



LIBRO DEL JUGADOR

Juego de rol
de fantasía medieval

A. Fuentegrís

2019, Alicante

Derechos de propiedad y atribución

El texto, el sistema de juego, la ambientación, la maquetación y las aventuras, son obra de A. Fuentegrís

Todos los derechos reservados

Parte del sistema de juego está inspirado en el juego de rol de licencia libre Fate. Añadimos a continuación la atribución a sus autores y el apartado donde se autoriza a crear obras a partir de Fate, en el enlace que acompañamos puede descargarse gratis dicho juego:

This work is based on Fate Core System and Fate Accelerated Edition (found at <http://www.faterpg.com/>), products of Evil Hat Productions, LLC, developed, authored, and edited by Leonard Balsera, Brian Engard, Jeremy Keller, Ryan Macklin, Mike Olson, Clark Valentine, Amanda Valentine, Fred Hicks, and Rob Donoghue, and licensed for our use under the Creative Commons Attribution 3.0 Unported license (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>).

La ilustración de portada es obra de: Pedro Villarejo

La ilustración de contraportada es de Arthur Rackham

La mayoría de las imágenes del interior del juego han sido adquiridas con licencia libre en su mayoría en bancos de imágenes; otra parte de las imágenes se trata de obras de autores clásicos cuyos derechos se han liberado y por último hay imágenes de artistas actuales como Pedro Villarejo o Sergio Alemañ.

Puedes obtener más información sobre este juego y acceder a descargas en:

juegosderolparatodos.wordpress.com

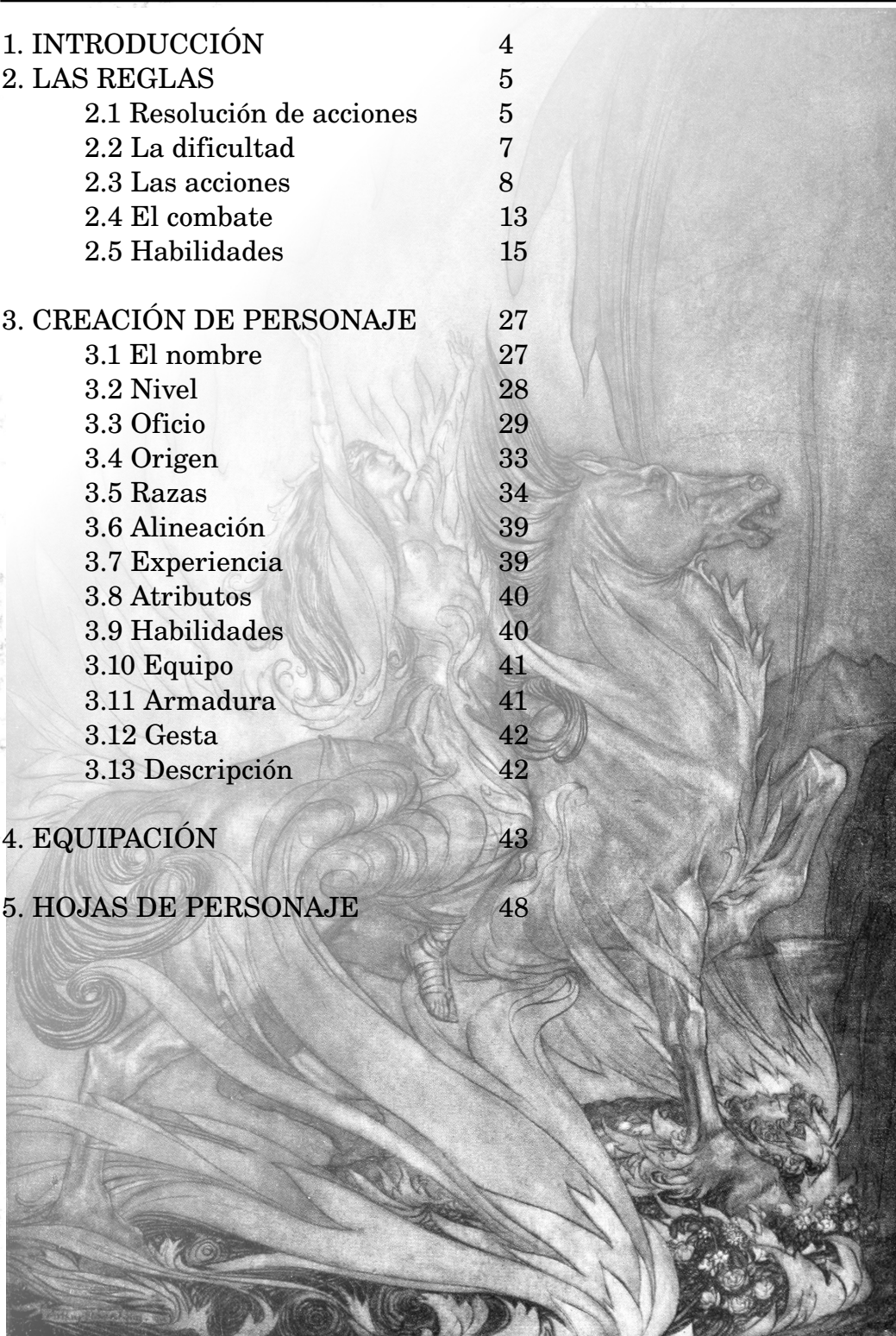
Puedes contactar con el autor en: fuentegrisescriptor@gmail.com

Si tienes la versión digital y quieres adquirir un ejemplar en papel, entra en **amazon.es** o en **amazon.com** y consigue tu ejemplar

El Libro del Director incluye toda la información necesaria para dirigir partidas, mientras que el **Libro del Jugador** es el que como DJ te gustaría que tuvieran tus jugadores para que se creen los personajes y consulten las dudas, sin que estén manoseando tu valioso manual. Tal vez no sea mala inversión que les regales uno.

Índice

1. INTRODUCCIÓN	4
2. LAS REGLAS	5
2.1 Resolución de acciones	5
2.2 La dificultad	7
2.3 Las acciones	8
2.4 El combate	13
2.5 Habilidades	15
3. CREACIÓN DE PERSONAJE	27
3.1 El nombre	27
3.2 Nivel	28
3.3 Oficio	29
3.4 Origen	33
3.5 Razas	34
3.6 Alineación	39
3.7 Experiencia	39
3.8 Atributos	40
3.9 Habilidades	40
3.10 Equipo	41
3.11 Armadura	41
3.12 Gesta	42
3.13 Descripción	42
4. EQUIPACIÓN	43
5. HOJAS DE PERSONAJE	48



1. Introducción



El libro que tienes en tus manos es el Libro del Jugador. Para jugar a Estigia necesitarás a un jugador que haga de Director de Juego y los demás seréis PJs , Personajes Jugadores. Lo ideal es que el Director de Juego tenga el Libro del Director, aunque si ha jugado antes a rol es posible que con este libro se las arregle.

Este manual contiene las reglas del juego y las normas para crear a un Personaje. Si quieres consejos de dirección, aventuras, ambientación, equipación ampliada y bestiario, tendrás que ir al Libro del Director, que tienes tanto en formato digital como en papel y puedes encontrar en la web oficial del juego: juegosderolparatodos.wordpress.com o en la tienda de Amazon.

Estigia es un juego de rol de fantasía medieval con un sistema muy sencillo, como verás a continuación. Lo único que necesitarás será este libro, unos dados de 6 caras (con 2 por persona va bien) y fotocopiar una Hoja de Personaje (de Hechicero o de Aventurero) en blanco, un lápiz y un borrador. Siguiendo las normas de Creación de Personaje anotarás lo que corresponda en tu Hoja de Personaje y podrás crear personajes tan asombrosos como Beowulf, Marco Polo, Morgana, Merlín, Juana de Arco o cualquier otro héroe que imagines.

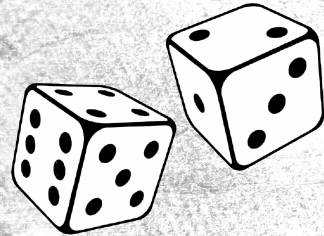


2. Las reglas



Este es un juego donde lo que prima es la narración. No obstante, es necesario en todo juego de rol un sistema de reglas que establezca qué pasa cuando se toman determinadas decisiones. Hay una parte que queda en manos del azar, aunque las decisiones son

importantes y se pueden forzar con ellas las probabilidades. El azar o la aleatoriedad se plasma con las tiradas de dados. Esto es parte de la diversión, ya que permite que no sepamos qué pasará exactamente cuando intentamos hacer algo. Cuando hablamos de tirar dados siempre nos referiremos a dados de 6 caras. Para comprobar si conseguimos algo tiraremos dos dados juntos y sumaremos el resultado.



2.1 Resolución de acciones

En pocas palabras

El DJ expone una situación, el PJ dice qué quiere hacer. El DJ ofrece un número que representa la Dificultad. El PJ tira 2 dados de 6 caras y suma los bonificadores que le proporcione su Hoja de Personaje. Si saca un resultado superior a la Dificultad, consigue lo que pretendía, si no, no.

Detallado

- El DJ expone una situación y cada PJ expresa qué desea hacer.
- El DJ asigna una Dificultad a la acción, si no es fácil, hará falta tirar los dados para comprobar si tiene éxito; si es fácil, se consigue con tan solo narrarlo.
- El PJ mira en su **Hoja de Personaje**: busca la habilidad relacionada con lo que trata de llevar a cabo. Puede darse una de estas opciones:

a) No tiene ninguna habilidad relacionada con lo que intenta: no lo podrá intentar, o si el DJ lo decide, se tirarán 2d6 sin modificadores.

b) Tiene escrita una habilidad relacionada con lo que intenta pero no la tiene marcada: tirará 2d6 + el modificador de su atributo.

c) Tiene una habilidad relacionada y marcada una casilla: tirará 2d6 + el modificador de su atributo, +1 por la habilidad marcada.

d) Tiene escrita una habilidad relacionada y marcadas dos casillas: tirará 2d6 y + el modificador de su atributo, +2 (1 por cada casilla marcada)

-El PJ compara el resultado obtenido en los dados + los modificadores con la Dificultad. Dependiendo de lo obtenido, mira la Tabla de resultados.

TABLA DE RESULTADOS

PIFIA. Cuando en los dados obtienes un doble , o 10 puntos menos que la Dificultad: No lo consigues, te pasa una Cosa mala y obtienes 1 punto de experiencia.*

FALLO. El resultado es inferior o igual a la Dificultad. No se consigue la acción.

ÉXITO. Obtienes un resultado mayor que la Dificultad. Logras lo que te proponías.

CRÍTICO. Cuando en los dados se obtiene un doble 6, eliges una:

- a) Consigues lo que te proponías y recuperas 1 punto de estrés**.
- b) Se maximiza el efecto de lo que consigues.

*Cuando pifias una tirada:

- a) Te pasa algo malo que te diga el DJ o le sugieras tú y le guste
- b) Tira 2d6 y acepta lo que salga en la tabla de **Cosas Malas**

TABLA DE COSAS MALAS

- 2. Sufres daño o daño extra
- 3. Sufre daño otro personaje
- 4. Pierdes algo de tu equipo
- 5. Se rompe algo de tu equipo
- 6. Te lleva más tiempo y pierdes la siguiente acción.
- 7. Despiertas el odio de un enemigo
- 8. Anotas un estado.
- 9. Eliges que se rompe algo de tu equipo o del de un compañero
- 10. Olvidas algo importante (hechizo, movimiento)
- 11. El efecto se reduce a la mitad o perjuicio es el doble.
- 12. No podrás repetir la acción en determinado tiempo.

Cuando en una tirada obtienes un **doble 6 puedes borrar una **marca de estrés de tu contador**, o dibuja un nuevo cuadro de estrés mental. Posteriormente, podrás utilizar esos puntos de estrés para mejorar alguna tirada. Si dibujas un nuevo cuadrado de estrés, cuando lo utilices para absorber daño en lugar de marcarlo, lo que harás es borrarlo.

2.2 La dificultad

En último término es el DJ quien establece cuál es la Dificultad para que un PJ consiga lo que se propone. Para ayudar al DJ, y también a los PJs, esta escala de Dificultad muestra el resultado que es preciso obtener cuando se intenta conseguir algo. La Dificultad es el número que debe superar un PJ para lograr una acción que tenga algún tipo de oposición; ese número se alcanza lanzando 2 dados de 6 caras y sumando los bonificadores que le aporte su Hoja de Personaje.

Cuando se trata de impactar a un enemigo o esquivar un golpe lanzado por un Personaje No Jugador (PNJ) la Dificultad vendrá

marcada por el propio PNJ al que te opones. Cada enemigo tiene un valor de Defensa y otro de Ataque que es el que debe superarse para impactarle o esquivarlo. No obstante, aparte de los números objetivos que definen al PNJ y que establecen la Dificultad para impactarle o esquivarlo, puede haber factores que aumenten o hagan decrecer la Dificultad. Hablamos sobre todo de factores ambientales o narrativos, como que el suelo esté mojado o un enemigo se esconda tras un árbol.

Cómo mejorar una tirada

Cuando te enfrentas a una acción importante y necesitas mejorar tus probabilidades de éxito, puedes utilizar el movimiento **Forzar la mente** (descrito más adelante). En resumidas cuentas, esto te permite que, antes de llevar a cabo la tirada, sumes tantos puntos de bonificación como puntos de estrés mental anotes voluntariamente en tu ficha. En el aspecto narrativo viene a ser como llevar tu cuerpo y tu mente al límite, concentrarte y reunir fuerzas, pero luego te pasa factura, pues el marcador de estrés habrá subido. Es esa descarga de adrenalina que has escuchado historias de una persona que saca fuerza sobrehumana para salvar una vida y logra una proeza que en circunstancias normales no podría llevar a cabo (Jean Valjean en Los Miserables). Otra manera que tienes de mejorar tus posibilidades de éxito es utilizar la acción **Obtener un beneficio**, que consiste en modificar el entorno a tu favor, normalmente esto exige narración de lo que pretendes hacer y una tirada de dados exitosa. Como recompensa, en la siguiente acción tendrás un bonificador extra.

Dificultad
-Asequible 7
-Complicado 8
-Difícil 9
-Muy difícil 10
-Sorpriendente 11
-Asombroso 12
-Fascinante 13
-Legendario 14

2.3 Las acciones

Las acciones vienen a ser lo que puedes hacer con las diferentes habilidades. Es tu manera de resolver las dificultades. Puedes citar la acción o directamente la habilidad. Lo que importa es que cada PJ diga qué va a hacer, y el sentido común os llevará a ver qué acción utiliza y qué habilidad es la más idónea. Puedes Atacar utilizando la habilidad Disparar con arco; Proteger a alguien que va a ser aplastado usando la habilidad Fuerza; Obtener un beneficio usando la habilidad Mentir, para distraer a un enemigo a quien después atacarás; Afrontar utilizando Agilidad para pasar por una cornisa, etc.

La regla de Resolución de acciones se aplica a todas las acciones, no obstante, alguna acción tiene efectos particulares. Lograr lo que te propones no es lo mismo cuando atacas que cuando interactúas.

ATACAR

El objetivo de esta acción es provocar un daño en alguien o algo.

Cuando has tenido Éxito en un ataque, para determinar cuánto daño se hace:

-Calcula la **diferencia entre la Dificultad de la tirada y tu resultado**. A la cantidad obtenida súmalo el bonificador del arma empleada.

-Cuando es un PJ quien recibe el daño, lo anota en las casillas de la Hoja de Personaje que desee o que le indique el DJ.

Si obtienes un **Crítico** elige una de estas dos opciones:

- Sumas tanto daño como tu puntuación de la habilidad usada (1 o 2).
- Recuperas 1 punto de estrés.



Arthur Rackham, 1910

Cada vez que se completen 6 casillas en la Hoja de Personaje, el PJ tiene que escribir un Estado y asumir sus consecuencias. Cuando tenga anotados 3 estados, será derrotado y quedará a merced de los enemigos, que pueden decidir que muera. Las consecuencias de un Estado pueden implicar algo narrativo, o además reducir temporalmente (mientras dure el estado) 1 punto uno de los atributos. Los PNJs son derrotados o mueren cuando se quedan sin puntos de vida. Cada punto de daño les resta 1 punto de vida.

