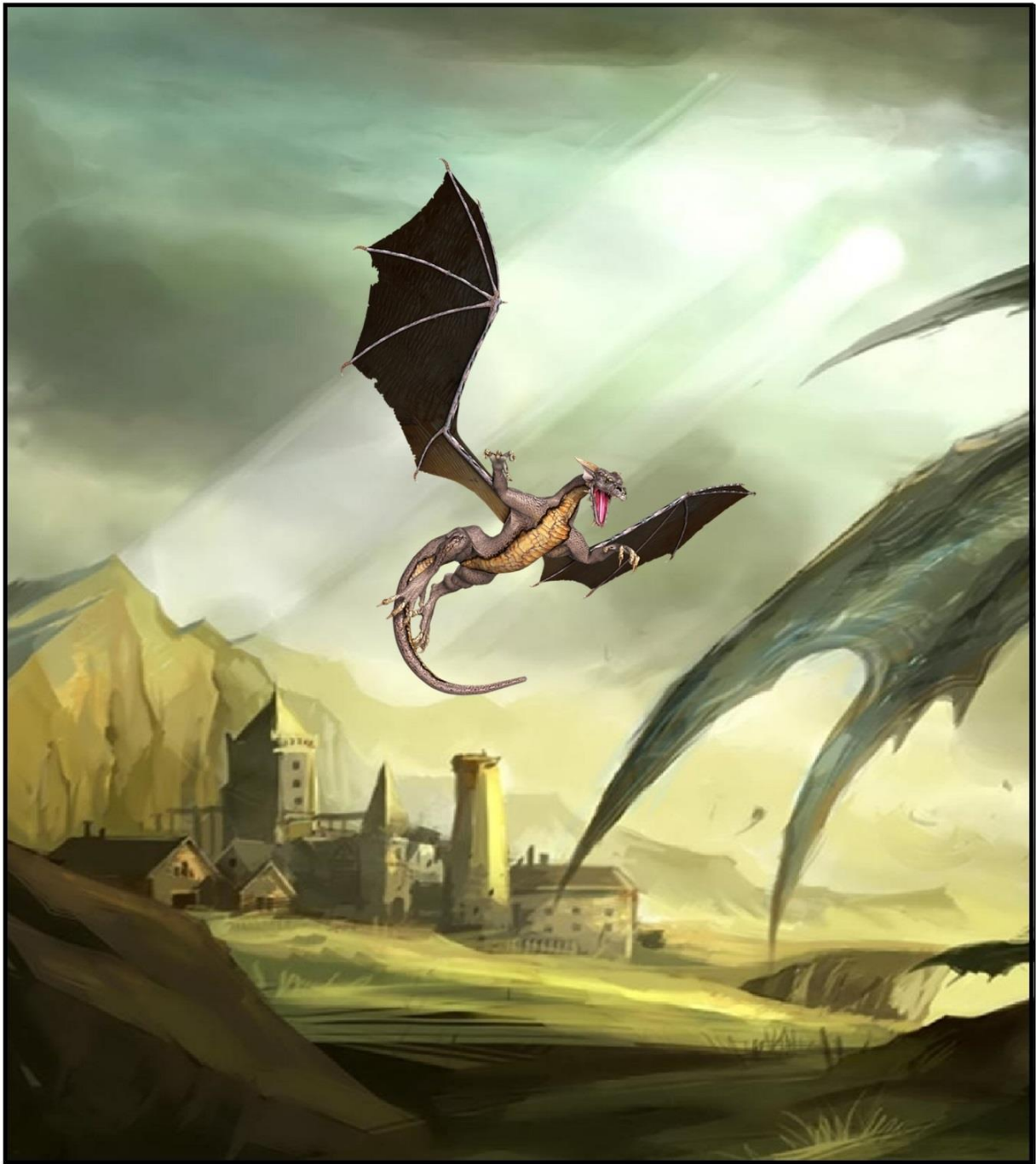


Juego de rol de fantasía **ROBOLD**

SUPLEMENTO DE REGLAS





EDITORIAL
FANTASYC

Autor: Manel Gómez i Estruch.

Edición y maquetación: Manel Gómez i Estruch.

Logo de Kobold: Manel Gómez Estruch.

Diseño de Tipografía Kobold: Jagoba Lekuona.

Ilustraciones interiores de Toni Gallemí, Jagoba Lekuona Huegun Y Álvaro D-Lirio.

Otras ilustraciones interiores: Pertenecen a dominio público.

Colaboraciones: Robert Moral (Sampor), Albert Tarrés i Figueras (Armaduras) y JR Despuig (Kobalto).