Habilidades de atacar

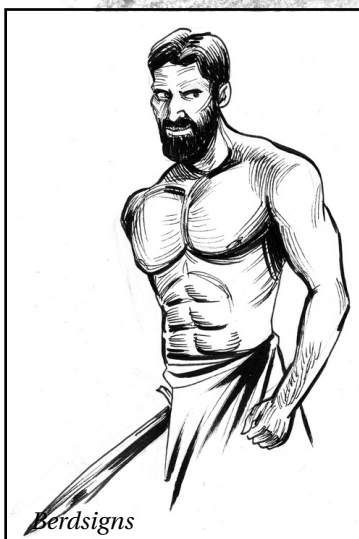
Para atacar en **cuerpo a cuerpo** puedes utilizar, por ejemplo: Pelea sin armas; Pelea con armas ligeras; Pelea con armas pesadas; Pelea con dos armas; Puñalada trapera (solo en las circunstancias correctas)

Para atacar **a distancia** puedes utilizar: Usar armas de asedio; Disparo con arco; Disparo con ballesta; Disparo con honda; Lanzar objetos.

Para atacar y causar un **daño mental** puedes utilizar, aparte del hechizo pertinente: Mentir; Seducción; Intimidar; Psicología.

*El daño mental se anota en el contador de estrés.

PROTEGER



Con esta acción quieres evitar que tú, alguien o algo reciba daño. Si tienes éxito, no recibe daño aquello que protegías. Si fallas, se recibe daño. Proteger se puede utilizar para evitar un ataque de cualquier tipo que recibas tú o cualquier personaje o elemento. Dependiendo de cómo sea el tipo de ataque, podrás utilizar una habilidad u otra.

Los **ataques físicos** pueden defenderse con la habilidades Esquiva y Reflejos.

Los **ataques mentales** pueden defenderse con las habilidades: Voluntad y Psicología.

Aplazar la acción. Esta acción tiene la particularidad de que puede llevarse a cabo en el momento de tu turno, aplazarse o anticiparse. Por ejemplo en un combate puedes hacer una acción y reservar otra para si alguien te ataca Protegerte. O también si alguien te ataca antes de que llegue tu turno puedes adelantar una de tus acciones para defenderte cuando recibes el ataque.

AFRONTAR UN PROBLEMA

Este movimiento se puede aplicar a cualquier desafío o riesgo al que se enfrente un personaje. Puede ser desde caminar por una cornisa, a dialogar con un rey que te desea ejecutar para convencerlo de tu inocencia.

Explicas con qué habilidad te enfrentas al problema y lanzas los dados. La habilidad adecuada dependerá del peligro o problema al que te enfrentes. En el ejemplo de la cornisa utilizarías la habilidad de Agilidad y en el diálogo con el rey se podría usar Mentir, Empatía o Psicología, dependiendo de lo que vaya a narrar el PJ.

INTERACTUAR

Cuando te relacionas con un ser o con un objeto lo puedes hacer mediante el diálogo, las señas o incluso el tacto. En ocasiones tendrás que lanzar los dados para obtener la respuesta deseada. Explica qué habilidad utilizas para relacionarte y cómo lo llevas a cabo. Si tienes éxito, podrás obtener alguna información provechosa de la persona u objeto. Interactuar puede ser tomar un objeto y observarlo detenidamente, acariciar a una criatura salvaje o entablar una conversación con un desconocido.



Herbert Cole, 1906

DESPLAZARSE

Un personaje en una acción puede moverse andando x pasos, en donde x es $1 + \text{Físico}$. Si en cambio elige moverse corriendo, sería $(1 + \text{Físico}) \times 2$. Cada 2 acciones en que se desplace corriendo consumirá 1 punto de estrés. Si se desplace caminando con sobrecarga, cada 2 acciones que se desplace consumirá 1 punto de estrés. Si el personaje se desplace sobre un animal de monta o un vehículo, la capacidad de movimiento será la indicada por el animal o vehículo.

Si utilizas **miniaturas y un tablero (todo ello puede ser casero), cada casilla debe medir 1 pulgada (2,5 centímetros). El movimiento antes descrito será igual, simplemente sustituye pasos por casillas.*

OBTENER UN BENEFICIO

Cuando obtienes un beneficio logras un bonificador +1 para la siguiente tirada. También puedes utilizar esta acción para ayudar a alguien. En ese caso, el +1 pasaría a la siguiente acción del PJ o PNJ al que ayudes. El beneficio no se puede aplazar más de un turno a no ser que por circunstancias narrativas el DJ lo permita. Desde subirte a un árbol para apuntar mejor a un objetivo con arco, hasta tocar la flauta para motivar a tu compañero que lleva a cabo una proeza, se considera Obtener un beneficio y daría +1. También pueden ser aspectos sociales. Imagina que te disfrazas para asistir a una fiesta a la que no estás invitado, si cuando hagas la tirada de Disfrazarte tienes éxito, tendrás un +1 al intentar Engañar al portero para que te deje entrar.

CURAR

La **Dificultad** para curar o sanar a un personaje es **7+ el número de estados**. Si tienes éxito tira 2d6, puedes recuperar tantas casillas como el número obtenido; o bien, puedes borrar un estado por cada 3 puntos obtenidos en la tirada.

También puedes recuperar tus heridas y estrés descansando. En este caso la Dificultad es 0, y se recupera 1d6 puntos por cada 24 horas que descanses. Cuando utilices la habilidad Curar tendrás que describir cómo ejecutas la curación y el DJ podrá requerir que utilices algún material para que se produzca el efecto.

También puedes curar utilizando alguna poción curativa (observa cuánto cura cada poción); o mediante el Hechizo Sanar (en este caso ve a la sección Hechizos para comprobar cómo funciona).



John Bauer, 1909

INDAGAR

Cuando desees obtener información de valor sobre algo, puedes tratar de indagar o estudiar la situación. Explica cómo lo haces y el DJ te dirá la Dificultad.

Si tienes éxito, el DJ elegirá una de estas dos opciones:

a) Responderá con sinceridad a una pregunta de sí o no;

b) Te dará una pista relevante.

Si tienes un crítico, eliges tú una de las dos opciones anteriores.

FORZAR LA MENTE

En ocasiones necesitas mejorar tus posibilidades en una tirada y tal vez elijas forzar tu mente. Funciona tratando de invocar la magia que reside en el planeta o

el universo, o pide ayuda a los dioses, en definitiva, tratas de manipular el destino en tu favor y con ello expones tu físico y tu cordura. Al forzar tu mente, siempre **sufres consecuencias**. Por cada punto de estrés que anotes voluntariamente podrás mejorar con un +1 una tirada en la siguiente acción. Un mismo PJ no puede repetir de nuevo este movimiento hasta que haya consumido 3 turnos.

TIRADAS ENFRENTADAS

Puede suceder que en lugar de enfrentarse un PJ contra un PNJ se enfrenten dos PNJs. No tiene por qué ser un combate físico, sino cualquier enfrentamiento o competición con acciones antes descritas. Tal vez corran para ver quién llega primero a una fuente, o se debatan por quién debe llevarse un tesoro, e incluso puede que luchen con espadas uno contra otro. En esos casos, simplemente se actuará igual que en las acciones antes descritas pero con tiradas enfrentadas, en lugar de contra una dificultad estática. Se compararán los resultados de ambos, y el que obtenga el resultado más alto, vence. En caso de empate, pueden seguir intentándolo hasta que uno venza, o desistir.

TIRADAS OCULTAS

En algunas ocasiones cuando llevas a cabo una acción en concreto, por las circunstancias, el DJ puede pedir que hagas la tirada oculta o hacerla él mismo por ti. Esto significa que, de una u otra manera, solo el DJ podrá ver el resultado. El motivo es que puede suceder que hagas por ejemplo una tirada de Indagar utilizando tu habilidad de Percepción, pegues el oído a una puerta para comprobar si hay alguien y, cuando hagas la tirada oculta y falles el DJ puede mentirte y decirte que no has oído nada (aunque haya una fiesta trol en el interior), de esta manera ni el Jugador ni su Personaje sabrán que hay algo al otro lado de la puerta y se evita lo que suele llamarse metarrol.

2.4 Turno y ronda

En una partida cada jugador tiene un momento para actuar, a esto se le llama **turno**. Cuando todos han actuado una vez, se le llama una **ronda**. En cada turno, un personaje puede llevar a cabo **2 acciones** (las antes descritas).

Un PJ puede consumir su turno también declarando la **negativa** a actuar. Cuando todos los PJs y PNJs involucrados en la narración concluyen su turno, se puede dar inicio a una nueva ronda.

Cuando un PJ consuma sus 2 acciones no podrá hacer nada hasta que termine la ronda y se inicie una nueva.

Cuando no hay un combate, el orden del turno se puede determinar de manera espontánea, pero si hay un combate, es conveniente hacer una tirada para definir el orden.



2.4 El combate



Herbert Cole, 1907

DAÑO

Sufres daño cuando alguien o algo te **Ataca** y fallas en la tirada de **Protegerse**, o te has quedado sin acciones en tu turno. Haces daño cuando tienes éxito en **Atacar**. Hay distintos contadores de daño en la Hoja de Personaje con 6 casillas cada uno. Por cada punto de daño recibido, marcas una casilla. Cuando hayas marcado las **6 casillas de un tipo de daño, tendrás que anotar un estado**, relacionado con la situación. Cuando tengas **3 estados anotados**, habrás sido **derrotado** y puedes morir si tu enemigo lo decide. Si estás en un combate contra un enemigo que te

INICIATIVA

Un combate se inicia cuando un PNJ o un PJ declara su intención de atacar a algún rival.

Todos los jugadores tirarán Físico con la Habilidad Reflejos para decidir quién toma la iniciativa. Se anotarán los resultados y se actuará en orden del resultado más alto al más bajo. Los PNJs no necesitan tirar, el valor que decide su orden es su nivel de ataque. Por ejemplo, un PNJ Nivel 9 actuará como si hubiera sacado un 9 en la tirada.

Si dos PJs empatan, tirarán de nuevo los dados hasta desempatar.

Si empatan un PJ y un PNJ, actúa primero el PNJ.

causa **6 casillas** de daño con por ejemplo una espada y lo anotas en **tajos**, luego otros **6 en incisiones** y sigue atacándote con la espada, anota el siguiente **daño en Estrés**, y cuando tengas 3 estados te habrá derrotado. Si vistes armadura, esta también absorbe daño como si fuera una parte de tu cuerpo. En la sección de armadura anota cada punto de la misma como una casilla y ve marcándolas a medida que absorbas daño con ella. Una vez hayas gastado los puntos de tu armadura o escudo, tu protección quedará inservible, podrás vestirla, pero ya no te defenderá.

¿Cuánto daño haces o recibes?

Los puntos de daño que recibes o haces es =

La diferencia entre la Dificultad y tu resultado+ el arma utilizada.

En alguna ocasión puede suceder que sufras daño automático sin posibilidad de defenderte. En esas circunstancias te preguntarás cómo sabes cuánto daño recibes. Sencillo, 1d6 + el modificador del arma u objeto ambiental que te agreda.

Otras fuentes de daño

Las posibilidades de sufrir daño ambiental son infinitas: caminar bajo una helada; caer por un precipicio; ser sepultado por rocas; ingerir veneno; etc.

Por tanto, en lugar de ofrecerte una detallada descripción de las mil maneras de morir o sufrir daño, te ofrecemos esta sencilla tabla.

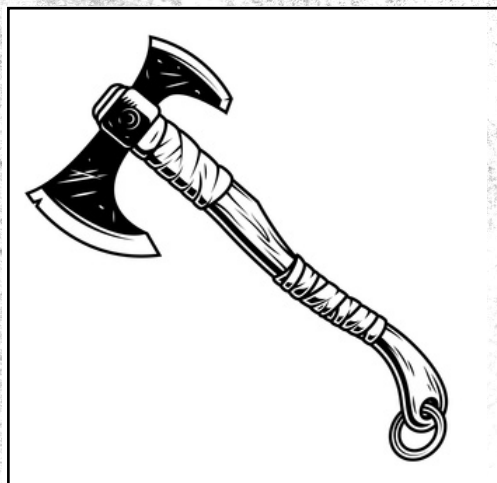
El DJ será quien estime de qué tipo es el daño al que se exponen los jugadores. Lo normal es que les dé alguna posibilidad de salvarse de dicho daño (si es que hay manera, a veces no la hay). Si no logran superar dicha Dificultad, tendrán que sufrir el daño.

Cuando el daño recibido sea **mental**, solo se podrá anotar en el contador de estrés y posteriormente (una vez completado el contador) se añadirá el estado pertinente.

Daño de armas

pelea sin armas: +0
armas ligeras: +1
armas a distancia +1
armas pesadas: +2
armas de asedio +4
armas mágicas +1*

**Al hablar de arma mágica nos referimos a armas etéreas, creadas exclusivamente con energía mágica, y no a armas tangibles a las que se les añade un hechizo.*



Daño ambiental

Heridas leves: 1d6
Heridas graves: 2d6
Heridas letales: 3d6
Heridas devastadoras 4d6

2.5 Habilidades

Las habilidades definen a tu personaje tanto como sus atributos o quizás más. Definen qué se le da bien hacer y le permiten salir airoso de muchas situaciones. Aquí te describimos brevemente para qué sirven dichas habilidades de la Hoja de Personaje, no obstante, si lo necesitas puedes añadir otras nuevas habilidades en tu hoja siempre en cooperación con tu DJ.

COMBATE

-Esquiva. Has estado en más de una escaramuza y sabes cómo esquivar el ataque de una espada e incluso de una flecha. También puedes usar con esta habilidad tus armas y armadura para desviar un ataque.

-Pelea sin armas. Puedes atacar con cualquier parte de tu cuerpo incluso en combate contra alguien armado.

-Pelea con armas ligeras. Sabes utilizar cuchillos, espadas cortas, floretes, dagas, machetes, bastones, palos, cetros.

-Disparo con arco. Utilizas arcos largos y arcos cortos

-Disparo con ballesta. Sabes disparar con precisión utilizando todo tipo de ballestas

-Disparar con honda. Como David derrotó a Goliat, también sabes poner una piedra entre ceja y ceja.

-Lanzar objetos. Utilizando tus manos puedes lanzar desde piedras, hasta surikens e incluso lanzas.

-Desplazar. Puedes utilizar tu cuerpo y la energía del rival para proyectarlo e incluso derribarlo. Es una especialidad del arte de la lucha que pone en desventaja a tu enemigo en combate. Si el movimiento tiene éxito lo desplazas la mitad de tu capacidad de movimiento o no lo desplazas y lo derribas.

-Inmovilizar. Usando tu cuerpo o algún otro elemento logras inmovilizar a un rival o bloquear sus movimientos.

-Desviar. En lugar de defenderte de un ataque esquivando, puedes defenderte interponiendo algo para desviar un golpe. Si tienes éxito, el ataque no te daña ni a ti ni a tu equipo, si fallas, el escudo, espada o lo que uses recibe el golpe y si todavía quedan puntos de daño que repartir, los recibiría el PJ. Ej. Si usas un escudo de metal +6 y recibes un hachazo +8, y fallas la tirada de desviar, el escudo recibe 6 puntos y se rompe y tu personaje 2 puntos de daño.





Arthur Rackham, 1909

-**Mentir.** Tu interlocutor creerá lo que digas aunque no sea cierto.

-**Seducir.** Si el PJ o PNJ con quien interactúas es susceptible de sentirse atraído por tu sexo y especie, y obtienes éxito, caerá bajo tus encantos. Eso no significa que haga cuanto le digas, pero se sentirá muy atraído por ti con todo lo que implica.

-**Intimidar.** El afectado puede huir, acobardarse, no atacarte, o quedarse bloqueado.

-**Negociar.** Compras a la mitad del precio de mercado y vendes al doble.

-**Empatía.** Puedes saber exactamente lo que siente un personaje y ello te permitirá tratarlo de manera adecuada. Estará receptivo a escucharte. No es algo hipócrita sino auténtico.

-**Juegos de azar.** Utilizar esta habilidad con éxito te puede dar beneficios económicos en juegos de azar y puedes hacer amigos mediante ella. Sabes ganar o dejarte perder sin que noten que estás haciendo trampas.

-**Modales.** Te permite causar admiración y respeto cuando te relacionas en la alta sociedad, causas buena impresión en cualquier situación entre personas educadas.