Sitio web: <http://comteestruch.blogspot.com.es/>



Título Original: **Kobold Advanced**

Idioma versión original: Castellano

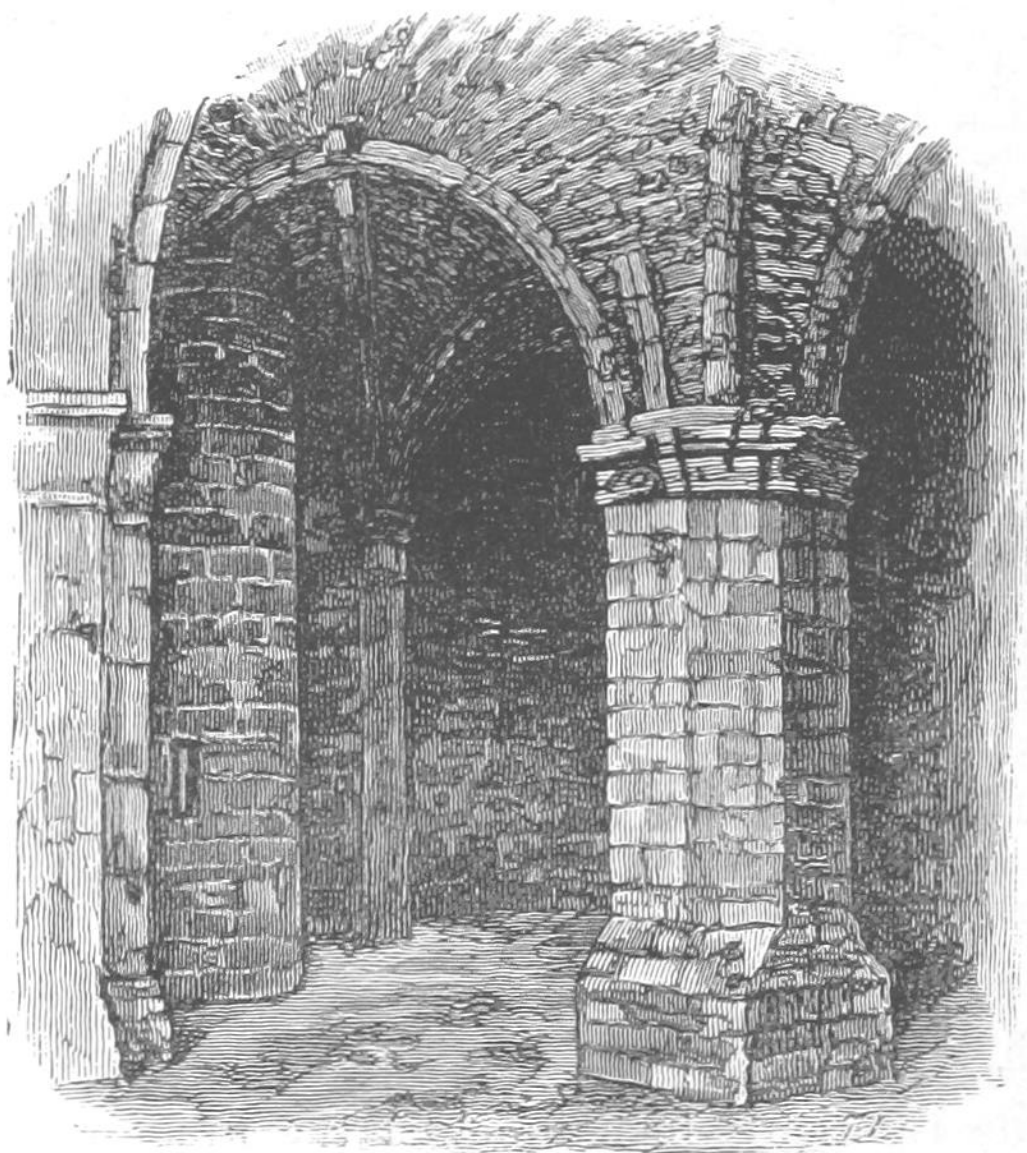
1ª edición: Diciembre de 2019

Kobold Advanced es un suplemento y para jugarlo es necesario el manual del juego.

Todos los derechos reservados. Bajo las sanciones establecidas en el ordenamiento jurídico, queda rigurosamente prohibida, sin autorización escrita del autor, la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier medio o procedimiento, comprendidos la reprografía y el tratamiento informático, así como la distribución de ejemplares mediante alquiler o prestamos públicos.

Índice del suplemento

- Kobold Advanced, las 10 nuevas razas para elegir como personaje.	5
- Clases de personaje.	11
- Artefactos.	13
- Nuevas armas y armaduras.	15
- Nuevo Bestiario.	17
- Brules y Kobalto.	20
- Tabla de objetos comunes e insignificantes... o no.	21
- Nuevas virtudes y defectos y nuevas habilidades.	23
- Hoja de personaje	24



KOBOLD ADVANCED

Antes de ir a la descripción de Zabatán y a la aventura de exploración propiamente dicha, podréis encontrar aquí en "Kobold Advanced" un reglamento avanzado que incluye nuevos tipos de personajes. Con este nuevo reglamento, se podrá jugar con razas y clases en lugar de tipos de personaje. A continuación se describen las 10 nuevas razas de personaje y las 5 clases.

Con esta nueva regla, podrás ser un Kobold Mago o un Amathy Guerrero, por ejemplo.

Gnomo. Los gnomos son parientes de los enanos (al igual que los trasgos con los orcos). De estatura similar, pero menos corpulentos. No tienen la resistencia de sus parientes, pero estos acostumbran a ser más sabios. Gustan de la vida de una manera diferente, adoran los libros y lo desconocido. Aman la magia y todo lo que conlleva. Al igual que los enanos, son muy barbudos, con grandes rasgos faciales. Las mujeres por su parte suelen ser de pechos grandes y grandes amantes de la cocina, siendo las mejores cocineras de todo Tzarkuhdea. Su media de vida es algo más corta que la de los enanos, pero la aprovechan al máximo.

Longevidad. Son adultos a los 20 años y ancianos a los 180. Pueden llegar a vivir hasta los 250.

Especial. Alquimista. Son expertos en la alquimia y especialistas en la creación de pócimas. De un vial que contiene una poción, son capaces de sacar 2 pociones. Eruditos. Aman los libros y se pasan gran parte de su vida leyendo, lo que les da un conocimiento especial en historia de Tzarkuhdea. +25% a Historia.

Atributos. FUE: 2d6 DES: 3d6+2 RES: 3d6 MEN: 2d6+8 PER: 3d6+2 CAR: 3d6

Habilidades. Artesanía, cerraduras, degustar, historia, leer y escribir, saber arcano, sanar y teología.



Aski. La raza de los Aski fue de las primeras en habitar Tzarkuhdea. Su apariencia es equina, similar a la del asno pero con forma humanoide. Inteligentes, astutos y amantes de lo arcano. La gran mayoría son magos o sacerdotes. Suelen estar en contacto directo con los dioses mediante rezos. Amantes de la paz y del conocimiento.

Longevidad. Son adultos a los 3 años y ancianos a los 25. Pueden llegar a vivir hasta los 30.

Especial. Pese a ser una raza centrada en el conocimiento, son realmente resistentes, lo que les otorga +1 a la defensa. Don de lenguas, es capaz de hablar 2 lenguas extras a elección del jugador.

Atributos. FUE: 3d6 DES: 3d6 RES: 2d6+8 MEN: 2d6+8 PER: 3d6+2 CAR: 2d6

Habilidades. Degustar, historia, leer y escribir, saber arcano, sanar, teología, lanzar conjuros y otra a elección del jugador.

Dragoniano. Un dragoniano es un humanoide, con facultades de dragón, como el aliento y las alas que les permite volar. Así mismo, pueden moverse como cualquier otra criatura humanoide y, gracias a que tienen manos en vez de garras, pueden empuñar armas y equiparse con armaduras. Para que un dragoniano sea respetado en su especie debe matar a un dragón y hacerse un yelmo con su cráneo, solo así será respetado.

Longevidad. Son adultos a los 16 años y ancianos a los 45. Pueden llegar a vivir hasta los 50.

Especial. Poseen alas, lo que les permite volar. También pueden lanzar una vez al día (si tienen éxito en una tirada de lanzar conjuros) su aliento de dragón, que hace el mismo efecto que el conjuro de Sago, Bola de Fuego.

Atributos. FUE: 3d6+2 DES: 3d6+2 RES: 3d6+2 MEN: 3d6+2 PER: 3d6+2 CAR: 3d6+2

Habilidades. Descubrir, esquivar, historia, saltar, trepar, lanzar conjuros y 2 maestrías en armas a elegir.



Gallûs. Criaturas humanoides con aspecto de Ave, concretamente de gallo. Son fieros luchadores que blanden muy bien la espada. Su canto es especial, pudiendo alterar el estado de los que lo escuchan. Les encanta sentirse poderosos y cuando no tienen batallas que realizar, se venden al mejor postor como mercenarios para poder combatir. Miden cerca del metro y medio y son ligeros de peso la mayoría. Su longevidad ronda los quince años, los que pasa prácticamente combatiendo.

Longevidad. Son adultos al año y ancianos a los 5. Pueden llegar a vivir hasta los 10.

Especial. Poseen el conjuro Canto de Gallo el cual pueden lanzar con una tirada exitosa de lanzar conjuros. Planear. Pueden planear y aletear para evitar sufrir daño en una caída. Daño reducido por caída un 50% y solo sufre daño por caídas superiores a los 6 metros.

Atributos. FUE: 2d8+4 DES: 3d6+2 RES: 3d6 MEN: 2d6 PER: 3d6+2 CAR: 2d8+4

Habilidades. Descubrir, empatía, esquivar, saltar, sigilo, pelea y 2 maestrías en armas a elegir.

Karasû. Los karasû son cuervos humanoides bípedos. Miden algo más de un metro y son ligeros de peso. El Karasû típico gusta de vestir con ropas humanas. Poseen tanto brazos como alas. Sus alas suelen estar plegadas a su espalda y pueden ser confundidas a distancia por una mochila grande. Son reservados y viven entre humanos y semihumanos sin importarles, ya que siempre intentan que no se note su presencia. Los Karasû no son muy amantes de las conversaciones. Hablan solo cuando es realmente necesario, sin embargo, gustan de comunicarse mediante la telepatía. Se reproducen como las aves.

Longevidad. Son adultos al año y ancianos a los 10. Pueden llegar a vivir hasta los 15.

Especial. Pueden usar la telepatía para comunicarse. Poseen alas, lo que les permite volar.

Atributos. FUE: 3d6 DES: 3d6+4 RES: 3d6+2 MEN: 3d6+4
PER: 3d6+2 CAR: 2d6

Habilidades. Cerraduras, descubrir, esconderse, esquivar, robar, sigilo, filo y proyectiles.



Agma. Los Agma, también conocidos como el pueblo carmesí, son humanoides con rasgos demoniacos. Son hijos e hijas de la diosa muerte. Su apariencia es semihumana con la tonalidad de su piel de color carmesí. Tienen dos cuernos en la cabeza y los ojos amarillos, azules o violetas. También tienen una enorme cola, la cual usan como cualquier otra extremidad. Gozan de unas alas, las cuales recuerdan una mezcla de alas de murciélago y dragón. Siempre van descalzos, pues sus pies aguantan incluso las temperaturas más duras. Tienen 3 dedos delante, con un cuarto opuesto en el talón.

Longevidad. Son adultos a los 21 años y ancianos a los 85. Pueden llegar a vivir hasta los 100 e incluso 110.

Especial. Poseen alas, lo que les permite volar. Inmunes al fuego, este no les causa ningún daño.

Atributos. FUE: 2d6+8 DES: 3d6 RES: 2d6+8 MEN: 3d6 PER: 3d6+2 CAR: 2d6

Habilidades. Descubrir, esquivar, montar, rastrear, saltar, teología y 2 maestrías en armas a elegir.



Hantah. Los Hantah son bestias humanoides de un metro de altura, con las piernas muy cortas y largos pies. Sus brazos son fuertes y de una proporción más equilibrada a su cuerpo. No tienen cuello, su cabeza está unida a su cuerpo. Siempre llevan la cabeza tapada con un capuchón similar al de un verdugo pero hecho de piel de uninejo. El pelaje de los varones es color ocre, mientras que las mujeres tienen un pelaje violeta. Son extremadamente fuertes pese a su apariencia más bien cómica o inocente. Son excelentes carpinteros.

Longevidad. Son adultos a los 6 años y ancianos a los 40. Pueden llegar a vivir hasta los 60.

Especial. Constructores de renombre. Ganan +50% a la habilidad Artesanía siempre que trabajen con madera.

Nunca sacarán pifia en una tirada de Artesanía.

Mentalización, pueden concentra su fuerza hasta un máximo de 4 asaltos, sumando un +25% al ataque y 1d6 de daño extra por cada asalto de concentración.

Atributos. FUE: 4d6 DES: 3d6+2 RES: 3d6+2 MEN: 2d6 PER: 3d6 CAR: 2d6

Habilidades. Artesanía, cerraduras, esconderse, esquivar, nadar, rastrear, saltar y contundentes.

Humanos. Los humanos son comunes en casi cualquier rincón de Tzarkuhdea. Es una de las especies más polivalentes, habiendo de todo tipo de especialistas diferentes entre sus filas. Hay desde excelentes guerreros, hasta astutos magos. Los humanos de ciudad de las arenas son de piel más oscura, mientras que los del norte, en el reino helado son más pálidos y de cabellos dorados.

Longevidad. Son adultos a los 18 años y ancianos a los 65. Pueden llegar a vivir hasta los 90 e incluso 100.

Especial. Adaptables. Ganan 50 puntos extra a repartir en la creación del PJ.

Atributos. FUE: 3d6+2 DES: 3d6+2 RES: 3d6+2 MEN: 3d6+2 PER: 3d6+2 CAR: 3d6+2

Habilidades. Ocho habilidades al gusto del jugador.

Minotauros. Toro humanoide de unos ciento ochenta centímetros de altura y más de ciento cincuenta kilos de peso. Los minotauros pese a tener pezuñas por pies y cabeza total de bóvido, tienen torso y brazos similares a los de un humano, lo que les permite llevar vestimentas y armas entre otros objetos. Son una raza que ama la naturaleza y el mundo de Tzarkuhdea, pero que cuando se enfadan, se transforman en seres realmente poderosos.

Longevidad. Son adultos a los 5 años y ancianos a los 18. Pueden llegar a vivir hasta los 25.

Especial. Su piel es dura como el cuero, lo que les otorga un bono de +1 a Defensa, lleven armadura o no. También pueden envestir con su cornamenta. Usan la habilidad de Pelea en % de ataque y causan 1d6+ bono de fuerza.

Atributos. FUE: 2d6+14 DES: 3d6+2 RES: 2d6+10 MEN: 3d6+2 PER: 3d6 CAR: 2d6

Habilidades. Artesanía, historia, nadar, rastrear, una maestría en armas a elegir, A 2 manos, pelea y escudo.



Mutante. Cuando un niño humano nace con alguna deformidad es desterrado de su reino. Los padres tienen dos opciones según las leyes humanas, sacrificarlo pidiendo disculpas a los dioses por todo mal que han hecho y suplicando que el próximo venga sano o... desterrarlos. Cuando un bebé con malformaciones es desterrado, suele acabar en el gran desierto, dónde el príncipe de los ladrones le acoge y educa en el arte del bandidaje. Por noma general los Mutantes son cazatesoros, aunque si el DJ lo permite el jugador podría elegir otra clase diferente. Hay grandes mutantes respetados en el mundo, por sus hazañas, pero mayoritariamente son evitados y mirados con desconfianza tanto por su aspecto como por la vida que llevan.

Longevidad. pese a sus mutaciones no dejan de ser humanos, la media de vida ronda los 80 años.

Especial. Los Mutantes deben lanzar 2 veces en esta tabla y asumir dichas mutaciones con sus respectivos efectos a nivel de juego.

Resultado d20			
1	Alas	11	Antenas
2	Aliento de fuego	12	Carnívoro
3	Cola de mono	13	Pies deformes
4	Cuatro brazos	14	Cíclope
5	Cuernos de toro	15	Pinza izquierda
6	Regeneración	16	Piel frágil
7	Piel de camaleón	17	Sudor rojo
8	Piel de roca	18	Piel sensible
9	Ojos carmesí	19	Ceguera solar
10	Manos sanadoras	20	Palidez elevada

Los humanos que nacen marcados por los dioses con mutaciones y/o deformidades tienen un 50% de probabilidades de vivir al nacer, ya que hay padres que sacrifican a sus hijos mutantes pidiendo más fortuna en su próximo hijo. Los que no sacrifican a sus hijos los envían al gran desierto, al sur de ciudad de las arenas y les abandonan a su suerte. Pero ahí la suerte suele estar de su lado, ya que el clan de ladrones que ahí habita y está

repleto de mutantes, les adopta y enseña el bello arte del bandidaje.

Los efectos de las mutaciones en términos de juego son las siguientes:

Alas. El mutante tiene alas de murciélago o de cuervo (a elección del jugador) y por lo tanto es capaz de volar.

Aliento de fuego. El mutante puede lanzar una llamarada de fuego diaria que causará 3d6 de daño. El aliento es en línea recta, con un grosor de un metro y una longitud de 2d8 metros.