-**Protocolo.** Sabes exactamente cómo comportarte y cómo es el protocolo en cualquier situación de alta y baja nobleza y también respecto al clero.

-**Psicología.** Comprendes qué motiva a alguien observando sus actos, sus palabras o su comportamiento.

-**Refranes y anécdotas.** Tu conocimiento del refranero te aporta sentido común y sabiduría en casi cualquier situación y soltar la frase adecuada en el momento oportuno. Conoces multitud de anécdotas graciosas o ejemplarizantes.

-**Chistes.** Esta habilidad te permite ser el gracioso de cualquier reunión social, distraer a un auditorio entero, o a uno solo, puedes ganar dinero, simpatía o el foco de atención.

-**Charlar.** Si eres un buen conversador podrás obtener información y datos relevantes del intercambio con cualquier interlocutor al que entiendas.

-**Voluntad.** Se trata de tu fortaleza mental. Es lo que utilizas para evitar sufrir un encantamiento, que te asusten, te seduzcan o que te manipulen.

-**Deducción.** Puedes encontrar pistas, detalles y averiguar qué sobra en un lugar, deducir si una mesa se ha movido de su ubicación habitual. Se puede considerar también que es investigar.

-**Leer.** Eres capaz de leer textos en los idiomas que conoces. La Dificultad para leer un texto dependerá de su complejidad (si está en verso, tiene una sintaxis compleja, vocabulario arcaico o excesivamente culto); si se requiere una tirada dependiendo del resultado entenderás mejor o peor el texto.

-**Escribir.** La capacidad de escritura puede llevar desde escribir nombres y palabras inconexas, a elaborar textos extensos y complejos e incluso ganar dinero como copista o amanuense.

-**Idiomas.** Cuando interactúes con alguien que no hable tu lengua materna puedes hacer una tirada de Idiomas para comprobar si lo entiendes. Si lo entiendes, apunta esa lengua en tus notas y en adelante no tendrás que volver a hacer la tirada. Tendrás que explicar cómo la aprendiste, si no das una buena explicación, no la incorporarás a tus notas. Si fallas la tirada, no conocerás la lengua, y no podrás repetir la tirada con ese lenguaje hasta que acabe la aventura.

-**Religión.** Conoces los dioses y rituales del rito con el que te encuentras. Viendo su templo, las imágenes, los nombres de sus dioses o hablando con alguno de sus fieles, sabes de qué religión se trata.

-**Política.** Sabes cómo está organizado políticamente un reino o un estado, quienes son los diferentes líderes y cómo utilizar la política a tu favor.

-**Geografía.** Cuando llegas a un lugar puedes hacer una tirada para comprobar si conoces con cierta precisión la geografía de dicho lugar. Si aciertas, lo añades a tus notas y en adelante lo conocerás sin hacer más tiradas. Tendrás que explicar cómo lo conoces. Si fallas, no podrás intentarlo de nuevo hasta que acabe la aventura.

-**Cultura.** Conoces las tradiciones y costumbres de un pueblo. Sus fiestas y rituales.

-**Historia.** Se trata de los acontecimientos, guerras, tradiciones y rebeliones de un reino.

-**Fauna.** Cuando te encuentras con una criatura o sus huellas o rastro, puedes averiguar qué tipo de criatura es, cuáles son sus costumbres y características.

-**Vegetación.** Puedes saber qué plantas son comestibles, o incluso carnívoras, y cuáles pueden servir como infusiones o medicinas.



las corrientes, la meteorología, etc.

-Escalar. Disponer de material propio para la escalada y cómo sea lo que escalas, determinará la dificultad.

-Paladar. Esto indica cómo de bueno eres reconociendo sabores. Puede servir para ser catador de vino, o para reconocer si un alimento está envenenado.

-Fuerza. Siempre y cuando levantar algo pesado constituya un desafío, tendrás que usar esta habilidad. Se puede utilizar también para empujar una pesada puerta o apartar un tronco del camino. También sirve para poner a prueba cómo resistes un esfuerzo físico.

-Constitución. Te permite evaluar cómo resistes el frío y el calor y también los alimentos o sustancias tóxicas que tomas.

-Montar. Podrás subir a los lomos de un caballo o de otra criatura similar. La dificultad dependerá de cómo sea la criatura, de si está domada, y de las situaciones complicadas a que te enfrentes a sus lomos.

-Reflejos. Tus reacciones te ayudarán a tomar la iniciativa en un enfrentamiento o a descubrir una amenaza a tiempo. También te puede ayudar a esquivar un ataque en combate

-Percepción. Es lo que indica lo que oyes, ves, o hueles. También ayuda a prevenir amenazas. Es decir, cómo de desarrollados están tus sentidos (el del gusto va aparte).

-Agilidad. Sirve para todo aquello que requiera una agilidad o un equilibrio desmesurado, como correr, saltar o hacer funambulismo.

-Sigilo. Utilizando esta habilidad no te oirán llegar, y tal vez tampoco te vean.

-Nadar. Ya sea en un río, lago o en el mar, podrás nadar. La dificultad dependerá de las circunstancias,

-Pelea con armas pesadas. Sabes pelear con todo tipo de armas pesadas, como espadones, hachas de combate, mazas, gujas, lanzas, etc.

-Usar armas de asedio. Lo más complicado de las herramientas de asedio es la precisión, esta habilidad te permite utilizar todo tipo de armas que se utilizan para asaltar castillos o atacar barcos, tales como catapultas o trabuquetes.

-Pelea con dos armas. Cuando portas dos armas de cuerpo a cuerpo, una vez por turno puedes repetir un ataque que has fallado y golpear con la otra arma sin consumir acción. En este segundo ataque atacarías usando el bono de oficio y tu habilidad Pelea con dos armas.

-Ataque torbellino. Cuando estás rodeado de enemigos puedes girar sobre ti mismo para tratar de golpearlos a todos. Si la tirada tiene éxito, todos los enemigos que te rodean reciben el daño que haces. Cada vez que lo usas consumes 1 punto de estrés. Solo sirve para quien esté colindante a ti.

-Apresar. Si tienes éxito puedes hacer una presa utilizando tu cuerpo que permita inmovilizar al enemigo. Es una complicada maniobra que algunos expertos en artes marciales dominan a la perfección.

-Puñalada trapera. Cuando atacas a alguien que no te ve venir, ya esté descuidado o dormido, le infliges +1 de daño extra. Funciona como una acción

de ataque. Para comprobar si tiene éxito tiras oficio+ Puñalada trapera en lugar de Pelear con armas ligeras.

-Envenenar. Sabes dónde encontrar veneno en la naturaleza y sabes extraerlo e insertarlo en un alimento, una flecha, o algún tejido, sin que sea percibido.

-Trampas. Sirve para detectar, poner y desactivar todo tipo de trampas.

-Abrir cerraduras. Utilizando un juego de ganzúas puedes abrir cualquier cerradura. Cada cerrojo tiene su propia Dificultad.

-Disfrazarse. Si tienes el material adecuado, podrás disfrazarte y hacerte pasar por alguien diferente.

-Imitar. Eres un prodigio y puedes imitar voz, sonidos y movimientos de cualquier persona o criatura.

-Torturar. Conoces técnicas para que alguien a tu merced te diga lo que necesitas saber, y también tienes la sangre fría necesaria.

-Arquitectura. Te permite diseñar puentes, edificios, casas y hasta templos complejos. Para construirlo necesitarás la ayuda de albañiles, material y tiempo.

-Ingeniería naval. Necesitas madera, mucha madera, pero puedes construir barcas y barcos. Y si lo haces bien, no se hundirán.

-Ingeniería mecánica. Puedes crear todo tipo de ingenios mecánicos, con el material adecuado y tiempo, desde un molino, hasta un constructo, o relojes y complejas trampas.

-Albañilería. El conocimiento necesario y básico para construir muros, reparar viviendas, etc. Eres un manitas, pero que no te pidan hacer planos.

-Agricultura. El arte de conseguir alimento del campo, arar, sembrar, recolección, etc. , no tiene secretos para ti.

-Herrería. Puedes forjar espadas, escudos y hasta armaduras. Necesitas tiempo y material. También puedes reparar elementos de este tipo estropeados. Las dificultades para crear un arma o repararla te la dirá el DJ. Puedes dar un +1 extra a un arma, no se puede acumular con otros modificadores. Dif. 8

-Alfarería. Con barro y también con otros materiales, puedes elaborar todo tipo de elementos ornamentales o utensilios del hogar, e incluso alguna escultura.

-Tasación. Sabes el valor aproximado que tienen los minerales, las monedas y los diferentes tesoros que puedas encontrar. Si lo dominas, bien podrías trabajar en una casa de empeños o en una tienda.

-Cocina. Sabes preparar los alimentos y cocinarlos para que estén sabrosos y no se intoxique nadie al tomarlos.

-Costura. Se utiliza para llevar a cabo todo tipo de remiendos, reparaciones y composiciones de vestidos y complementos textiles.

-Ganadería. El conocimiento necesario sobre cómo sacar beneficio al ganado de cualquier tipo.

-Adiestrar animal pequeño. Puedes

adiestrar a un animal doméstico para que sea tu mascota. Le puedes enseñar algunos trucos y te acompañará y obedecerá.

-Adiestrar animal grande. Suele ser más difícil y peligroso, pero tal vez también más útil. Se considera grande del tamaño de un caballo o más.

-Navegar. Desde llevar una barca, a capitanear un barco con remos o de vela.

-Orientación. Eres capaz de leer en las estrellas, los troncos de los árboles, las piedras, dónde está el norte y el sur, y tu inteligencia espacial incluso te podría ayudar en un laberinto. Puedes hacer de guía en casi cualquier lugar y, al menos, encontrar una salida.

-Cazar. Esta habilidad te permite rastrear y atrapar, especialmente, caza menor apta para la alimentación cuando estás en la naturaleza.

-Supervivencia. Dominas aspectos vitales como hallar un refugio, encender un fuego o encontrar agua.

-Titiritero. Tu arte está no solo en manipular figuras como si tuvieran vida propia, sino en crear todo tipo de maravillosas marionetas, de diferentes tamaños incluso. Es un oficio y divertimento muy demandado en las cortes.

-Curar. Si dispones de Material de sanador gasta 1 uso y podrás intentar curar a un compañero o a ti mismo. La Dificultad para sanar a un personaje es 7+ el número de estados.

-Juegos de manos. Ya sea con naipes, cubos y bolitas, monedas, pañuelos o cualquier objeto pequeño, tus manos

tienen gran velocidad y destreza y puedes hacer espectáculos haciendo aparecer y desaparecer objetos. Puede usarse para robar.

-Cantar. Tu voz puede amenizar la más triste velada, despertar todo tipo de sentimientos y puedes ganar dinero con ello. También puedes usarlo para enaltecer los ánimos de tus compañeros en un combate.

-Bailar. Conoces los bailes de multitud de culturas, tienes sentido del ritmo y coordinas muy bien tu cuerpo. Esa habilidad te es útil tanto para moverte en alta sociedad, como en las tribus, e incluso para la seducción y los espectáculos.

-Música. Has estudiado o aprendido en la calle música y sabes interpretar diversos tipos de instrumentos y amenizar con ellos todo tipo de veladas.

Puedes saber solfeo y leer partituras. Tu música puede calmar, amansar, animar y alimentar todo tipo de emociones. Un buen intérprete siempre puede ganar dinero, fama y amistad con ello.

-Recitar. Un buen orador puede cautivar a la audiencia con sus palabras, recitando versos y pasajes de memoria e imprimiéndoles gran emoción.

-Pintura. En el lugar adecuado, un buen pintor, retratista o paisajista tendrá fama y un buen sueldo.

-Escultura. No abundan los escultores, por lo que es reputada esta compleja disciplina.



HECHIZOS

En cada hechizo, entre paréntesis, hay escrito un número. Esa es la Dificultad que debe superar el lanzador de conjuros cada vez que utilice un hechizo. No obstante, cuando se enfrente a un enemigo que se defiende del hechizo, la dificultad para impactar siempre será la más alta (o la del hechizo o la defensa del enemigo).

Los hechizos mentales se enfrentan a la capacidad mental del objetivo, no contra su Defensa. Salvo que haya alguna causa externa que lo impida, el lanzador de conjuros puede tratar de lanzar cualquier hechizo en cualquier momento, el límite de su poder es que debe sacar cada vez la tirada necesaria en los dados.



- Prestidigitación (7)** Puedes crear ilusiones, no es auténtica magia, haciendo creer a otros que desaparecen pequeños o grandes objetos, utilizando cartas, manteles, tu ropa, y escondiendo objetos del ojo.
- Identificar magia (7)** Cuando un objeto o lugar es mágico o está encantado, puedes averiguar en qué consiste el hechizo y qué efectos tiene.
- Iluminar objeto (7)** Cuando tocas un objeto puedes conseguir que emita luz. No puedes utilizar el hechizo con más de dos objetos al mismo tiempo. El hechizo puede durar el tiempo que desees.
- Detectar magia (7)** Sientes cuándo hay magia en un objeto o un lugar.
- Encontrar agua (7)** Si hay agua en las proximidades (unos 50 metros) este hechizo te ayudará a encontrar su ubicación exacta.

- Escudo de luz (7)** Sirve para detener cualquier ataque mágico que cause daño físico. También puede utilizarse para crear una barrera mágica en torno a una persona. Protegerá por ejemplo de un proyectil mágico, no protegerá de una flecha corriente.
- Provocar lluvia (8)** Sin que sea una lluvia torrencial, puedes lograr que llueva unos minutos en donde te encuentras.
- Sanar (8)** Curas al personaje a quien estés tocando, se recupera 2d6 puntos de vida. No necesitas nada salvo tus manos. No puedes sanarte a ti mismo.
- Iluminar estancia (8)** En una habitación que no sea muy grande, consigues que se haga la luz. Un orbe brillante asciende hasta el techo y lo ilumina todo.
- Encontrar tesoro (9)** Sientes dónde hay algo de valor. Es preciso que esté relativamente cerca de ti.
- Preparar antídoto (9)** Si hallas los ingredientes necesarios, podrás preparar un antídoto para cualquier veneno.
- Ilusión menor (9)** Puedes lograr que alguien vea una ilusión, una falsa imagen, de pequeño tamaño. Tendrá una duración breve.
- Adivinación (9)** Puedes ver algo importante, bueno o malo, que vaya a pasar recientemente a una persona o en un lugar. Las imágenes a veces son enigmáticas y poco precisas.
- Confundir (9)** Una bruma, como si fuera una borrachera, se instaura en el cerebro del ser a quien le lances el hechizo. Durante 1d6 turnos, no tendrá claro dónde está y qué deseaba hacer.
- Hacer desaparecer objeto (9)** Consigues que un objeto no mayor que tú desaparezca a la vista, por completo. Es un hechizo mantenido, cuando hagas otro, se volverá visible.
- Usar objeto mágico (9).** Desde utilizar una varita que dispara rayos a dominar una escoba voladora podrás hacerlo utilizando esta habilidad. Cuando utilices otro objeto asociado a otra habilidad, no usarás esta habilidad, por ejemplo, Adivinar con una bola de cristal.
- Bola de fuego +2 (9)** Una bola de energía mágica vuela hacia un rival como si se tratara de una flecha. Hace daño +2. No se puede absorber con un escudo ni con una armadura. El daño es la diferencia respecto a la Defensa del enemigo.
- Convocar divinidad (9)** Puedes escuchar y tal vez incluso ver a la divinidad que convocas. Podrás hablar con dicha divinidad, aunque no necesariamente obtener de ella lo que esperabas.
- Desencantar persona (9)** Cuando una persona ha sido hechizada, puedes quitarle el encantamiento de encima y devolverla a la normalidad.
- Ilusión mayor (9)** Puedes crear una ilusión de grandes dimensiones que permanecerá visible durante varios minutos. Es intangible.
- Hablar con animal (9)** Puedes conectar con la mente de un animal que tengas cerca y enviar y recibir mensajes en su idioma, no significa que te obedezca.

-Purificar (9) Eres capaz de purificar un alimento o bebida con la que estés en contacto de manera que si estaba envenenado o en mal estado dejará de estarlo.

-Puño de hierro +2 (10) Tus puños obtienen un modificador +2 al daño cuando peleas en cuerpo a cuerpo, daño que, además, ignora armadura.

-Oscuridad (10) Puedes lograr que un manto de oscuridad y penumbra se propague unos metros a tu alrededor. La duración es de unos minutos, después se disipará. Tú mismo no podrás ver nada a no ser que tengas visión en la oscuridad.

-Flotar (10) Puedes flotar 2d6 metros en el aire. Ascendes y descendes a muy poca velocidad.

-Aterrorizar (10) El ser afectado podrá salir corriendo o bien quedar paralizado como si hubiera visto la más terrible visión.

-Crear poción (10) Describe qué deseas crear. Tira los dados y, si tienes éxito, sabrás qué elementos necesitas para crearla y dónde hallarlos. Anota esa receta en tus notas y no necesitarás tirar de nuevo los dados. Para elaborarla necesitarás los ingredientes.

-Círculo protector (10) Quienes estéis en el interior recibís un +1 a la defensa. Se crea un aura que frena y confunde los ataques que entran en él.

-Sordera (10) Se propaga algo así como un halo que vacía de sonido tu entorno en un radio de 2d6 metros. En esa distancia, se grite o se susurre, será imposible oír nada, tú tampoco.

-Encontrar persona (10) Si dispones de

alguna pertenencia de la persona que buscas, podrás averiguar dónde está mirando un mapa o bien obtener visiones de su ubicación. Todo ello es poco preciso.

-Invisibilidad (10) Te vuelves absolutamente invisible. Es mantenido, el efecto se pasará en cuanto utilices otro hechizo.

-Imbuir de magia +1 (11) Un arma que toques, o un ser, obtiene un modificador de +1 al daño de ataque o a la defensa, durante un enfrentamiento físico o combate. No se puede imbuir más de un objeto o persona por enfrentamiento. No se acumula con otros hechizos sobre una misma persona o arma.

-Telequinesis (11) Puedes mover y hacer flotar objetos de pequeño tamaño. No puedes moverlos con tanta velocidad como para lanzarlos, aunque sí para hacerlos caer sobre alguien.

-Maldecir (11) El ser a quien echas mal de ojo tendrá un modificador en contra de -1 para todas sus acciones. Solo puedes gafar a un ser por jornada, tras un día su efecto se pasa.

-Dormir (11) El ser necesita tener contacto visual y auditivo contigo, caerá profundamente dormido durante 2d6 turnos.

-Poseer animal (11) Necesitas tener contacto previo con el animal y que tenga buena disposición hacia ti. Abandonas tu cuerpo, que cae dormido y entras en él. Podrás actuar en adelante como si fueras el animal. Si tu cuerpo real pereciera estando en el animal, quedarías atrapado en el

un cadáver, necesitas al menos su cráneo, necesitas tocarlo, puedes hablar con él sobre lo que vio vivo o muerto.

-Expulsar muertos vivos (12)
Puedes lanzarlo una vez al día y, cuando lo hagas, 1d6 muertos vivos huirán de ti y procurarán mantenerse lo más lejos posible. Se preocuparán por esto sobre todo.

-Levantarse muerto vivo (13) Logras que un esqueleto o un cadáver antiguo cobre vida. Será una vida no inteligente y te obedecerá. Se ajustará a la descripción de Esqueleto del bestiario.

Solo puedes dar vida a uno por cada acción. Si intentas resucitar varias veces a un mismo muerto viviente, cuando lo consigas tira 1d6: *entre 1y 3 no te obedece y te ataca * entre 4 y 6 te obedece.

-Plaga (13). La plaga que hayas descrito se cernirá sobre una localización que determines. Para saber qué porcentaje de población y animales muere Tira un 1d10 o tira 1d6 y calcula el porcentaje. Ej. Tiras 1d6. Resultados= 6 muere el 100%; 3= muere el 50%. Tiras 1d10. Resultados 7= muere el 70%



Cuándo se rompe un objeto

Los objetos, como los PNJs, tienen puntos de vida. Cuando se agotan, se rompen. Principalmente los objetos se rompen cuando obtienes un Fiasco. Las armas tienen una vida igual al daño que hacen, una espada +2 podrá absorber 2 puntos de daño. Tienes la opción de usar Desviar para absorber un ataque con tu arma o un escudo. Si tienes éxito no sufres daño ni tú ni tu equipo, si fallas el daño va primero a tu arma o escudo y después a ti. Si se consume el daño de tu arma, esta se rompe y ya no la puedes volver a usar.

La comida, la bebida y el descanso

Lo habitual es que los PJs beban, coman y duerman. Se entiende que a veces los jugadores y el DJ desatienden esta parte para centrarse en aspectos que les parecen más atractivos. No obstante, esto hay que cuidarlo especialmente en aventuras en terrenos difíciles, donde escasea el alimento. Por cada día que un personaje pase sin comer, beber o descansar de manera adecuada (ahí usad sentido común), debe marcar 1 casilla de estrés (1 si o bebe, 1 si no come, 1 si no duerme). Cuando el contador llegue a 6, habrá que anotar un estado y sus consecuencias, que pueden ser incluso la muerte (no comer o beber en días puede suponer muerte fulminante).

Los estados

Cuando un Personaje anota un estado, por ejemplo Conmocionado, si lleva a cabo una acción que pueda verse entorpecida por su estado, esto podrá **incrementar 1 nivel la Dificultad** de lo que intenta. Así por ejemplo resolver un enigma de Dificultad 7 para un PJ que está conmocionado puede tener una Dificultad 8.

Las distancias en combate otras dificultades

En algunas ocasiones puede haber enfrentamientos en que combatan personajes con diferente tipos de arma. ¿Cómo manejamos las distancia en un combate así o de otro tipo? Lo mejor, más que cualquier regla, es que os dejéis llevar por el sentido común y que el DJ aplique las dificultades pertinentes. El juego está en añadir o restar niveles de dificultad a un ataque dependiendo de las circunstancias. Por ejemplo, Imagina que atacas con un humano armado con una daga a un elfo armado con una lanza de 2 metros y tiene Defensa 9. En ese caso, impactarle con tu daga en cuerpo a cuerpo será de Dificultad 10, en lugar de 9. Igual sucedería si intentas disparar con un arco largo a un goblin de defensa 8 que tiene a 1 metro de distancia. La Dificultad pasaría a 9. Igual sucederá al avanzar por un terreno difícil, pelear en el agua, o moverse en una habitación ahumada.

3. Creación de personaje



Para crear tu personaje la primera decisión que debes tomar es si quieres jugar con un aventurero o con un mago. Una vez hayas tomado esta decisión, imprime o fotocopia la Hoja de Personaje en blanco correspondiente al aventurero o aventurera o al mago o maga. En la web oficial tienes en el apartado de descargas Hojas

de Personaje ya completas y también en blanco, dependiendo de si la quieres crear tú o jugar con una predefinida. A continuación te iremos describiendo cómo completar la Hoja de Personaje paso a paso, así que iremos viendo el contenido en orden de arriba abajo de izquierda a derecha.

3.1 Nombre

Es importante que te formes una imagen más o menos mental de cómo será el personaje y así puedes buscar un nombre que se ajuste a esa idea. El nombre es lo segundo que debes decidir. Ya no eres Matías ni Lorenzo ni Lucía ni Arantxa. Puedes inventar el nombre que desees, pero recuerda que estamos en una ambientación de fantasía medieval, que tu nombre también lo parezca. Aquí tienes un buen listado de nombres que te puede ayudar. No los hemos dividido en masculino o femenino porque en realidad eso no es algo importante. Cada jugador puede llamar a su personaje como le apetezca independientemente de su género.

Lito, Nolca, Tozo, Yatec, Muhe, Palchi, Zame, Yatlin, Faan, Ferun, Nak, Ras, Tuslas, Mirandeir, Brigeil, Alyauah, Iris, Cinéreo, Thina, Berrak, Kandar, Tusdir, Ressa, Thessa, Mixlan, Gregor, Andrei, Andreia, Musa, Misa, Bolgor, Frederic, Barak, Nargri, Cytmus, Prado, Arena, Silas, Lea, Hidrac, Bilal, Lanish, Ko, Acmen, Hajar, Loto, Miranda, Notheim, Hana, Mongor, Ghan, Kei, Reindor, Flacuh, Alike, Dokten, Gortan, Hamthlei, Bezi, Sato, Kai, Ilis, Capi, Reinardorum, Greich, Phimon, Jiman, Lilinda, Ondina, Sabina, Ñu, Dyson, Wifa, Noche, Calanda, Jima, Indor, Belmar; Beni, Jazzlet, Irina, Jerheim, Dyson, Ken, Miros, Jana, Numbei, Girondel, Greidel, Haran, Quenu, Barat, Harandan, Urgeil, Uri, Yamcha, Ángel, Asgeir, Gandor, Marte, Genofonte, Laertes, Salicio, Areusa, Griselda, Bamba, Caleo, Miros, Serafin, Anaís, Luna, Yasmín, Lucas, Heráclito, Athelstan, Geoffrey, Godofredo...

3.2 Nivel

Los personajes con los que jugaréis son aventureros o magos que han tenido un aprendizaje y cierta experiencia. Son capaces de sobrevivir a una aventura y seguir creciendo, por ello cuando crees a tu personaje estará en Nivel 7 y podrás llegar hasta un nivel 12. Cuando subas de nivel, anota aquí cuál es el nuevo nivel. Si de todas maneras deseáis jugar con personajes de nivel inferior, podéis también hacerlo. En ese caso, en cada nivel par tendrías que reducir 1 punto de tus habilidades por cada nivel inferior a 7 que tengas.

3.3 Oficio

Tras tu primera elección, que era elegir entre aventurero o mago, ahora te especializarás un poco más. El oficio te aportará información sobre el pasado de tu personaje y también servirá para tener un equipo inicial y puntos de habilidad extra. El oficio determina qué aprendió tu personaje en el pasado, el futuro depende de ti. Ahora anota el oficio que más te guste y escribe en tu Hoja de Personaje los beneficios que ellos suponga: equipo inicial y puntos de habilidad. Ten en cuenta que los oficios son genéricos, pero tú puedes concretarlos más y moldear el personaje a tu gusto. Por ejemplo, si eliges la clase de guerrero esto es muy amplio: puedes crear un paladín, un samurai, un bárbaro, una amazona o cualquier otro tipo de guerrero. Si eliges uno de los seis primeros oficios usarás la Hoja de Aventurero y si prefieres uno de los otros, usarás la Hoja de Mago.

MONJE / MONJA

Equipo inicial (elige 5 objetos)

- Palo +1
- Honda +1
- Bolsa con 10 piedras
- Bolsa con 5 monedas de bronce
- Pedernal
- Macuto
- Hábitos de monje
- Reliquia
- Libros
- Hierbas curativas

Habilidades. Reparte 4 puntos a tu elección entre estas:

- Pelea sin armas
- Leer
- Religión
- Historia



PIRATA



Equipo inicial (elige 4 objetos)

- Daga +1
- Sable +1
- Juego de ganzúas
- Ropa elegante
- Armadura de cuero 3 puntos, peso 3
- Brújula
- Cuerda (5 metros)
- Gancho
- Mapa
- Bola con 15 monedas de plata

Habilidades

Reparte 4 puntos a tu elección entre estas:

- Navegar
- Nadar
- Orientación

LADRONA / LADRÓN

Equipo inicial (elige 4 objetos)

- Daga +1
- Estoque +1
- Juego de ganzúas
- Frasco de veneno
- Armadura de cuero 3 puntos, peso 3
- Capucha
- Máscara
- Ropa de burgués
- Cuerda (5 metros)
- Bolsa con 10 monedas de plata

Habilidades

Reparte 4 puntos a tu elección entre estas:

- Puñalada tramera
- Abrir cerraduras
- Trampas



ARTISTA

Equipo inicial (elige 4 objetos)

- Estoque +1
- Flauta
- Violín
- Libros y pluma
- Ropa elegante
- Ropa de artista o jugador
- Alforja
- Disfraz
- Máscara
- Lienzos y óleos
- Bolsa con 5 monedas de plata

Habilidades Reparte 4 puntos a tu elección entre estas:

- Música
- Escultor
- Recitar
- Pintura



EXPLORADORA / EXPLORADOR

Equipo inicial (elige 4 objetos)

- Arco corto +1
- Carcaj con 15 flechas
- Hacha +2
- Compañero animal (ver sección Compañero animal en Equipación)
- Pedernal
- Macuto
- Piel abrigada
- Máscara de animal
- Bolsa con 8 monedas de plata
- Hierbas curativas

Habilidades. Reparte 4 puntos a tu elección entre estas:

- Supervivencia
- Cazar
- Vegetación
- Fauna



GUERRERO / GUERRERA



Equipo inicial (elige 4 objetos)

- Arco corto +1
- Espada bastarda +2
- Hacha +2
- Sable +1
- Cota de mallas, 4 puntos
- Escudo de madera, 2 puntos
- Carcaj con 20 flechas
- Odre de vino
- Uniforme militar
- Estandarte
- Bolsa con 5 monedas de plata

Habilidades. Reparte 4 puntos a tu elección entre estas:

- Disparo con arco
- Pelea con armas pesadas
- Pelea con armas ligeras
- Pelea con 2 armas

NIGROMANTE



Equipo inicial (elige 4 objetos)

- Báculo +1
- Túnica de mago, 1 punto de armadura
- Pergamino con escudo heráldico
- Libros
- Máscara de ritual
- Muñeco maldito
- Bezoar
- Cráneo parlante
- Bolsa con 20 monedas de plata
- Serpiente

Habilidades. Reparte 4 puntos a tu elección entre estas:

- Convocar divinidad
- Levantar muerto
- Hablar con muerto
- Resucitar

HECHICERA / HECHICERO



Equipo inicial (elige 4 objetos)

- Palo +1
- Túnica de hechicería, 1 punto de armadura
- Bola de cristal
- Varita mágica
- Poción curativa
- Capa de invisibilidad
- Libro de magia
- Daga +1
- Bolsa con 10 monedas de plata
- Péndulo

Habilidades. Reparte 4 puntos a tu elección entre estas:

- Adivinación
- Leer
- Usar objeto mágico
- Crear poción

BRUJA / BRUJO



Equipo inicial (elige 4 objetos)

- Cuchillo +1
- Escoba voladora
- Sombrero de bruja
- Gato negro
- Caldero
- Veneno
- Poción curativa
- Poción de amor
- Cuervo
- Bolsa con 10 monedas

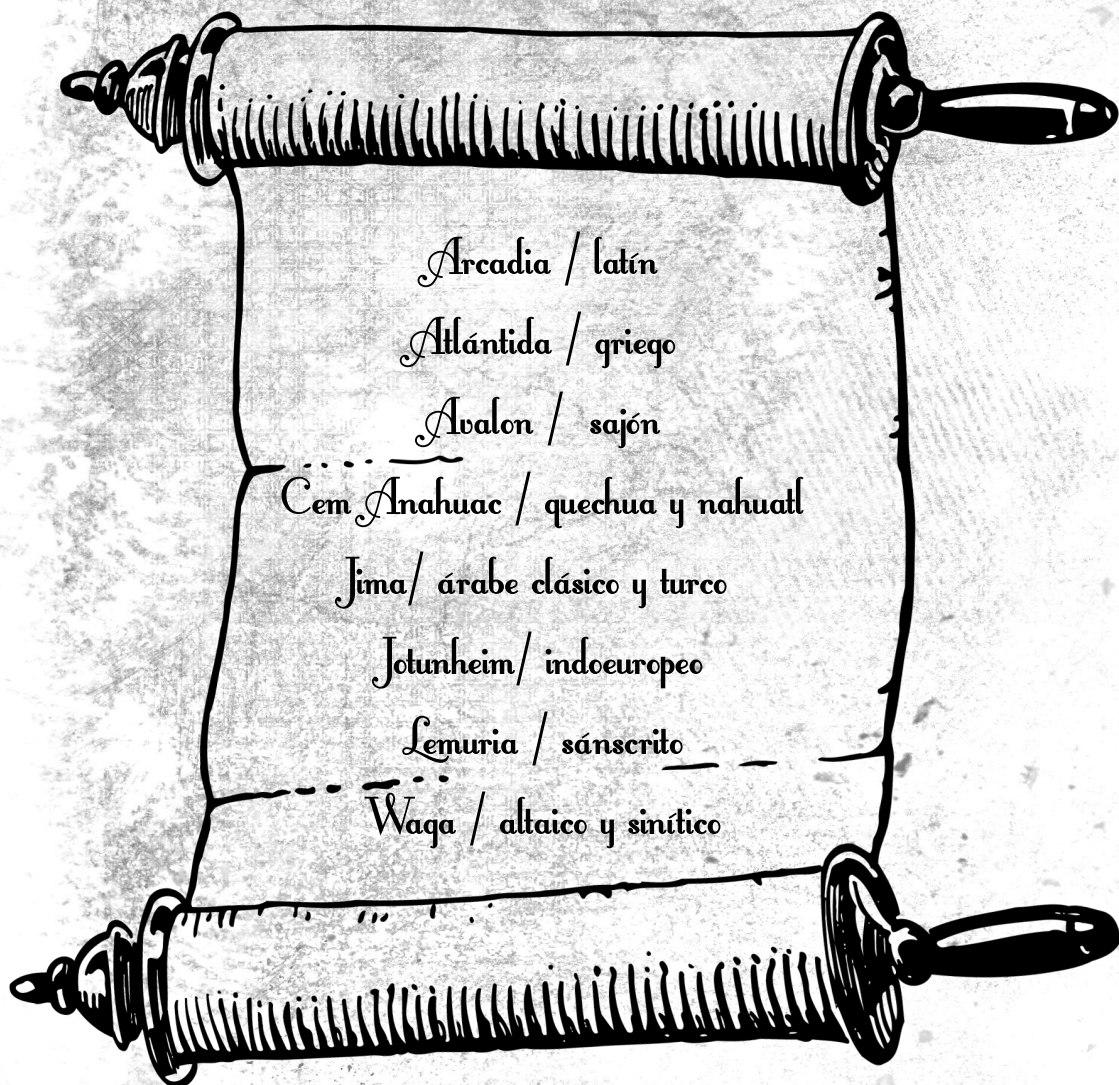
Habilidades. Reparte 4 puntos a tu elección entre estas:

- Psicología
- Maldecir
- Poseer animal
- Plaga

3.4 Origen

Escribe el continente en donde ha nacido tu personaje, y dependiendo de cuál sea, obtienes una lengua materna u otra. La lengua materna la puedes anotar en el apartado de notas. Aquí tienes la correspondencia de qué lengua se habla en cada uno de los continentes de la tierra.