Cuatro brazos. El mutante nació con cuatro en lugar de dos. Así que puede usar 2 armas a la vez y tener libre dos brazos para una antorcha y un escudo, por poner un ejemplo. Como máximo el PJ podrá atacar con 2 armas en un mismo asalto y no con cuatro. Recuerda que normalmente se tienen dos brazos y se ataca una vez.

Cola de mono. El ladrón la puede utilizar a su antojo, como por ejemplo para quedarse colgado enganchado a una rama con ella.

Cuernos de toro. El ladrón tiene dos enormes cuernos en la cabeza. Algo llamativo, pero los puede usar para cargar contra un rival. En caso de tener éxito en el ataque (maestría de armas "pelea") causará 1d8 de daño.

Regeneración. La piel y el organismo del mutante son impresionantes. Cuando el jugador tome pociones o se cure mediante magia, recuperará 1d4 PV extra.

Piel de camaleón. El ladrón cambia el tono del color de su piel y cabello al de su entorno.

Piel de roca. La piel del mutante es más dura y resistente que la de cualquier humano y esta le otorga una protección natural de 2 (defensa a la que se le puede sumar armadura).

Ojos carmesí. Este color de iris les permite ver en la oscuridad.

Manos sanadoras. El mutante es capaz de curar heridas con sus manos. Una vez al día podrá sanar heridas propias o ajenas. La cura es de 1d3 PV.

Antenas. Éstas le hacen más sensibles el oído. Cualquier estruendo o chirrido extremadamente fuerte puede paralizar al ladrón si este no supera una tirada de Resistencia x3.

Carnívoro. El mutante tiene una enorme boca en el centro del estómago. El mutante comerá con normalidad por la boca, pero una vez al día deberá comer carne cruda y fresca por su boca estomacal o perderá 1 punto de resistencia (que no podrá recuperar hasta comer carne fresca).

Pies deformes. Los pies del ladrón son largos (unos 50 cm) y solo tienen 3 dedos; pulgares. Necesita calzado especial.

Cíclope. El mutante tiene un solo ojo y en todo el centro. Esto le penaliza a las tiradas de descubrir con -25%.

Pinza Izquierda. En lugar de mano izquierda el mutante tiene una pinza como la de un cangrejo. Esto le perjudica a la hora de coger antorchas, armas de dos manos o escudos, pero puede agarrar con la pinza con tanta fuerza que solo las víctimas con Fuerza 13 o más pueden liberarse del agarre. Para tener éxito en el agarre debe hacer una tirada exitosa de maestría en armas "Pelea" y el rival tendrá derecho a una tirada de esquivar.

Piel frágil. La piel del mutante es frágil y cuesta de sanar. El PJ siempre que cure heridas mediante pocimas y magia sanará 1d4 puntos de vida menos (siendo 1PV el mínimo).

Sudor rojo. El sudor del mutante es sangre. Algo violento y sucio. Depende donde no será bien visto.

Piel sensible. La piel del mutante es sensible a la luz del sol. Siempre que el PJ este expuesto a la luz solar sus Atributos se verán reducidos a la mitad.

Ceguera solar. No puede ver con la luz solar, solo en la oscuridad. Aún y así, puede guiarse con el oído y el tacto, pero no ver. Mientras haya luz solar al alcance de sus ojos sufrirá penalizadores de -50% a tiradas de descubrir y de -25% a esquivar y usar maestrías de combate.

Palidez elevada. Su piel y su cabello son blancos y fríos. El calor le debilita y vivir en el gran desierto no ayuda. Siempre que haga calor (durante el día por ejemplo) el PJ sufrirá -10% a todas sus tiradas.

Atributos. FUE: 3d6+2 DES: 3d6+3 RES: 3d6+2 MEN: 3d6+2 PER: 3d6+3 CAR: 3d6

Habilidades. Cerraduras, esconderse, esquivar, robar, saltar, sigilo, trepar y maestría de arma a elegir.



LAS 5 CLASES DE PERSONAJE

Esta es una regla opcional, que divide los tipos de personaje, transformándolos en Razas y Clases. Las razas del manual y las aquí añadidas se quedan igual. Los tipo de PJ humanos del manual, ya no son jugables, sin embargo, ahora las razas. 10 del manual + 10 nuevas (incluyendo Humanos y Mutantes) de este suplemento, que tendrán una Clase a elegir entre estas 5: Guerrero, Mago, Caza tesoros, Sacerdote y Nigromante.

Cada profesión exigirá un mínimo en atributos y dará 4 habilidades extras con la base x2 (o x3 en caso de que se pise con otra de raza) y 100 puntos extra para repartir entre las de profesión.

Lo que hace que los PJ sean bastante más competentes de inicio a parte de más polivalentes.

Guerrero

Los Guerreros son hombres y mujeres que por lo general aman blandir la espada. A los cinco años, los niños y niñas que son futuros guerreros empiezan su entrenamiento en combate y al cumplir los doce hacen "la prueba". Ésta consiste en derrotar con sus manos desnudas a un Huargo adulto. Si salen victoriosos, se ganan el respeto de los suyos y se les considera guerreros, pero si fallan, su vida acaba. No todas las etnias hacen la prueba, en muchas los guerreros no son más que hombres y mujeres que luchan por lo que consideran una causa justa.

Mínimo en Atributos: Mínimo de 14 en FUE y mínimo de 10 en DES y 12 en RES.



Habilidades. Montar, saltar, y dos maestrías en armas a elegir.

Especial. Furia. Si el guerrero pierde más de la mitad de sus PV totales y gasta 3 PM, entra en estado de furia, ganando +20% a sus tiradas de ataque y causando 1d6 de daño extra. Por el contrario no podrá defenderse, ni siquiera esquivar y no parará su ataque de Furia hasta acabar con su víctima.

Mago

Los magos son escasos debido a su poder. Pocos habitantes de Tzarkuhdea son capaces de dominar la magia, pero unos pocos lo logran, convirtiéndose en poderosos hechiceros gracias a la bendición de la diosa maná y la aprobación del resto de dioses. Un mago no es bueno en combate, ni precisamente habilidoso, pues ha pasado gran parte de su vida estudiando y entendiendo la magia. Los magos siempre van acompañados de su vademécum de magia, donde anotan todos sus conjuros. Los magos son veteranos, pues hacen falta muchos años de estudio para dominar la magia.

Mínimo en Atributos. Mínimo de 14 en MEN.

Habilidades. Lanzar conjuros, saber arcano, leer y escribir e historia.

Especial. Rebote. Cuando obtenga crítico en Lanzar conjuros, lanzará el conjuro sin coste de PM y hará el efecto doble.

Caza tesoros

Expertos rastreadores y conocedores de los lugares más remotos de Tzarkuhdea. Admiran los objetos sagrados que los dioses han dejado por el mundo y darían lo que fuera por una joya u objeto especial y/o mágico. No son simples ladrones, aunque hay casos en los que apropiarse de lo que no es de ellos es la única forma de ganar alguna moneda extra. Astutos y habilidosos, son expertos en ir de aventuras

y como dicen las canciones de los juglares y los poemas de los trovadores, es mejor tener un caza tesoros de amigo que de enemigo.

Mínimo en Atributos. Mínimo de 12 en PER, 12 en DES y 10 en CAR.

Habilidades. Cerraduras, descubrir, robar y sigilo.

Especial. Siempre que ataquen que por la espalda ganarán +50% (en vez del 25% habitual) y Suertudo. Ganan +10 a Suerte y una vez por sesión de juego, pueden repetir una tirada.

Nigromante

Los nigromantes decidieron adorar a la diosa muerte, servirla en vida para obtener sus favores con la esperanza de que su muerte sea tardía. Son siniestros y su mayor objetivo es aumentar en conocimientos hacia la goecia y la necromancia.

Mínimo en Atributos. Mínimo de 12 en MEN y 10 en RES.

Habilidades. Historia, leer y escribir, saber arcano y lanzar conjuros.

Especial. Conversión a la muerte. Pueden convertir PV en PM. Pero nunca podrán hacerlo si están a 3 o menos PV.

Sacerdote

Maestros religiosos que adoran a la diosa maná y propagan su fe a cambio de los poderes divinos que ésta les ofrece. Un Jugador que interprete a un sacerdote deberá adorar a Maná y siempre tendrá que seguir un código de conducta o perderá sus poderes. No tienen necesariamente que tener un templo, pueden ser peregrinos que propagan su fe. Si el Sacerdote es Kobold, este adorará tanto a Sago (Vela) como a Maná y podrá elegir conjuros de ambos.

Mínimo en Atributos. Mínimo de 12 en MEN y 10 en CAR.

Habilidades. Saber arcano, historia, Leer y escribir y teología.

Especial. Manos sanadoras. Usando la habilidad de Sanar, una vez al día podrán curar 1d4 PV en vez de 1PV habitual por paciente. Si lo hacen una segunda vez en un mismo día, la habilidad “manos sanadoras” pasa a costar 1d4 puntos de Maná.

A continuación, una tabla opcional para elegir la raza de personaje al azar. Solo hay que lanzar 1d20 y mirar el resultado.

Hacer un PJ con una raza al azar.

Raza	Resultado d20
Kobold	1
Kaeru	2
Gátido	3
Elfo de los bosques	4
Elfo de los mares	5
Elfo de las sombras	6
Amathy	7
Enano	8
Ku-Ma	9
Sabueso	10
Humano	11
Mutante	12
Gnomo	13
Aski	14
Dragoniano	15
Gallûs	16
Karasû	17
Agma	18
Hantah	19
Minotauro	20



ARTEFACTOS

Se incluyen varios artefactos mágicos y especiales. Desde los explosivos dados de 10 caras que usan los Kobolds, hasta la poción juegos y dados, capaz de dotar de suerte al más desafortunado.

-D10 kobold. Los dados de diez caras (d10) que utilizan los Kobolds como explosivos. Son artefactos mágicos que les proporciona el dios “Vela”. Para utilizarlo, se utiliza la maestría en armas arrojadas y en caso de éxito, causa un daño de 1d10.

- Mini autómata enano. Los “minis”, pues así les llaman los enanos, son pequeños autómatas que utilizan los enanos como “mascota o familiar”, que suelen acompañarles en sus aventuras o en sus trabajos.

Son seres capaces de hacer lo que su amo Enano les diga. El alcance es igual a la puntuación en Mente del Enano x3.



Atributo	Dado	Media
FUERZA	1d6	4
DESTREZA	2d8	11
RESISTENCIA	2d6	8
MENTE	1	1
PERCEPCIÓN	1d8	5
CARISMA	-	-

Ataque. Carece

Protección. Cuerpo metálico, 2 puntos.

Habilidades. Artesanía 60%, cerraduras 55%, esconderse 72%, esquivar 70%, saltar 25% y sigilo 85%.

Especial. Todos los minis son creados junto al “ojo del dios Ymir” y por lo tanto, el enano puede ver lo que ve el mini.

ojo, el enano puede ver a través lo mismo que ve el mini. Si el ojo es destruido, el mini pasa a ser un trozo de metal sin vida.

– **Bombas Trasco.** Los trasgos, amantes de la pólvora, han elaborado un peligroso artefacto con pólvora (no, no me refiero a sus pistolas trasgo). Semejante artefacto trata de una bola de cristal repleta de pólvora y otros componentes químicos que al encender la mecha que lleva y ésta al entrar en contacto con el fuego explota. La explosión es expansiva, afectando a un radio de 3x3 metros y causando un daño de 3d6 en el punto central y 1d6 en los metros restantes. Para lanzarla se debe utilizar la maestría en armas de arrojadas.

– **Poción juegos y dados.** Poción que regenera todos los puntos de suerte gastados. Su apariencia es como un dado de 20 multicolor con un tapón de aspecto similar al peón del ajedrez.



–**Ojo del dios Ymir.** Se trata de un diamante dodecaedro que es repleto de magia de Ymir. Siempre que un mini es creado, este cobra vida gracias al ojo de Ymir. Mediante el

NUEVAS ARMAS

Mandoble Azabache. Se trata de un mandoble con el acero color negro azabache. Es más grande que un mandoble normal y difícil de encontrar. Suelen forjarlo en Mattugur.

Hacha de Dyr. Hacha de combate forjada por Enanos. Se trata de un hacha de guerra de doble filo, con adornos de oro y mango trenzado.

Arco de Venelder. Arco élfico con un alcance mayor y una potencia superior a cualquier arco normal, pero más difícil de manejar. La cuerda está hecha con pelo de Cerdí.

Segadora. Guadaña que utilizan los servidores de la diosa muerte. Su filo es de color carmesí, representando así la sangre de sus víctimas.

Espada de Luz. Una espada bendecida por la diosa maná con un tono azulado que brilla cuando hay muertos vivientes cerca.

Espada de las sombras. La espada de las sombras es una espada negra con una filigrana de color gris. Si el portador gasta 2 PM al utilizarla, puede absorber 1d3 PV a la víctima.

Hacha de Nüwer. Hacha de piedra de las montañas de Nüwer. Puede arrojarse y causa un gran daño.

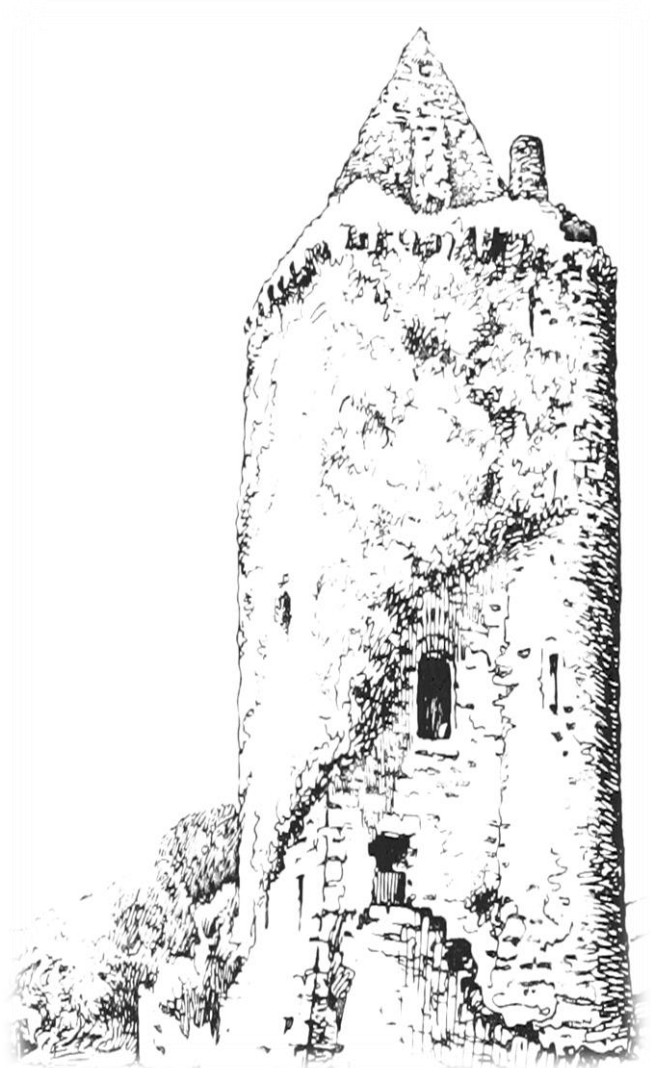
Mangual doble. Es como un mangual común, pero con dos cadenas y dos bolas de pincho, lo que lo hace más peligroso.