La lengua no depende de la raza de la que seas. Si eres de una raza inteligente podrás haber aprendido la lengua propia de tu continente.



3.5 Razas

En **Estigia** podrás encontrarte con múltiples razas y criaturas fantásticas contra las que interactuarás de múltiples maneras. Para crear tu personaje puedes utilizar también diferentes razas, aquí te ofrecemos aquellas que puedes elegir. Cuando elijas tu raza, añade en la ficha el beneficio que conlleve y la capacidad de carga máxima y ten en cuenta los aspectos físicos y si hay alguna limitación o problema.

Ten en cuenta que no hay ninguna limitación racial para escoger cualquier oficio, eso permite que resulte mucho más divertido. Que crees un Trol Hechicero, un Reptiloide Artista o un Gnomo Guerrero, es tu elección.

HUMANO / HUMANA

Beneficio: Polivalente. Tienes 1 punto extra para invertir en la habilidad que desees.

Carga: 30 kg

Edad: de 16 a 180 años

Altura: De 1,50 a 1,95

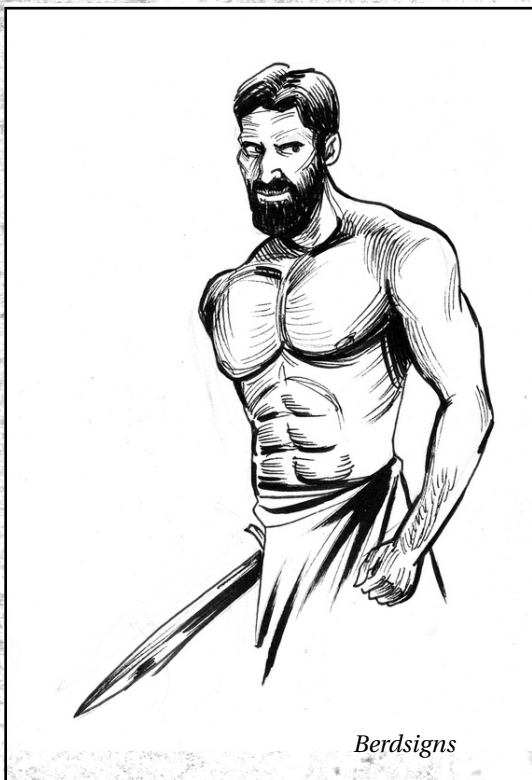
Peso: De 50 a 110

Piel: rosácea, canela, amarillenta, morena, negra, rojiza

Cabello: moreno, rubio, castaño, rojizo, blanco

Habilidades: 2 puntos para habilidades de Intelecto

Los humanos se expanden por toda la tierra, sus islas y continentes. Si algo define a los seres humanos es que cuando nacen son como un libro en blanco, un mar de posibilidades.



También los distingue su fuerza, perseverancia pero, sobre todo, su inteligencia. Pese a que puedan parecer tener limitaciones físicas respecto a otras razas, su voluntad vehemencia y ambición, su afán por sobrevivir y perseverar, se traduce como rasgo en un aumento de su capacidad de supervivencia.

HADA / ELFO

Beneficio (elige uno) Visión nocturna; Hada del lago, respira debajo del agua

Carga: 20 kg

Edad: de 15 a 300

Altura: de 1,40 a 1,80

Peso: de 40 a 80

Piel: blanca, azul, gris,

Cabello: blanco, azul, gris, negro, amarillo, verdoso

Habilidades: 2 puntos para habilidades de Físico
Dependiendo de dónde los hayan visto los han llamado hadas, elfos, janas, jainas, ninfas. Entre ellos hay varones y mujeres, pero son tan hermosos ambos, de cabellos lacios tan largos, de rostros imberbes y delicados, que cuesta a veces distinguir varones de hembras. Son gráciles, menudos, delgados, viven en armonía con la naturaleza, sus casas, cuando viven en los bosques, se hallan tanto sobre altos árboles como debajo de ellos, de cualquier manera, siempre ocultas y protegidas por la propia naturaleza.



REPTILOIDE

Beneficio (elige uno) Anfibio, respira debajo del agua. Mandíbulas +1. Sangre de dragón: +1 en cualquier tirada de ataque contra un dragón (no en el daño)

Carga: 30 kg

Edad: de 15 a 300

Altura: de 1,40 a 1,90

Peso: de 45 a 100

Piel: verde, blanca, azul, gris, roja

Cabello: no tiene

Habilidades: 2 puntos para habilidades de Intelecto

Por su carácter y fama no suelen caer demasiado

bien. Los reptiloídes pueden ser muy diferentes entre ellos, pero a todos los persigue el estigma de estar relacionados con los dragones, aunque no siempre es así.



DUENDE

Beneficio (elige uno): Naturaleza mágica, +1 en todos los hechizos de Dificultad 7 y 8. Silencioso, +1 en todas las tiradas de Sigilo.

Carga: 15 kg

Edad: de 15 a 200

Altura: De 1 a 1,30

Peso: De 20 a 45

Piel: gris, verde

Cabello: negro, azul, verde

Habilidades: 2 puntos para habilidades de Hechizos u Oficio

Son pequeños, viven en bosques, en ciudades o en cavernas. Les gustan los túneles, los tesoros y los secretos, y hacer travesuras a las razas de mayor tamaño. Les gusta llevar vidas cómodas entre sus riquezas y beber vino. No les gusta el mar ni los ríos. Su aspecto poco amenazador los suele hacer afables para el resto de razas, aunque los trols les tienen especial inquina. A algunos los confunden con niños, otros tienen aspecto más amenazador.

GNOMO

Beneficio (elige uno) Sanador, siempre encuentra lo necesario para sanar una herida; Compañero animal, un animal pequeño te acompaña y obedece.

Carga: 5 kg

Edad: de 25 a 160

Altura: de 15 a 30 centímetros

Peso: de 1 a 3 kilos

Cabello: Gris, Marrón, Blanco, Negro, Pelirrojo

Habilidades: 2 puntos para habilidades de Social

Ellos son barbudos y ellas tienen siempre las mejillas sonrosadas. Llevan ropa limpia y cómoda y sombreros puntiagudos. Son afables, suelen vivir en los bosques y son sus protectores.

No suelen pelear, pero cuando se ven obligados a hacerlo, son fieros y fuertes, ágiles e inteligentes. Saben, especialmente, pelear en un bosque y utilizar su entorno y preparar trampas. Son muy astutos.



PLANTOIDE

Beneficio: Brazos ramas. Sus ramas se alargan hasta alcanzar 2 metros, puede realizar tareas sencillas con ellas o golpear con daño +1

Carga: 50 kg

Edad: de 30 a 600

Altura: De 1 a 5 metros

Peso: Indeterminado

Piel: gris, verde

Cabello: verde, marrón, gris

Perjuicio: Tiene pánico al fuego

Habilidades: 2 puntos para habilidades de Intelecto

Estas extrañas criaturas vegetales humanoides escasean. Los plantoides son

árboles parlantes inteligentes y sabios, pero algunos de ellos, liberan sus raíces y se van volviendo cada vez más humanos. Cuando se alejan de los bosques sienten una profunda melancolía.



Ladyofhats

FELINA

Beneficio Olfato, siempre suma +1 en las tiradas de Percepción

Carga: 18 kg

Edad: de 15 a 95

Altura: de 1,40 a 1,90 metros

Peso: de 40 a 70

Cabello: Gris, Marrón, Blanco, Negro, Amarillo, con rayas

Habilidades: 2 puntos para habilidades de Físico

Las y los felinos son humanoides con

aspecto de gatos, tigres, leones o panteras. Tienen muchos de los rasgos de los gatos y también de los humanos. Les gusta vivir en sociedad, ya sea en poblados felinos o en ciudades de cualquier otra especie. Pueden resultar hedonistas, son misteriosos, silenciosos, pero también tremendamente elegantes, atractivos y cariñosos. Son muy inteligentes y muchos desconfían de ellos por su capacidad para esconder sus auténticas emociones.



Roman Guro

TROL

Beneficio: (elige 1) Piel endurecida, siempre que recibas daño físico sufrirás 1 punto menos de daño; Rompecráneos. Hace daño +2 cuando impacta sin armas.

Carga: 60 kg

Edad: de 14 a 160

Altura: De 1,98 a 2,40

Peso: de 100 a 200

Piel: gris, marrón

Cabello: negro, marrón

Perjuicio: No puede tener más de 1 punto en ninguna habilidad de Intelecto.

Habilidades: 2 puntos para habilidades de Físico
Son grandes, no solo en altura, sino fornidos. Tienen una enorme fuerza. Sus dentaduras son grandes como la de un perro y suelen vestir con

pieles escasas, pues son peludos y no necesitan abrigarse demasiado. Alguno de ellos a veces se integra en algún núcleo urbano, ya sea aldea o ciudad. Suelen resultar especialmente útiles en tareas físicas y el ejército que cuenta con alguno de ellos se considera afortunado.



Lanstrum

FAUNA / FAUNO

Beneficio: Patas de cabra, puede desplazarse corriendo sin consumir puntos de estrés.

Carga: 20 kg

Edad: de 16 a 150

Altura: de 1,50 a 1,85

Peso: De 55 a 90

Piel: rosácea, morena, amarillenta, negra

Cabello: negro, castaño oscuro, castaño claro

Habilidades: 2 puntos para habilidades de Social

Las piernas son de cabra y el resto del cuerpo es humano. Les gusta la música y la agricultura, son especialmente hedonistas y libidinosos. Son juguetones y alegres. Tienen un especial don para la música y el pastoreo. Son grandes ganaderos y agricultores. Se piensa (con acierto) que están en especial sintonía con los dioses.



Berdsigns

3.6 Alineamiento

Elige: **Bueno, Malvado, Neutral.**

El alineamiento describe cómo son los valores morales de tu personaje. Cada una de esas palabras define bastante bien el sentido de cada personalidad. No obstante, hay que tener en cuenta que no se trata de una visión subjetiva de la bondad o la maldad, sino lo que en la sociedad en que viven tus personajes se consideraría bueno o malo. Una vez elijas alineamiento, tu tarea como PJ es intentar comportarte siempre como alguien que es de dicha manera, con sus consecuencias incluidas.



Si llevas a cabo un acto que vaya en contra de tu alineamiento, por ejemplo, que seas **bueno** pero asesines a un inocente a sangre fría por mero placer, el DJ te restará entre 1 y 3 puntos de experiencia debido al cargo de conciencia que te supondrá dicha contradicción respecto a tu ser. Si sucede a menudo, cambiarás tu alineamiento.

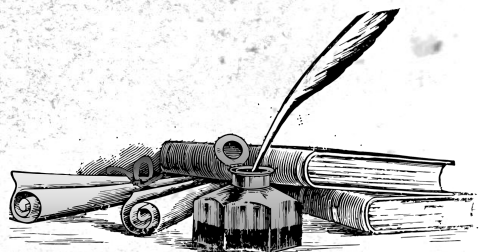
3.7 Experiencia

Escribe aquí cuál es tu experiencia. Cuando creas el personaje comienzas con 70 puntos. Cada vez que sumas 10 puntos puedes subir de nivel (estés en el momento de la partida que estés). Cuando subes de nivel adquieres 1 punto extra para repartir entre tus habilidades. Al subir de nivel, además, puedes redistribuir una de tus habilidades (quitar 1 punto de una habilidad y ponerlo en otra).

¿Cuándo y cómo se adquiere experiencia?

Hay tres maneras de adquirir experiencia:

1. Al obtener una **pifia** en una tirada obtienes 1 punto de experiencia (PX).
2. Al completar una **gesta** de tu Hoja de Personaje obtienes 3 PX.
3. Por cada **enemigo** derrotado 1PX
4. Al **final de sesión** el DJ os preguntará qué enseñanzas, logros y hazañas habéis obtenido. Por cada objetivo cumplido, enemigo importante derrotado y aprendizaje relevante, el DJ os podrá dar entre 3 y 5 PX.



3.8 Atributos

Tu personaje cuenta con una serie de Atributos (**Combate, Social, Intelecto, Físico, Oficio**) que determinan qué tipo de personaje es. A cada uno de ellos le darás una puntuación dependiendo de qué se le dé mejor. Ese será el modificador que sumes al usar una habilidad propia de ese atributo (Las tienes en la Hoja de Personaje).

Reparte estos números entre los diferentes atributos: **3 2 2 1 1**

Escribe el número en el círculo que hay junto al Atributo en la Hoja de Personaje.

Ejemplo: Combate 3; Social 2; Intelecto 1; Físico 2; Oficio 1

3.9 Habilidades

Cuando creas a tu personaje tienes **12 puntos** para repartir entre tus habilidades (**aparte de los puntos que te puede aportar el oficio o la raza**). Reparte esos puntos a tu albedrío.

Cada uno de los Atributos tiene relacionadas varias Habilidades, que aparecen justo abajo del Atributo en tu Hoja de Personaje. Cada vez que haces algo usando una de esas habilidades, sumas tu bonificador de atributo.

Aunque tu personaje sea bueno en combate, no se le darán igual de bien todas las disciplinas. Cuando marcas la casilla de una habilidad, el personaje podrá sumar 1 punto al bonificador de atributo cuando uses dicha habilidad; si marcas dos casillas, podrás sumar 2 puntos.



Ejemplo: Si tienes 2 en el Atributo Combate y tienes marcadas 2 casillas en Pelea con armas ligeras, cuando ataques con una daga tirarás 2d6 +4, y dependiendo del resultado y la Dificultad, tendrás éxito o no.

3.10 Equipo

Anota aquí todo lo que tu personaje lleve cargado. Tendrás que describir cómo lo transporta. Junto a cada elemento que lleve encima, anota su peso, y anota el peso total que cargas. Si adquieres algo pero lo guardas (por ejemplo en una casa) en lugar de llevarlo encima, apúntalo en notas.