Vara de Sago. Una varita hecha con madera de Brules y puesta al fuego mágico de Sago durante una década. Esta vara, si se utiliza en combate puede lanzar conjuros de Sago a la mitad de coste.

NUEVAS ARMADURAS

Lamelar o Tachonada. Armadura con base de cuero reforzada a base de remaches tachonados.

Brigandina. Armadura confeccionada con escamas de metal colocadas entre dos capas de cuero, una blanda en la parte interior y otra endurecida en el exterior. Las escamas se sujetan con una serie de remaches metálicos. Es resistente y la capa exterior de cuero permite ser decorado con repujados o grabados en manos de un buen artesano. De ser así encarece en mucho el producto y suelen ser armaduras para ostentar clase o posición. Por otra parte puede ser fácilmente confundida con una armadura lamelar o de cuero tachonado.



Arma	FUE	Maestría	Escudo	%	Daño	Daño crítico	Precio
Mandoble Azabache	14	A 2 Manos	No	-10%	2d8	16	150
Hacha de Dyr	15	A 2 Manos	No	-15%	4d4	16	175
Arco de Venelder	13	Proyectil	No	-15%	1d12	2d12	90
Segadora	11	Asta	No	-10%	1d10+4	14	110
Espada de luz	10	Filo	Si	-5%	1d12	12	65
Espada de las sombras	10	Filo	Si	0%	1d8+1	9	-
Hacha de Nüwer	8	Arrojadiza	Si	0%	1d8	8	45
Mangual doble	12	Contundente	Si	-15%	1d10+2	1d10+2 Aturdir	120
Vara de Sago	5	Lanzar conjuros	Si	0%	1	1	-

Armadura	FUE	DEF	P.A.	Penalización	Precio
Lamelar	8	4	70	Permite nadar con un -25% y resta un -5% a todas las habilidades de DESTREZA.	70
Brigandina	12	7	125	No se puede dormir, no permite nadar y resta un -25% a todas las habilidades de DESTREZA.	180



NUEVO BESTIARIO

Ave Fénix. Único en su especie, el ave fénix es un ave que se le relaciona con las diferentes deidades de fantasía, no solo por ser único e inmortal, también por su poder de la resurrección. Solo el ave fénix y unos pocos conjuradores de gran poder son capaces de devolver a la vida a los muertos, pero el ave fénix es más poderosa, ya que puede resucitarse así mismo, considerándose inmortal. Cuando un ave fénix muere, arde, y de sus cenizas vuelve a renacer. Sus alas de punta a punta miden unos cuatro metros y de pico a cola mide dos metros y medio. Su plumaje es rojo y de dentro hacia afuera se va aclarando teniendo la punta de las plumas naranjas casi amarillas.

FUE. 20

DES. 45

RES. 30

MEN. 45

PER. 30

CAR. 45

Ataque. Picotazo 85% (2d6)**Protección.** Aura mágica, 10 puntos.**Especial.** Puede resucitar una vez muerto. Con sus plumas se hace el elixir Kobold (ver manual página 54).

Grifo. Híbrido entre león y águila. Cuerpo de león con cabeza y patas delanteras de águila. Suelen vivir en bosques en los que habitan elfos, ya que con estos están en armonía y paz. Pueden vivir más de cien años, aunque lo más increíble de estos seres no es su longevidad, ni su fuerza, si no la velocidad a la que pueden volar, siendo superados solo por el ave Roc o un dragón.

FUE. 22

DES. 32

RES. 26

MEN. 12

PER. 22

CAR. 26

Ataque. Garras 55% (2d6) Picotazo 50% (1d8+1d6)**Protección.** Piel gruesa, 1 punto.**Especial.** Puede volar y si se ganan su confianza, puede ser una montura.

Leprechaun. Similares a los duendes (hay seres que opinan que son razas similares y hermanadas, como los enanos y los gnomos), los leprechaun comparten cosas en común con los duendes, tal como su tonalidad de piel, su tamaño y forma de vida. Los leprechaun tienen el pelo naranja o rojo y siempre visten con tonalidades verdes. Aman el calzado y todo leprechaun sabe remendar un zapato y crean los más cómodos, livianos y duraderos. A parte de la zapatería, los leprechauns aman tres cosas más, el oro, la cerveza y los Yurei. Son pacíficos, pero hay tribus bárbaras que están en guerras continuas contra los tânganos.

FUE. 6

DES. 18

RES. 8

MEN. 14

PER. 13

CAR. 20

Ataque. Lanza (son del tamaño de una daga para un humano) 75% (1d3)**Protección.** Carece**Habilidades.** Artesanía 99%, Degustar 80%, leer y escribir 64%, historia 68%.**Especial.** Conocen el conjuro de invisibilidad.

Duende. De aspecto similar al elfo, pero bastante más bajitos, midiendo como máximo unos 20cm de altura. Los Duendes tienen la piel apagada, pero siempre de un tono claro. Sus orejas son grandes y puntiagudas, y su cara se adorna con una gran nariz. Les encantan las risas y todos ellos son bromistas por naturaleza. También aman la lectura y el conocimiento queriendo aprender cada día algo nuevo. Los duendes, ya sean masculinos o femeninos, siempre llevan un sombrero de color llamativo. Suelen vivir con las hadas o en comunidades de duendes. Tienen un don o habilidad natural, y es que son multiformes, siendo capaces de cambiar su apariencia por la de cualquier otra cosa que hayan visto, siempre y cuando no sea de tamaño mayor a ellos mismos. Viven más de cien años.

FUE. 5

DES. 18

RES. 7

MEN. 16

PER. 14

CAR. 22

Ataque. Nulo.

Protección. Carece.

Especial. Son Multiformes.



Ogro. Los Ogros son toscos, feos y orondos. Todos los ogros miden alrededor del metro ochenta e incluso más. Todos tienen los colmillos inferiores muy desarrollados y todos sienten devoción por la carne.

FUE. 16

DES. 12

RES. 20

MEN. 10

PER. 9

CAR. 6

Ataque. Cimitarra 65% (3d4) Cerbatana 48% (1d3)

Protección. Justillo de cuero, 2 puntos.

Sampor. O Sampores en plural, son seres cuadrúpedos de piel escamosa, con una chepa larga y plana con caparazón que suelen usar algunos Agma como montura. Tienen un leve plumaje blanco con las puntas color rojo o púrpura. Tienen una cola ancha que se va haciendo más pequeña a medida que llega a su extremo. En cada extremo de la cabeza tiene dos orejas con forma de aletas, con las escucha también como un lobo. Pueden respirar bajo el agua gracias a que a más de pulmones tienen branquias. En su boca, cuatro dientes incisivos, dos arriba y otros dos más abajo que predominan en mayor tamaño. Tienen los ojos redondos, saltones y chillones de color amarillo profundo. Parece feroz pero si se le cría desde pequeños o se gana su confianza pueden llegar a ser muy amigables y juguetones. Van perfectamente raudos en tierra como en agua. Siendo más ágiles en esta última. Es un animal herbívoro que suele alimentarse de frutas pero odia las verduras. La carne la come pero suele usarla más como última opción.

FUE. 16

DES. 22

RES. 24

MEN. 6

PER. 12

CAR. 3

Ataque. Mordisco 65% (1d6+1d4)

Protección. Plumaje y piel gruesa, 1 punto.

Especial. Respiran tanto dentro como fuera del agua. Son terrestres y acuáticos.

Setentaipicopies. Son de la familia de los Quilópodos pero gigantes. Miden más de 7 metros de largo y tienen entre 71 y 79 patas, (siempre impares) de ahí su nombre. Se mueven a una gran velocidad y pueden engullir criaturas de un solo mordisco. Son carnívoros y para facilitar su alimento, segregan veneno por sus colmillos. El veneno es paralizante y a la vez debilita a la víctima. La cabeza, dura como una piedra posee dos ojos laterales con los que solo pueden ver lo que se mueve. Para contrarrestar su mala vista, tienen un olfato excelente.

FUE. 20

DES. 21

RES: 32

MEN: 7

PER: 6

CAR: 1

Ataque. Placaje 88% (2d6) Picadura 70% (1d6+1d4)

Protección. Piel dura, 2 puntos. En la cabeza su protección es de 8 puntos.

Especial. Su picadura envenena, paralizando a la víctima si no pasa una tirada de Resistencia x2 durante 1d3 horas.

Yurei. Son una especie de no muertos pacíficos, con aspecto de fantasma, pero sin ser ni invisibles, ni transparentes, siendo totalmente corpóreos. Se llevan muy bien con los Leprechaun, con los que comparten una gran amistad. Se dice que la única forma de ver un Yurei, es estando cerca de un Leprechaun.

FUE: 6

DES: 24

RES: 10

MEN: 19

PER: 17

CAR: 9

Ataque. Absorber vida (especial)

Protección. Son inmunes al daño físico, solo les afecta la magia.

Especial. Pacíficos por naturaleza, los Yurei como norma general huirán cada vez que haya o vean peligro. Pero si algún ser ataca a un Leprechaun, estos harán acto de presencia para defenderlo con su poder para absorber vida. La víctima deberá superar una tirada de resistencia mágica para resistir la absorción de vida, en caso de no superar la tirada, perderá 1d3 puntos de Resistencia permanentes y 1d4 años de vida.



BRULES Y KOBALTO

El Kobalto, también llamado Lágrimas de los Dioses, es el material mágico por excelencia de Tzarkuhdea. Se encuentra repartido en pequeñísimas porciones por todo el mundo. De hecho es la razón porque Tzarkuhdea “flota” en el universo. La vinculación de este material con los dioses y la magia es total.

En Esencia cualquier objeto de Tzarkuhdea que sea mágico posee una parte de Kobalto en él. Sin el Kobalto y los Dioses, no existiría la magia en Tzarkuhdea.

El Kobalto puro es extraído de las entrañas de la tierra por los Brules, los árboles mágicos de Tzarkuhdea, extrayendo pequeñas cantidades con el paso de los años.

El Kobalto es extremadamente ligero y resistente, maleable y casi indestructible. Los magos más poderosos conocen un hechizo para manipular esta preciosa sustancia y crear los más bellos y poderosos objetos mágicos de toda Tzarkuhdea.

El Kobalto no se forja con calor, es extremadamente resistente al frío y al calor, se moldea con la magia, de esta forma se puede afilar y convertir en una arma o incluso una maravillosa armadura.

Los Brules, también conocidos como los árboles de los Dioses, están repartidos por todo Tzarkuhdea. En total hay 7 Brules por todo el mundo y su ubicación es la siguiente. El primero de ellos se encuentra en una de las islas Ovellón. El segundo está ubicado en el reino Taurón. El tercero tiene sus raíces en el reino de las Hadas. El cuarto se encuentra en el bosque de Venelder. El quinto está en el bosque de Inwith, muy al sur, en el precipicio que hay justo antes del mar. La ubicación del sexto es en el Karst junto al bosque Trol y el séptimo casi nadie sabe dónde está... ni los más sabios lo saben... tan solo unos pocos afortunados, y es que se encuentra en Zabatán, en la isla cambiante.

Los brules son del tamaño de los Secuoyas, excepto el séptimo, el cual mide algo menos de dos metros. Todos los Brules tienen el tronco de color azul, con las hojas granates.

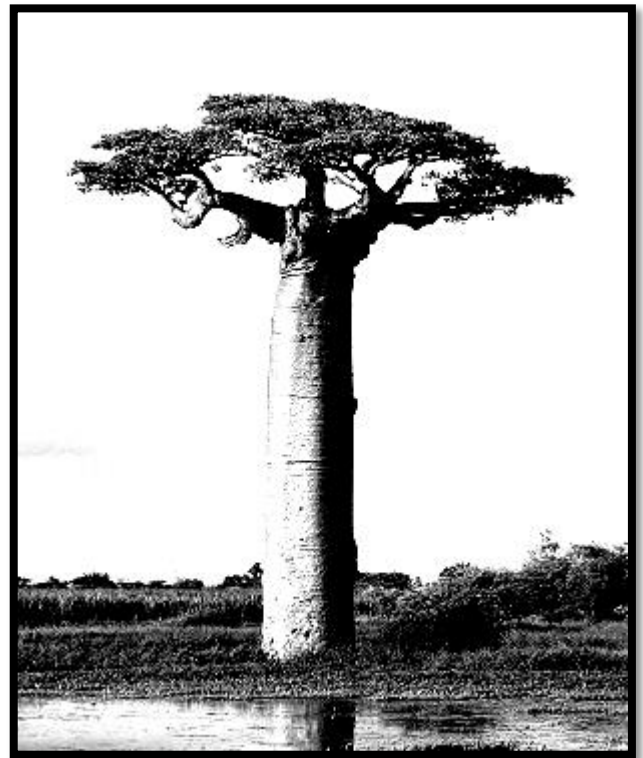


TABLA DE OBJETOS COMUNES Y/O INSIGNIFICANTES, O NO...

¿Cuántas veces los aventureros deciden registrar al Trasgo de turno, cuántas veces en las cuevas de los Trols parece que solo hay tesoros valiosos y mágicos y “basura” en general? ¿Y los cofres? Siempre contienen doblones de oro y objetos mágicos... ¿enserio su antiguo propietario no guardaba nada más? ¿Qué hay en ese armario? ¿Y en esa vitrina Élfica? Pues con esta tabla de 100 objetos comunes y no tan comunes, podrás solucionar todas esas situaciones en las que no sabes que más podría haber.