En la descripción de la raza viene un apartado llamado **CARGA**. Es el peso máximo que puede cargar un personaje de esa raza sin estar penalizado. Si superas ese peso debes hacer una tirada con la habilidad Fuerza en donde la Dificultad es $10 +$ el número de kg que sobrepases tu Carga. Si tienes éxito, podrás transportarlo sin penalización. Si fallas, podrás cargarlo pero con la penalización **Sobrecarga**: cada vez que te muevas con esa carga, marcarás 1 punto en estrés. Cuando el contador esté al máximo, marca el Estado: exhausto, y ya no podrás moverte con esa carga. Si tienes un fiasco, no podrás llevar la carga ni marcando un punto en estrés. Para poder repetir la tirada, tendrás que soltar algún objeto.

3.11 Armadura

Anota aquí los elementos de la armadura que lleves equipados (armadura de placas, yelmo, escudo...). **Dibuja un cuadradito por cada punto que te proteja y cada vez que absorbas 1 punto de daño con tu armadura, marca una casilla.** Cuando no te quede ningún punto, la armadura será inservible y no te protegerá. No obstante, la podrás seguir vistiendo. Si das con el experto adecuado, el tiempo y las herramientas, o si tú mismo sabes hacerlo, puedes reparar la armadura, con lo cual podrías borrar las marcas que hayas hecho antes en las casillas y la armadura recuperaría toda su protección.



Grandfailure

3.12 Gesta

En este apartado escribe tras los puntos suspensivos de una de estas frases cuál es la ambición de tu PJ o escribe tu propia frase. Esas gestas son tu objetivo y anhelo. Cuando completas una gesta recibes **3 puntos de experiencia** y puedes borrar todos tus puntos de estrés. La gesta tiene que ser aprobada por tu DJ, tanto cuando la escribes como cuando la cumples. Gestas poco ambiciosas, no servirán.

Ejemplos de Gesta serían:

Conseguiré la caja de Pandora.

Conquistaré el reino de Atlantis

3.13 Descripción, trasfondo y Notas

Describe cómo es físicamente tu PJ, incluso si has hecho un dibujo en la parte superior. Fíjate en los límites raciales y, a partir de ahí, puedes describir su rostro, piel, cabello, físico, altura, etc.

En cuanto al trasfondo, explica la historia de tu PJ, sobre todo, qué lo mueve y por qué. Y puedes seguir anotando los eventos importantes que le transcurran durante las aventuras que juegues con él.

Anota también el equipo que hayas guardado y cualquier otra información de interés que consideres.

Puedes utilizar también para tus anotaciones la parte trasera del folio, que estará en blanco.

Para redactar las historias de tu



personaje imagina que eres el cronista de las hazañas de un gran héroe. Al final de cada sesión puedes escribir las principales vivencias y enseñanzas de la aventura. El DJ podrá decidir recompensarte con puntos de experiencia por tu labor como cronista. Lo más importante no es la vida que vivimos, sino cómo la recordamos y cómo la contamos. Procura que haya cierta coherencia con la raza, trasfondo, y oficio.

4. Equipación

En este apartado te describimos armas, armaduras, y objetos de todo tipo que te pueden resultar de utilidad. Puedes encontrarlos en los diferentes comercios por los que pases en tus aventuras o bien recuperarlos de olvidadas criptas y mazmorras, o arrebatarlos de las manos inertes de un enemigo derrotado. No obstante, no podrás encontrar todo ello con facilidad, sino que el DJ te dirá qué puedes encontrar en cada lugar, o, en su defecto, qué no hallarás.

DINERO

En este juego se utilizan Monedas de **Bronce, Plata y Oro**.

La equivalencia es:

10 Monedas de Bronce (MB) = 1 Moneda de Plata (MP)

50 Monedas de Plata (MP) = 1 Moneda de Oro (MO)

No obstante, la moneda más utilizada es la Moneda de Plata.

4.1 Armas y armaduras

Aquí te incluimos una lista resumida de algunas armas típicas de una ambientación medieval. Aunque puedes incorporar las armas que desees todas se pueden clasificar en ligeras, pesadas, a distancia, de asedio o mágica. Siguiendo estas normas te será muy fácil incorporar y usar cualquier arma.

armas ligeras +1 (daga, estoque, florete, palo, sable, falcata, cimitarra, katana)

armas a distancia +1 (arcos, ballestas)

armas pesadas +2 (espada ropera -estoque-, espada bastarda, mandoble, hacha, maza)

armas de asedio +4

proyectil mágico +1*

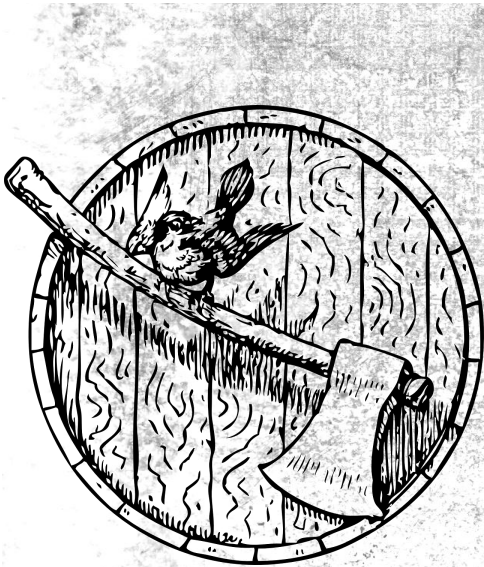
arma mágica cuerpo a cuerpo +1*

**Este tipo de armas se refieren a armas que han sido creadas mediante la magia, que no son físicas, aunque produzcan daño físico. No están incluidas aquí armas físicas que han sido imbuidas de magia.*



Armas cuerpo a cuerpo. Ligeras +1 Pesadas +2

Descripción	Daño	Precio	Peso kg
Daga	+1	3 mp	1
Palo de madera	+1	2 mp	3
Florete	+1	4 mp	2
Estoque	+1	5 mp	2
Estoque	+1	5 mp	2
Sable / Katana	+1	3 mp	2
Falcata	+1	3 mp	3
Cimitarra	+1	4 mp	3
Lanza	+2	5 mp	4
Espada bastarda	+2	10 mp	3
Hacha	+2	6 mp	3
Maza	+2	8 mp	3
Hacha de batalla	+2	12 mp	5
Tridente	+2	10 mp	4
Espadón mandoble	+2	15 mp	5
Mangual	+2	12 mp	3
Guja	+2	15 mp	4



El daño que recibe un personaje viene determinado por: la destreza de quien utiliza el arma, la habilidad de quien esquiva, el tipo de arma y la fortuna. Todo esto se consigue gracias a los diferentes modificadores y a la tirada de 2 dados de 6 caras. Así, un personaje recibirá más daño cuanto mayor sea la diferencia entre su esquiva y el ataque del rival y al daño se suma el tipo de arma. Unas ocasionan una contusión, otras un tajo, otras una incisión. Además, algunas armas mágicas pueden causar efectos diferentes, como envenamamiento o quemaduras.

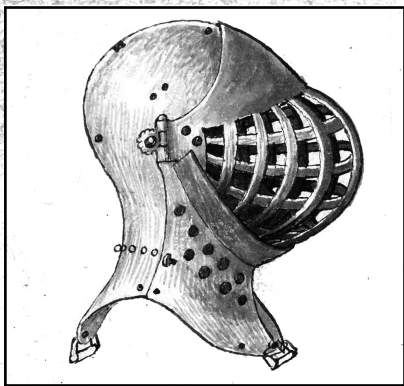
Recuerda que cuando completes 6 casillas de un tipo de daño, marcas 1 estado, y cuando marques 3 estados, habrás sido derrotado.

Armas a distancia

Descripción	Daño	Precio	Peso kg
Arco corto	+1	5 mp	2
Arco largo	+1	10 mp	3
Ballesta	+1	8 mp	2
Carcaj		4 mp	2
20 flechas		1 mp	1
20 virotes		1 mp	1
Bolsa con 20 piedras	+1	0	2

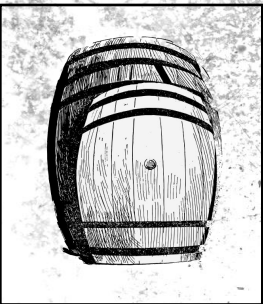
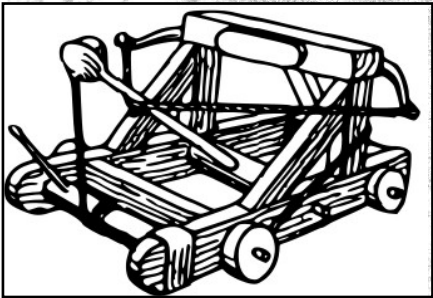
Armaduras

Descripción	Puntos de vida	Precio	Peso kg
Ropa de noble	1	20 mp	3
Arm. acolchada	2	4 mp	5
Arm. de cuero	3	6 mp	6
Cota de mallas	4	15 mp	8
Arm. de escamas	4	20 mp	10
Arm. de placas	6	1 mo	10
Yelmo	2	8 mp	5
Escudo de madera	3	5 mp	4
Escudo de metal	6	10 mp	5
Guantelete	1	5 mp	3
Coraza	2	6 mp	3



Armas de asedio

Descripción	Daño	Vida	Precio
Balista	+4	5	1 mo
Catapulta	+4	6	30 mp
Ariete	+4	4	20 mp
Tortuga		10	20 mp
Torre con puente		15	1 mo
Trabuquete	+4	7	30 mp
Onagro	+3	6	25 mp



Útiles varios

Descripción	Precio	Peso
5 metros de cuerda	5 mb	1
Odre de vino	1 mp	1
Odre de agua	5 mb	1
Garfio	1 mp	1
Red	2 mp	2
Ropa humilde	5 mb	3
Ropa normal	1 mp	2
Ropa de lujo	40 mp	3
Cinturón	1 mp	1
Correas	6 mb	1
Alforja	1 mp	1
Macuto	6 mb	1
Silla de montar	1 mp	4
Cofre	10 mp	10
Bandolera	8 mb	1
Botas	1 mp	
Alpargatas	5 mb	
Ropa abrigadas pieles	3 mp	4
Cartera	2 mp	
Vaina y cinto	5 mp	2
Tahalí	2 mp	1
Riñonera	10 mb	

Compañero animal

Si llevas como PJ a un explorador o si utilizas la habilidad de Adiestrar animal para que te acompañe y obedezca algún animal que hayas encontrado en una de tus aventuras, aquí te indicamos cómo hacerlo.

Lo primero es que no puedes tener como compañero animal especies que sean inteligentes (pixis, trols, duendes... quedan excluidos). Cuando elijas a tu compañero (que no hablará pero te obedecerá) dale un hueco en tu ficha o créale una ficha propia. Necesitará un nombre y unos puntos para poder jugarlo.

-No puedes utilizar más de 1 compañero animal (sí puedes dejar uno a salvo y utilizar a otro).

-Si le pides algo que vaya en contra de su instinto o intereses tendrás que hacer una tirada de Adiestrar animal.

-El animal no puede hablarte, aunque te sabrá comunicar algunas cosas básicas.

-Cuando intente llevar a cabo acciones y haya una Dificultad, tirarás por él como si fuera tu PJ

-Solo tiene 1 acción por turno.

-Puedes utilizarlo como escudo y que reciba un ataque y todo el daño en tu lugar, sin necesidad de tirar dados.

CARACTERÍSTICAS

Para crear al compañero animal tienes que ponerle un nombre, describir su aspecto y repartir estos números entre sus características. **3 / 2 / 1**

Fuerza: Cada vez que haga un ataque o una tarea que conlleve uso de fuerza y hagas una tirada, sumarás el bonificador que le des a fuerza. Además este bonificador lo sumarás a sus casillas de vida.

Agilidad: Esta característica la utilizarás cuando esquive un ataque, o lleve a cabo alguna proeza que requiera ser ágil.

Inteligencia: Cuando le pidas algo complicado a tu mascota, tira con este bonificador, para ver por ejemplo si vuelve con la llave que le pediste o e su lugar te trae una pelotita.

Vida: 2 + el modificador de Fuerza.

Cómo repartir los puntos entre las características será función del PJ ayudado por el DJ. Pero procurad usar el sentido común. Estos serían algunos ejemplos que te pueden servir de orientación.

Ratón

Agilidad: 2 Inteligencia: 3 Fuerza: 1
Vida: 3

Paloma

Agilidad: 3 Inteligencia: 2 Fuerza: 1
Vida: 3

Pantera

Agilidad: 2 Inteligencia: 1 Fuerza: 3
Vida: 4

*Si se tratara de un compañero especialmente poderoso y el DJ está a favor, sus modificadores podrían ser:
4 / 3 / 2

5. Hojas de Personaje



JOHN
DAUER
1977

Las hojas que aparecen en esta sección las tienes también en la página web: **juegosderolparatodos.wordpress.com**

Puedes fotocopiarlas imprimirlas o editarlas tantas veces como necesites.

Te ofrecemos Hoja de Personaje sin habilidades para que puedas crear las tuyas propias, Hoja de Aventurero y Hoja de Mago para que crees tus personajes desde cero y Hojas de Personaje ya creadas de Nivel 7 con PJs listos para jugar.



NOMBRE

OFICIO

RAZA

ORIGEN

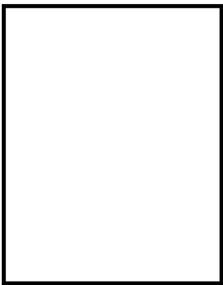
BENEFICIO

ALINEAMIENTO

NIVEL



XP



COMBATE

SOCIAL

INTELECTO

FÍSICO

OFICIO

EQUIPO

Capacidad de carga:

Peso llevado:

Dinero encima:

ESTADO 1

ESTADO 2

ESTADO 3

CONTUSIONES

INCISIONES

QUEMADURAS

TAJOS

ESTRES

VENENO

Armadura

GESTA

NOTAS / TRASFONDO



Carga:
Lengua:

NOMBRE

OFICIO

RAZA

ORIGEN

BENEFICIO

ALINEAMIENTO

NIVEL

XP

COMBATE

SOCIAL

INTELECTO

FÍSICO

☐

Esquiva

☐

Pelea sin armas

☐

Pelea con armas ligeras

☐

Disparo con arco

☐

Disparo con ballestas

☐

Disparo con honda

☐

Lanzar objetos

☐

Desplazar

☐

Desviar

☐

☐

☐

☐

☐

Mentir

☐

Seducción

☐

Intimidar

☐

Negociar

☐

Empatía

☐

Juegos de azar

☐

Modales

☐

Protocolo

☐

Psicología

☐

Refranes

☐

Chistes

☐

Charlar

☐

Voluntad

☐

Deducción

☐

Leer

☐

Escribir

☐

Idiomas

☐

Religión

☐

Política

☐

Cultura

☐

Geografía

☐

Historia

☐

Fauna

☐

Vegetación

☐

Reflejos

☐

Percepción

☐

Agilidad

☐

Sigilo

☐

Nadar

☐

Escalar

☐

Paladar

☐

Constitución

☐

Fuerza

☐

Montar

☐

☐

OFICIO

EQUIPO

☐

Pelea con armas pesadas

☐

Usar armas de asedio

☐

Pelea con dos armas

☐

Ataque torbellino

☐

Puñalada trapería

☐

Apresar

☐

Trampas

☐

Abrir cerraduras

☐

Disfrazarse

☐

Imitar / Actuar

☐

Envenenar

☐

Torturar

☐

☐

Arquitectura

☐

Ingeniería naval

☐

Ingeniería mecánica

☐

Albañilería

☐

Agricultura

☐

Herrería

☐

Alfarería

☐

Tasación

☐

Cocina

☐

Costura

☐

Ganadería

☐

Pintura

☐

Escultura

☐

Adiestrar animal pequeño

☐

Adiestrar animal grande

☐

Navegar

☐

Orientación

☐

Cazar

☐

Supervivencia

☐

Curar

☐

Titiritero

☐

Juegos de manos

☐

Cantar

☐

Bailar

☐

Música

☐

Recitar

Capacidad de carga:

Peso llevado:

Dinero encima:

ESTADO 1

ESTADO 2

ESTADO 3

CONTUSIONES

INCISIONES

QUEMADURAS

TAJOS

ESTRES

VENENO

Armadura

GESTA

NOTAS / TRASFONDO

-Detesto a...

-Sanaré a...

-Protegeré a...

-Serviré a...

-Encontraré a...

-Mataré a...

-Conseguiré...

Seduciré a...

-Seré recordado por...

-Me vengaré de...

-Honraré a...

-Aprenderé....

-Castigaré a...

-Conquistaré...

-Otra...