1- Pequeño reloj de bolsillo de manufactura enana.
2- Un anillo de plata.
3- Un huevo de gran tamaño que desprende calor ¿Qué habrá dentro?
4- Un pote con Bilis de Trasgo.
5- Un pote de veneno de Angui-se.
6- Bilis de Dragón (prende en contacto con el fuego).
7- Botas de cuero del número 43.
8- Chaleco de piel de Araña de Inwith
9- Una cajita de madera con heces de Cerdi (+10 a suerte).
10- Una carta de amor.
11- Un gatito de peluche.
12- Un pote de sal de Nüwer.
13- Un diente de Dragón.
14- Un clavo oxidado.
15- Un cordón de 26 cm.
16- Corteza de Mandrágora.
17- Un antejo.
18- Seis dados de 6 caras trucados (dos 6, ningún 1).
19- Una manzana de bronce.
20- El dedo meñique del pie de un gigante de piedra.
21- Un mechón de pelo azul.
22- Caja con barro de cueva de Trol.
23- Una rosa seca.
24- Una piedra volcánica de Islas Ovellón.
25- Frasco con sangre.
26- Frasco con pis de Gnomo.
27- Un Setoide reseco.
28- Una pluma de Karasü.

29- Jarra de cerveza de manufactura Gnoma.
30- Un pendiente de plata.
31- Licor de Sabueso.
32- Una llave de cobre.
33- Una manta vieja y descosida.
34- Frasco con moco de Tiranosabio.
35- Una caja de madera con moho de Rovellonis.
36- Mechón de una barba enana trenzada.
37- El diente de un Cíclope.
38- La pata de un Setentaipicopies.
39- Una punta de flecha.
40- Un dodecaedro de mármol.
41- Bolsa con 4 púas de un Kirpi.
42- Una flor de un cactus del gran desierto.
43- Una cajita con tabaco para pipa.
44- Frasco vacío y sucio.
45- Un pote con moscas.
46- Un pote con una luciérnaga de Venelder.
47- Un par de dados de 10 caras hechos de hueso.
48- Una pelota de cuero.
49- Una petaca con un poco de ron.
50- Un brazal de cuero con un nombre Élfico bordado.
51- Un pañuelo rojo.
52- Una figura de arcilla con forma de Dragón.
53- Una moneda de oro con el rostro de Serpiana.
54- Un busto de Cthulhu.
55- Un cinturón.
56- Un cuerno para beber.
57- Una baraja de naipes.
58- Una cadena de plata.
59- Un collar de oro.
60- Una llave con forma de hueso.
61- Una esfera de cristal con una estrella dentro.
62- Un cubilete de cobre con 3 dados.
63- Unos tirantes de piel de Uninejo.
64- Una figurita de un soldadito de plomo.
65- Un espejo de mano.
66- Una bolsita negra con cordones dorados.
67- Una bandera blanca.
68- Una bandera pirata.
69- Una pata de un Uninejo de la suerte: +2

a Suerte.

70- Una cota de malla Élfica. No tiene penalizaciones.

71- Un escudo de manufactura Enana. Defensa 3.

72- La maza de un antiguo rey Gnomo.

73- Un anillo con un sello con forma del sol.

74- Una carta con un conjuro al azar (1 carga).

75- Un carcaj vacío.

76- Un abre cartas.

77- Una hacha de leñador.

78- Báculo observador, con un ojo que parpadea y mira (+25% Descubrir).

79- Una cimitarra de ciudad de las arenas.

80- Una red de pesca.

81- Una jaula de pájaro.

82- Un ala de murciélago de monta.

83- Una Alfombra de buena calidad.

84- Un barco dentro de una botella.

85- Un pote con pulgas.

86- Una capa con el emblema de Azteco.

87- Una capa negra vieja.

88- 3 metros de cuerda.

89- Una escoba.

90- Un saco de dormir.

91- Una bolsa con piedras del mar dorado.

92- Yelmo con cuernos de minotauro.

93- Bolsa con polvos de hada.

94- Un medallón de oro.

95- Un trozo pequeño de Kobalto.

96- Una estatuilla de Sago.

97- Una estatuilla de Ymir.

98- Una estatuilla de Anemoi.

99- Una estatuilla de Muerte.

100- Un mapa de un tesoro



NUEVAS VIRTUDES Y DEFECTOS

Nuevas Virtudes y nuevos defectos, para así tener más variedad junto a los ya conocidos del manual. Un total de 8 (4 virtudes y 4 defectos nuevos).

Virtudes.

- **Alto** (1p) El PJ es más alto de lo normal. Mide 20 centímetros más que la media de su raza.
- **Ambidiestro** (2p) El PJ se desenvuelve igual de bien con la derecha que con la izquierda, sin tener mano torpe.
- **Precavido** (2p) Si el rival es más fuerte, mejor esconderse, +15% (1p), Buen feligrés: el PJ siempre que puede rezar a su deidad y tiene fe ciega en ella, +25% teología.
- **Amante de la historia** (1p) El personaje no deja perder una ocasión en la que pueda aprender algo de la historia de Tzarkudea. Dedicar varias horas a leer y visitar bibliotecas. +25% a Historia.



Defectos.

- **Bajito** (1p) tienen que hacerle ropa y armaduras a medida, ya que mide 30cm menos que la media de su raza.
- **Negado para la magia** (3p) el PJ nunca podrá tener más de 30% en saber arcano ni en lanzar conjuros.
- **Honrado** (2p) el PJ nunca mentirá.
- **Motricidad pésima** (2p) -25% a esquivar.

NUEVAS HABILIDADES

A continuación se describen 3 nuevas habilidades para incluir en el juego si el DJ lo cree conveniente.

- **Alquimia (MEN)**. Mediante los conocimientos alquímicos y arcanos, los personajes pueden conocer todo tipo de materiales mágicos, así como conocer los efectos de una poción e incluso crear una, con los materiales y el tiempo necesario (a discreción del DJ).
- **Tradiciones (CAR)**. Una tirada exitosa de Tradiciones, dará conocimiento al personaje sobre la raza o cultura en cuestión, conociendo sus costumbres, sus modales, su forma de vida etc.
- **Música (CAR)**. La música es un arte y mediante esta habilidad, el personaje podrá tocar instrumentos, cantar y bailar con estilo.





Juego de rol de fantasía

Experiencia

Nombre _____

Tipo de personaje _____

Reino _____

Deidad _____

Aspecto _____

Fuerza

Destreza

Resistencia

Mente

Percepción

Carisma

Duntos de
Vida

Duntos de
Maná

Resistencia
mágica

Iniciativa

Suerte _____ / _____

Maestría en armas

Filo (DES) _____

A 2 manos (FUE) _____

Delea (DES) _____

Asta (FUE) _____

Arrojizas (DER) _____

Lanzar conjuros (MEN) _____

Contundente (FUE) _____

Droyectil (DER) _____

Escudo (FUE) _____

Bonificación CaC
Bonif. a distancia

Arma

%

Daño

Armadura

DEF

DA

Zurrón

DO

ED

Habilidades

Artesanía (DES) _____

Cernaduras (DES) _____

Degustar (DER) _____

Descubrir (DER) _____

Empatía (CAR) _____

Escondese (DES) _____

Esquivar (DES) _____

Historia (MEN) _____

Leer y escribir (MEN) _____

Montar (FUE) _____

Nadar (DES) _____

Persuadir (CAR) _____

Rastrear (DER) _____

Robar (DES) _____

Saber Arcano (MEN) _____

Saltar (DES) _____

Sanar (DES) _____

Sigilo (DES) _____

Teología (MEN) _____

Trepar (DES) _____

Virtudes y defectos

Habilidades especiales y magia

Dóclimas