HOJA DE AVENTURERO

Carga:

Lengua:

NOMBRE

OFICIO

RAZA

ORIGEN

BENEFICIO

ALINEAMIENTO

NIVEL

XP

COMBATE

SOCIAL

INTELECTO

FÍSICO

☐ Esquiva

☐ Pelea sin armas

☐ Pelea con armas ligeras

☐ Disparo con arco

☐ Disparo con ballestas

☐ Disparo con honda

☐ Lanzar objetos

☐ Desplazar

☐ Desviar

☐

☐

☐

☐ Mentir

☐ Seducción

☐ Intimidar

☐ Negociar

☐ Empatía

☐ Juegos de azar

☐ Modales

☐ Protocolo

☐ Psicología

☐ Refranes

☐ Chistes

☐ Charlar

☐ Voluntad

☐ Deducción

☐ Leer

☐ Escribir

☐ Idiomas

☐ Religión

☐ Política

☐ Cultura

☐ Geografía

☐ Historia

☐ Fauna

☐ Vegetación

☐ Reflejos

☐ Percepción

☐ Agilidad

☐ Sigilo

☐ Nadar

☐ Escalar

☐ Paladar

☐ Constitución

☐ Fuerza

☐ Montar

☐

☐

HECHIZOS

EQUIPO

☐ Prestidigitación (7)

☐ Identificar magia (7)

☐ Iluminar objeto (7)

☐ Detectar magia (7)

☐ Encontrar agua (7)

☐ Escudo de luz (8)

☐ Provocar lluvia (8)

☐ Sanar (8)

☐ Iluminar estancia (8)

☐ Encontrar tesoro (9)

☐ Ilusión menor (9)

☐ Usar objeto mágico (9)

☐ Adivinación (9)

☐ Ilusión menor (9)

☐ Desaparecer objeto (9)

☐ Bola de fuego +2 (9)

☐ Convocar divinidad (9)

☐ Desencantar persona (9)

☐ Ilusión mayor (9)

☐ Hablar con animal (9)

☐ Purificar (9)

☐ Confundir (9)

☐ Oscuridad (10)

☐ Flotar (10)

☐ Crear poción (10)

☐ Aterrorizar (10)

☐ Círculo protector (10)

☐ Puño de Hierro +2 (10)

☐ Sordera (10)

☐ Encontrar persona (10)

☐ Invisibilidad (10)

☐ Imbuir de magia (11)

☐ Telequinesis (11)

☐ Maldecir (11)

☐ Dormir (11)

☐ Soportar fuego (11)

☐ Poseer animal (11)

☐ Luz cegadora (11)

☐ Abrir portal (11)

☐ Dedo mortal (12)

☐ Resucitar (12)

☐ Expulsar muerto (12)

Capacidad de carga:

Peso llevado:

Dinero encima:

☐ Hablar con muerto (12)

☐ Levantar muerto (13)

☐ Plaga (13)

ESTADO 1

ESTADO 2

ESTADO 3

CONTUSIONES

INCISIONES

QUEMADURAS

TAJOS

ESTRÉS

VENENO

Armadura

GESTA

NOTAS / TRASFONDO

-Detesto a...

-Sanaré a...

-Protegeré a..

-Serviré a...

-Encontraré a...

-Mataré a...

-Conseguiré...

Seduciré a...

-Seré recordado por...

-Me vengaré de...

-Honraré a...

-Aprenderé....

-Castigaré a...

-Conquistaré...

-Otra...

Carga:

Lengua:

Estigia

HOJA DE HECHICERO

NOMBRE Miyamoto Mushashi
OFICIO Guerrero
RAZA Humano
ORIGEN Waga
BENEFICIO Polivalente
ALINEAMIENTO Bueno

NIVEL



XP
70



COMBATE [3]

SOCIAL [2]

INTELECTO [1]

FÍSICO [1]

★★ Esquiva

□□ Pelea sin armas

★★ Pelea con armas ligeras

★ □ Disparo con arco

□□ Disparo con ballestas

□□ Disparo con honda

□□ Lanzar objetos

□□ Desplazar

□□ Desviar

□□

□□

□□

□□

□□ Mentir

□□ Seducción

★ □ Intimidar

□□ Negociar

□□ Empatía

□□ Juegos de azar

★ □ Modales

★ □ Protocolo

□□ Psicología

□□ Refranes

□□ Chistes

□□ Charlar

★ □ Voluntad

★★ Deducción

□□ Leer

□□ Escribir

□□ Idiomas

□□ Religión

□□ Política

★ □ Cultura

□□ Geografía

□□ Historia

□□ Fauna

□□ Vegetación

□□ Reflejos

★★ Percepción

★★ Agilidad

□□ Sigilo

□□ Nadar

□□ Escalar

□□ Paladar

□□ Constitución

□□ Fuerza

□□ Montar

□□

□□

OFICIO [2]

EQUIPO

□□ Pelea con armas pesadas

□□ Usar armas de asedio

★ □ Pelea con dos armas

★★ Ataque torbellino

□□ Puñalada trapería

□□ Apresar

□□ Trampas

□□ Abrir cerraduras

□□ Disfrazarse

□□ Imitar / Actuar

□□ Envenenar

□□ Torturar

□□

□□

□□ Arquitectura

□□ Ingeniería naval

□□ Ingeniería mecánica

□□ Albañilería

□□ Agricultura

□□ Herrería

□□ Alfarería

□□ Tasación

□□ Cocina

□□ Costura

□□ Ganadería

□□ Pintura

□□ Escultura

□□ Adiestrar animal pequeño

□□ Adiestrar animal grande

□□ Navegar

□□ Orientación

□□ Cazar

□□ Supervivencia

□□ Curar

□□ Titiritero

□□ Juegos de manos

□□ Cantar

□□ Bailar

□□ Música

□□ Recitar

Katana +1

Cota de mallas

Carcaj 20 flechas

Arco corto +1

Capacidad de carga:

Peso llevado:

Dinero encima:

ESTADO 1

ESTADO 2

ESTADO 3

CONTUSIONES

INCISIONES

QUEMADURAS

TAJOS

ESTRES

VENENO

Armadura

Cota de mallas

□□□□

GESTA

NOTAS / TRASFONDO

-Detesto a...

-Sanaré a...

-Protegeré a...

-Serviré a...

-Encontraré a...

-Mataré a...

-Conseguiré...

Seduciré a...

-Seré recordado por...

-Me vengaré de...

-Honraré a...

-Aprenderé...

-Castigaré a...

-Conquistaré...


-Otra...

Este guerrero nació en 1584 en el Japón feudal, hijo de samurái y huérfano, se crio con su tío, un sacerdote, en una época violenta. Lo llamaban Kensei o "esgrimista divino"



Carga: 30

Lengua: sinítica

NOMBRE	Rumpelstiltskin	NIVEL	7	
OFICIO	Hechicero			
RAZA	Duende			
ORIGEN	Avalon			
BENEFICIO	Naturaleza mágica			
ALINEAMIENTO	Neutral	XP	70	

COMBATE 1	SOCIAL 2	INTELECTO 2	FÍSICO 1
<input type="checkbox"/> Esquiva <input type="checkbox"/> Pelea sin armas <input checked="" type="checkbox"/> Pelea con armas ligeras <input type="checkbox"/> Disparo con arco <input type="checkbox"/> Disparo con ballestas <input type="checkbox"/> Disparo con honda <input type="checkbox"/> Lanzar objetos <input type="checkbox"/> Desplazar <input type="checkbox"/> Desviar <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Mentir <input type="checkbox"/> Seducción <input type="checkbox"/> Intimidar <input type="checkbox"/> Negociar <input type="checkbox"/> Empatía <input type="checkbox"/> Juegos de azar <input type="checkbox"/> Modales <input type="checkbox"/> Protocolo <input type="checkbox"/> Psicología <input type="checkbox"/> Refranes <input type="checkbox"/> Chistes <input type="checkbox"/> Charlar	<input type="checkbox"/> Voluntad <input checked="" type="checkbox"/> Deducción <input checked="" type="checkbox"/> Leer <input type="checkbox"/> Escribir <input type="checkbox"/> Idiomas <input type="checkbox"/> Religión <input type="checkbox"/> Política <input type="checkbox"/> Cultura <input type="checkbox"/> Geografía <input type="checkbox"/> Historia <input type="checkbox"/> Fauna <input type="checkbox"/> Vegetación	<input type="checkbox"/> Reflejos <input checked="" type="checkbox"/> Percepción <input checked="" type="checkbox"/> Agilidad <input type="checkbox"/> Sigilo <input type="checkbox"/> Nadar <input type="checkbox"/> Escalar <input type="checkbox"/> Paladar <input type="checkbox"/> Constitución <input type="checkbox"/> Fuerza <input type="checkbox"/> Montar <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

HECHIZOS 3	EQUIPO
<input checked="" type="checkbox"/> Prestidigitación (7) <input type="checkbox"/> Identificar magia (7) <input type="checkbox"/> Iluminar objeto (7) <input type="checkbox"/> Detectar magia (7) <input type="checkbox"/> Encontrar agua (7) <input type="checkbox"/> Escudo de luz (8) <input type="checkbox"/> Provocar lluvia (8) <input checked="" type="checkbox"/> Sanar (8) <input type="checkbox"/> Iluminar estancia (8) <input checked="" type="checkbox"/> Encontrar tesoro (9) <input type="checkbox"/> Ilusión menor (9) <input checked="" type="checkbox"/> Usar objeto mágico (9) <input checked="" type="checkbox"/> Adivinación (9) <input type="checkbox"/> Ilusión menor (9)	<input type="checkbox"/> Desaparecer objeto (9) <input type="checkbox"/> Bola de fuego +2 (9) <input type="checkbox"/> Convocar divinidad (9) <input type="checkbox"/> Desencantar persona (9) <input type="checkbox"/> Ilusión mayor (9) <input type="checkbox"/> Hablar con animal (9) <input type="checkbox"/> Purificar (9) <input type="checkbox"/> Confundir (9) <input type="checkbox"/> Oscuridad (10) <input type="checkbox"/> Flotar (10) <input checked="" type="checkbox"/> Crear poción (10) <input type="checkbox"/> Aterrorizar (10) <input type="checkbox"/> Círculo protector (10) <input type="checkbox"/> Puño de Hierro +2 (10)

Péndulo
Bolsa con 10 mp
Poción curativa
Varita Mágica +3

Capacidad de carga:
 Peso llevado:
 Dinero encima:

☐ Sordera (10)
☐ Encontrar persona (10)
☒ Invisibilidad (10)
☐ Imbuir de magia (11)
☐ Telequinesis (11)
☒ Maldecir (11)
☐ Dormir (11)
☐ Soportar fuego (11)
☐ Poseer animal (11)
☐ Luz cegadora (11)
☒ Abrir portal (11)
☐ Dedo mortal (12)
☐ Resucitar (12)
☐ Expulsar muerto (12)

☐ Hablar con muerto (12)
☐ Levantar muerto (13)
☐ Plaga (13)

ESTADO 1	ESTADO 2	ESTADO 3
CONTUSIONES INCISIONES QUEMADURAS	TAJOS ESTRÉS VENENO	Armadura

GESTA	NOTAS / TRASFONDO
-Detesto a... -Sanaré a... -Protegeré a... -Serviré a... -Encontraré a... -Mataré a... -Conseguiré... Seduciré a... -Seré recordado por...	-Me vengaré de... -Honraré a... -Aprenderé... -Castigaré a... -Conquistaré... -Otra...

Es un duende travieso y avaricioso que se hizo famoso por los pactos que hacía con los humanos. Les ofrecía algo que deseaban pero siempre había alguna trampa que lo beneficiaba. Esa picardía le ha hecho aparecer en algunos cuentos clásicos.



Carga: 15
 Lengua: sajón

NOMBRE	Melusina	<div>NIVEL</div> <div>7</div> <div>XP</div> <div>70</div>	
OFICIO	Exploradora		
RAZA	Elfa		
ORIGEN	Avalon		
BENEFICIO	Visión nocturna		
ALINEAMIENTO	Bueno		

COMBATE 1	SOCIAL 2	INTELECTO 1	FÍSICO 2
<input type="checkbox"/> Esquiva <input type="checkbox"/> Pelea sin armas <input checked="" type="checkbox"/> Pelea con armas ligeras <input type="checkbox"/> Disparo con arco <input type="checkbox"/> Disparo con ballestas <input type="checkbox"/> Disparo con honda <input type="checkbox"/> Lanzar objetos <input type="checkbox"/> Desplazar <input type="checkbox"/> Desviar <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Mentir <input checked="" type="checkbox"/> Seducción <input type="checkbox"/> Intimidar <input type="checkbox"/> Negociar <input type="checkbox"/> Empatía <input type="checkbox"/> Juegos de azar <input type="checkbox"/> Modales <input type="checkbox"/> Protocolo <input type="checkbox"/> Psicología <input type="checkbox"/> Refranes <input type="checkbox"/> Chistes <input type="checkbox"/> Charlar	<input type="checkbox"/> Voluntad <input type="checkbox"/> Deducción <input type="checkbox"/> Leer <input type="checkbox"/> Escribir <input type="checkbox"/> Idiomas <input type="checkbox"/> Religión <input type="checkbox"/> Política <input type="checkbox"/> Cultura <input type="checkbox"/> Geografía <input type="checkbox"/> Historia <input checked="" type="checkbox"/> Fauna <input checked="" type="checkbox"/> Vegetación	<input checked="" type="checkbox"/> Reflejos <input type="checkbox"/> Percepción <input checked="" type="checkbox"/> Agilidad <input checked="" type="checkbox"/> Sigilo <input type="checkbox"/> Nadar <input type="checkbox"/> Escalar <input type="checkbox"/> Paladar <input type="checkbox"/> Constitución <input type="checkbox"/> Fuerza <input type="checkbox"/> Montar <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

OFICIO 3	EQUIPO
<input type="checkbox"/> Pelea con armas pesadas <input type="checkbox"/> Usar armas de asedio <input type="checkbox"/> Pelea con dos armas <input type="checkbox"/> Ataque torbellino <input type="checkbox"/> Puñalada tramera <input type="checkbox"/> Apresar <input type="checkbox"/> Trampas <input type="checkbox"/> Abrir cerraduras <input type="checkbox"/> Disfrazarse <input type="checkbox"/> Imitar / Actuar <input type="checkbox"/> Envenenar <input type="checkbox"/> Torturar <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Arquitectura <input type="checkbox"/> Ingeniería naval <input type="checkbox"/> Ingeniería mecánica <input type="checkbox"/> Albañilería <input type="checkbox"/> Agricultura <input type="checkbox"/> Herrería <input type="checkbox"/> Alfarería <input type="checkbox"/> Tasación <input type="checkbox"/> Cocina <input type="checkbox"/> Costura <input type="checkbox"/> Ganadería <input type="checkbox"/>



Arco corto +1
 Carcaj 15 flechas
 Compañero animal
 Piel abrigadas

Capacidad de carga:
 Peso llevado:
 Dinero encima:

ESTADO 1	ESTADO 2	ESTADO 3
<div>CONTUSIONES</div> <div>INCISIONES</div> <div>QUEMADURAS</div>	<div>TAJOS</div> <div>ESTRES</div> <div>VENENO</div>	<div>Armadura</div>

GESTA	NOTAS / TRASFONDO
<div> -Detesto a... -Sanaré a... -Protegeré a... -Serviré a... -Encontraré a... -Mataré a... -Conseguiré... Seduciré a... -Seré recordado por... </div> <div> -Me vengaré de... -Honraré a... -Aprenderé... -Castigaré a... -Conquistaré... -Otra... </div>	<p>Era un hada o elfa hija del rey de Albión, que abandonó el mundo feérico por amor a un humano. Pesaba sobre ellos una maldición, él no podía verla dar a luz o criar a sus hijos, la incumplió el hombre y ella desapareció junto a las hijas. Aparecieron en Avalon, en la laguna estigia.</p> <p>Carga: 20 Lengua: sajón</p>



NOMBRE	Martín de Codax	<div>NIVEL</div>  <div>XP</div> <div>70</div>	
OFICIO	Artista		
RAZA	Humano		
ORIGEN	Arcadia		
BENEFICIO	Polivalente		
ALINEAMIENTO	Neutral		

COMBATE 1	SOCIAL 2	INTELECTO 3	FÍSICO 1
<input checked="" type="checkbox"/> Esquiva <input type="checkbox"/> Pelea sin armas <input checked="" type="checkbox"/> Pelea con armas ligeras <input type="checkbox"/> Disparo con arco <input type="checkbox"/> Disparo con ballestas <input type="checkbox"/> Disparo con honda <input type="checkbox"/> Lanzar objetos <input type="checkbox"/> Desplazar <input type="checkbox"/> Desviar <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Mentir <input checked="" type="checkbox"/> Seducción <input type="checkbox"/> Intimidar <input type="checkbox"/> Negociar <input type="checkbox"/> Empatía <input type="checkbox"/> Juegos de azar <input checked="" type="checkbox"/> Modales <input type="checkbox"/> Protocolo <input type="checkbox"/> Psicología <input type="checkbox"/> Refranes <input type="checkbox"/> Chistes <input type="checkbox"/> Charlar	<input type="checkbox"/> Voluntad <input checked="" type="checkbox"/> Deducción <input checked="" type="checkbox"/> Leer <input checked="" type="checkbox"/> Escribir <input checked="" type="checkbox"/> Idiomas <input type="checkbox"/> Religión <input type="checkbox"/> Política <input checked="" type="checkbox"/> Cultura <input type="checkbox"/> Geografía <input type="checkbox"/> Historia <input type="checkbox"/> Fauna <input type="checkbox"/> Vegetación	<input type="checkbox"/> Reflejos <input type="checkbox"/> Percepción <input type="checkbox"/> Agilidad <input type="checkbox"/> Sigilo <input type="checkbox"/> Nadar <input type="checkbox"/> Escalar <input type="checkbox"/> Paladar <input type="checkbox"/> Constitución <input type="checkbox"/> Fuerza <input type="checkbox"/> Montar <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

OFICIO 2	EQUIPO
<input type="checkbox"/> Pelea con armas pesadas <input type="checkbox"/> Usar armas de asedio <input type="checkbox"/> Pelea con dos armas <input type="checkbox"/> Ataque torbellino <input type="checkbox"/> Puñalada trápera <input type="checkbox"/> Apresar <input type="checkbox"/> Trampas <input type="checkbox"/> Abrir cerraduras <input type="checkbox"/> Disfrazarse <input type="checkbox"/> Imitar / Actuar <input type="checkbox"/> Envenenar <input type="checkbox"/> Torturar <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Arquitectura <input type="checkbox"/> Ingeniería naval <input type="checkbox"/> Ingeniería mecánica <input type="checkbox"/> Albañilería <input type="checkbox"/> Agricultura <input type="checkbox"/> Herrería <input type="checkbox"/> Alfarería <input checked="" type="checkbox"/> Tasación <input type="checkbox"/> Cocina <input type="checkbox"/> Costura <input type="checkbox"/> Ganadería <input type="checkbox"/> Pintura <input type="checkbox"/> Escultura

Capacidad de carga:
Peso llevado:
Dinero encima:

ESTADO 1	ESTADO 2	ESTADO 3
<div>CONTUSIONES</div> <div>INCISIONES</div> <div>QUEMADURAS</div>	<div>TAJOS</div> <div>ESTRES</div> <div>VENENO</div>	<div>Armadura</div>

GESTA	NOTAS / TRASFONDO
<div> -Detesto a... -Sanaré a... -Protegeré a... -Serviré a... -Encontraré a... -Mataré a... -Conseguiré... Seduciré a... -Seré recordado por... </div> <div> -Me vengaré de... -Honraré a... -Aprenderé... -Castigaré a... -Conquistaré... -Otra... </div>	<p>Era un trovador compositor e intérprete gallego, especialmente de cantigas de amigo. Viajaba de pueblo en pueblo con un estoque para prevenir problemas. Descansaba en una posada cuando el pueblo fue arrasado y él falleció, tiene una segunda oportunidad al renacer en Estigia.</p> <p>Carga: 30 Lengua: latín</p>



NOMBRE

Aladino

OFICIO

Ladrón

RAZA

Humano

ORIGEN

Jima

BENEFICIO

Polivalente

ALINEAMIENTO

Neutral

NIVEL

7

XP

70

COMBATE 1

SOCIAL 1

INTELECTO 2

FÍSICO 3

☐ Esquiva
☐ Pelea sin armas
☒ Pelea con armas ligeras
☐ Disparo con arco
☐ Disparo con ballestas
☐ Disparo con honda
☐ Lanzar objetos
☐ Desplazar
☐ Desviar
☐
☐
☐
☐

☒ Mentir
☐ Seducción
☐ Intimidar
☒ Negociar
☐ Empatía
☐ Juegos de azar
☐ Modales
☐ Protocolo
☐ Psicología
☐ Refranes
☐ Chistes
☐ Charlar

☐ Voluntad
☒ Deducción
☐ Leer
☐ Escribir
☐ Idiomas
☐ Religión
☐ Política
☐ Cultura
☐ Geografía
☐ Historia
☐ Fauna
☐ Vegetación

☒ Reflejos
☒ Percepción
☒ Agilidad
☒ Sigilo
☐ Nadar
☐ Escalar
☐ Paladar
☐ Constitución
☐ Fuerza
☐ Montar
☐
☐

OFICIO 2

EQUIPO

☐ Pelea con armas pesadas
☐ Usar armas de asedio
☐ Pelea con dos armas
☐ Ataque torbellino
☒ Puñalada trapera
☐ Apresar
☒ Trampas
☒ Abrir cerraduras
☐ Disfrazarse
☐ Imitar / Actuar
☒ Envenenar
☐ Torturar
☐

☐ Arquitectura
☐ Ingeniería naval
☐ Ingeniería mecánica
☐ Albañilería
☐ Agricultura
☐ Herrería
☐ Alfarería
☐ Tasación
☐ Cocina
☐ Costura
☐ Ganadería
☐ Pintura
☐ Escultura

☐ Adiestrar animal pequeño
☐ Adiestrar animal grande
☐ Navegar
☐ Orientación
☐ Cazar
☐ Supervivencia
☐ Curar
☐ Titiritero
☐ Juegos de manos
☐ Cantar
☐ Bailar
☐ Música
☐ Recitar

Daga +1

Juego de ganzúas

Armadura de cuero

Capucha

Capacidad de carga:

Peso llevado:

Dinero encima:

ESTADO 1

ESTADO 2

ESTADO 3

CONTUSIONES

INCISIONES

QUEMADURAS

TAJOS

ESTRES

VENENO

Armadura

GESTA

NOTAS / TRASFONDO

-Detesto a...

-Sanaré a...

-Protegeré a...

-Serviré a...

-Encontraré a...

-Mataré a...

-Conseguiré...

Seduciré a...

-Seré recordado por...

-Me vengaré de...

-Honraré a...

-Aprenderé...

-Castigaré a...

-Conquistaré...

-Otra...

De pobre haragán, golfo y rufián pasó a convertirse en dueño de múltiples riquezas gracias al azar, su astucia y el trato con brujos y genios o djins. Sin embargo, incluso colmado de riquezas, su espíritu de pícaro ha permanecido latente.

Carga: 30

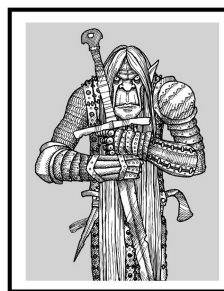
Lengua: árabe clásico

Estigia

HOJA DE PERSONAJE

NOMBRE	Gargantúa
OFICIO	Guerrero
RAZA	Trol
ORIGEN	Arcadia
BENEFICIO	Piel endurecida -1
ALINEAMIENTO	Neutral

NIVEL



XP
70

COMBATE 3

SOCIAL 1

INTELECTO 1

FÍSICO 2

- ☐ Esquiva
- ☒ Pelea sin armas
- ☒ Pelea con armas ligeras
- ☐ Disparo con arco
- ☐ Disparo con ballestas
- ☐ Disparo con honda
- ☐ Lanzar objetos
- ☐ Desplazar
- ☐ Desviar
- ☐
- ☐
- ☐

- ☐ Mentir
- ☐ Seducción
- ☒ Intimidar
- ☐ Negociar
- ☐ Empatía
- ☐ Juegos de azar
- ☐ Modales
- ☐ Protocolo
- ☐ Psicología
- ☐ Refranes
- ☐ Chistes
- ☒ Charlar

- ☒ Voluntad
- ☐ Deducción
- ☒ Leer
- ☐ Escribir
- ☐ Idiomas
- ☐ Religión
- ☐ Política
- ☐ Cultura
- ☐ Geografía
- ☐ Historia
- ☐ Fauna
- ☐ Vegetación

- ☐ Reflejos
- ☐ Percepción
- ☒ Agilidad
- ☐ Sigilo
- ☐ Nadar
- ☐ Escalar
- ☐ Paladar
- ☒ Constitución
- ☒ Fuerza
- ☐ Montar
- ☐
- ☐

OFICIO 2

EQUIPO

- ☒ Pelea con armas pesadas
- ☐ Usar armas de asedio
- ☒ Pelea con dos armas
- ☐ Ataque torbellino
- ☐ Puñalada trapera
- ☒ Apresar
- ☐ Trampas
- ☐ Abrir cerraduras
- ☐ Disfrazarse
- ☐ Imitar / Actuar
- ☐ Envenenar
- ☐ Torturar
- ☐

- ☐ Arquitectura
- ☐ Ingeniería naval
- ☐ Ingeniería mecánica
- ☐ Albañilería
- ☐ Agricultura
- ☐ Herrería
- ☐ Alfarería
- ☐ Tasación
- ☐ Cocina
- ☐ Costura
- ☐ Ganadería
- ☐ Pintura
- ☐ Escultura

- ☐ Adiestrar animal pequeño
- ☐ Adiestrar animal grande
- ☐ Navegar
- ☐ Orientación
- ☐ Cazar
- ☐ Supervivencia
- ☐ Curar
- ☐ Titiritero
- ☐ Juegos de manos
- ☐ Cantar
- ☐ Bailar
- ☐ Música
- ☐ Recitar

Maza +2
Escudo de madera +2
Odre de vino
Bolsa con 5mp

Capacidad de carga:
Peso llevado:
Dinero encima:

ESTADO 1

ESTADO 2

ESTADO 3

CONTUSIONES

INCISIONES

QUEMADURAS

TAJOS

ESTRES

VENENO

Armadura

Escudo de madera



GESTA

NOTAS / TRASFONDO

- Detesto a...
- Sanaré a...
- Protegeré a...
- Serviré a...
- Encontraré a...
- Mataré a...
- Conseguiré...
- Seduciré a...
- Seré recordado por...

- Me vengaré de...
- Honraré a...
- Aprenderé...
- Castigaré a...
- Conquistaré...
- Otra...

Fue un hombre gigantesco, de gran apetito y muy bebedor. Por su tamaño tuvo grandes problemas para adaptarse a su sociedad, finalmente renació en Estigia en forma de trol y decidido a convertirse en un soldado y utilizar para algo útil sus dimensiones.



Carga: 60
Lengua: latín

NOMBRE	Griselda	<div>NIVEL</div> <div>7</div> <div>XP</div> <div>70</div>	
OFICIO	Bruja		
RAZA	Humana		
ORIGEN	Avalon		
BENEFICIO	Polivalente		
ALINEAMIENTO	Neutral		

COMBATE [1]	SOCIAL [2]	INTELECTO [2]	FÍSICO [1]
<input checked="" type="checkbox"/> Esquiva <input type="checkbox"/> Pelea sin armas <input checked="" type="checkbox"/> Pelea con armas ligeras <input type="checkbox"/> Disparo con arco <input type="checkbox"/> Disparo con ballestas <input type="checkbox"/> Disparo con honda <input type="checkbox"/> Lanzar objetos <input type="checkbox"/> Desplazar <input type="checkbox"/> Desviar <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Mentir <input checked="" type="checkbox"/> Seducción <input type="checkbox"/> Intimidar <input type="checkbox"/> Negociar <input type="checkbox"/> Empatía <input type="checkbox"/> Juegos de azar <input type="checkbox"/> Modales <input type="checkbox"/> Protocolo <input checked="" type="checkbox"/> Psicología <input type="checkbox"/> Refranes <input type="checkbox"/> Chistes <input type="checkbox"/> Charlar	<input checked="" type="checkbox"/> Voluntad <input checked="" type="checkbox"/> Deducción <input checked="" type="checkbox"/> Leer <input type="checkbox"/> Escribir <input type="checkbox"/> Idiomas <input type="checkbox"/> Religión <input type="checkbox"/> Política <input type="checkbox"/> Cultura <input type="checkbox"/> Geografía <input type="checkbox"/> Historia <input type="checkbox"/> Fauna <input checked="" type="checkbox"/> Vegetación	<input type="checkbox"/> Reflejos <input type="checkbox"/> Percepción <input type="checkbox"/> Agilidad <input type="checkbox"/> Sigilo <input type="checkbox"/> Nadar <input type="checkbox"/> Escalar <input type="checkbox"/> Paladar <input type="checkbox"/> Constitución <input type="checkbox"/> Fuerza <input type="checkbox"/> Montar <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

HECHIZOS [3]	EQUIPO
<input type="checkbox"/> Prestidigitación (7) <input type="checkbox"/> Identificar magia (7) <input type="checkbox"/> Iluminar objeto (7) <input type="checkbox"/> Detectar magia (7) <input type="checkbox"/> Encontrar agua (7) <input type="checkbox"/> Escudo de luz (8) <input type="checkbox"/> Provocar lluvia (8) <input type="checkbox"/> Sanar (8) <input type="checkbox"/> Iluminar estancia (8) <input type="checkbox"/> Encontrar tesoro (9) <input type="checkbox"/> Ilusión menor (9) <input checked="" type="checkbox"/> Usar objeto mágico (9) <input type="checkbox"/> Adivinación (9) <input type="checkbox"/> Ilusión menor (9)	<input type="checkbox"/> Desaparecer objeto (9) <input checked="" type="checkbox"/> Bola de fuego +2 (9) <input type="checkbox"/> Convocar divinidad (9) <input type="checkbox"/> Desencantar persona (9) <input checked="" type="checkbox"/> Ilusión mayor (9) <input type="checkbox"/> Hablar con animal (9) <input type="checkbox"/> Purificar (9) <input type="checkbox"/> Confundir (9) <input type="checkbox"/> Oscuridad (10) <input type="checkbox"/> Flotar (10) <input checked="" type="checkbox"/> Crear poción (10) <input type="checkbox"/> Aterrorizar (10) <input type="checkbox"/> Círculo protector (10) <input type="checkbox"/> Puño de Hierro +2 (10)

☐ Sordera (10)
☐ Encontrar persona (10)
☐ Invisibilidad (10)
☐ Imbuir de magia (11)
☐ Telequinesis (11)
☒ Maldecir (11)
☐ Dormir (11)
☐ Soportar fuego (11)
☐ Poseer animal (11)
☐ Luz cegadora (11)
☐ Abrir portal (11)
☐ Dedo mortal (12)
☐ Resucitar (12)
☐ Expulsar muerto (12)

Escoba voladora
Gato negro
Cuchillo +1
Poción curativa

Capacidad de carga: 30
 Peso llevado:
 Dinero encima:

☐ Hablar con muerto (12)
☐ Levantar muerto (13)
☒ Plaga (13)

ESTADO 1	ESTADO 2	ESTADO 3
CONTUSIONES INCISIONES QUEMADURAS	TAJOS ESTRÉS VENENO	Armadura

GESTA	NOTAS / TRASFONDO
<div> -Detesto a... -Sanaré a... -Protegeré a... -Serviré a... -Encontraré a... -Mataré a... -Conseguiré... Seduciré a... -Seré recordado por... </div> <div> -Me vengaré de... -Honraré a... -Aprenderé... -Castigaré a... -Conquistaré... -Otra... </div>	<p>Es una bruja joven y atractiva, nieta de bruja, que se formó desde niña con su abuela en el arte de la brujería. Es especialmente hábil buscando en la naturaleza cuanto necesita para crear pociones asombrosas.</p> <p>Lengua: Avalon</p>



Puedes enviar cualquier duda o comentario a:
fuentegrisescriptor@gmail.com

Más información sobre el juego en:
juegosderolparatodos.wordpress.com

Puedes adquirir el Libro del jugador el Libro del director en

www.amazon.es

www.amazon.com