

# WORLD OF DUNGEONS

NOMBRE		CLASE		NIVEL											
<b>ATRIBUTOS</b>		<b>HABILIDADES</b>		<b>TALENTOS</b>											
[ ]	<b>FUE</b>	[ ]	<b>INT</b>	ATLETISMO DESCIFRAR DISCERNIR ENGAÑAR LIDERAZGO SABER SANAR SIGILO SOBREVIVIR	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"><tr><td>DURO ENÉRGICO</td><td>GUERRILLA MATAR</td></tr><tr><td>PÍCARO REFLEJOS</td><td>SUERTUDO TRAICIÓN</td></tr><tr><td>BENDECIR CURAR</td><td>EXPULSAR VISIÓN</td></tr><tr><td>CONTROL INVOCAR</td><td>RITUAL TRUCO</td></tr><tr><td>DISPARAR EXPLORAR</td><td>MASCOTA SALVAJE</td></tr></table>	DURO ENÉRGICO	GUERRILLA MATAR	PÍCARO REFLEJOS	SUERTUDO TRAICIÓN	BENDECIR CURAR	EXPULSAR VISIÓN	CONTROL INVOCAR	RITUAL TRUCO	DISPARAR EXPLORAR	MASCOTA SALVAJE
DURO ENÉRGICO	GUERRILLA MATAR														
PÍCARO REFLEJOS	SUERTUDO TRAICIÓN														
BENDECIR CURAR	EXPULSAR VISIÓN														
CONTROL INVOCAR	RITUAL TRUCO														
DISPARAR EXPLORAR	MASCOTA SALVAJE														
[ ]	<b>DES</b>	[ ]	<b>SAB</b>												
[ ]	<b>CON</b>	[ ]	<b>CAR</b>												
ARMAS				EQUIPO											
<b>ARMADURA &amp; VELOCIDAD</b>															
NADA VELOZ <input type="radio"/>		LIGERA NORMAL <input type="radio"/>		COM- PLETA LENTO <input type="radio"/>											
		ESCUDO <input type="radio"/>		ARMA- DURA TOTAL <input type="radio"/>											
				<div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 30px; margin: 0 auto;"></div>											
				<div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 30px; margin: 0 auto;"></div>											
NOTAS															
<b>PLATA</b>		<div style="border: 1px solid black; width: 150px; height: 25px; margin: 0 auto;"></div>		PARA EL SIG. NIVEL <div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 20px; margin: 0 auto;"></div> <b>PX</b> <div style="border: 1px solid black; width: 80px; height: 25px; margin: 0 auto;"></div>											

FOTO

## MAGIA

*Se suele requerir invocar un espíritu, demonio o elemental para realizar efectos sobrenaturales.*

Un Mago empieza el juego con el esotérico saber p/invocar dos espíritus. Un espíritu tiene nombre, apariencia y dos campos de poder (fuego, sombras, piedra, rayo, secretos, miedo, etc.).

Para invocar un espíritu que conozcas, requieres una de:

- 1 hora de ritual ininterrumpido.
- Una dosis de **mercurio**—un leve veneno y droga adictiva (10p por uso). **Si bebes más dosis de mercurio en un día que tu Nivel** debes tratar de resistir sus efectos nocivos con una tirada de CON.
- Un objeto mágico que contenga un espíritu atado.

Puedes comandar un espíritu por un efecto mágico simple que caiga dentro de sus campos (conviene dar comandos específicos; los espíritus y demonios pueden ser caprichosos y crueles). **Los ataques mágicos hacen 2d6+nivel de daño**, o 3d6+nivel si se ajustan especialmente a la situación (usar fuego contra un Espectro de Escarcha, p.e.).

WORLD OF DRAGONS

## TIRAR LOS DADOS

**Cuando intentes algo riesgoso**, suma 2d6 + uno de tus atributos, basado en la acción que estás tomando. (El DJ te dirá alguna posibles consecuencia antes de que tires, para que puedas decidir si vale el riesgo o si quieres revisar tu acción.)

**Un total de 6 o menos es un fallo**; las cosas no van bien y el riesgo acaba mal. **Un total de 7-9 es un éxito parcial**; lo logras, pero hay algún costo, compromiso, retribución, daño, etc. **Un total de 10 u 11 es un éxito completo**; lo logras sin complicaciones. **Y un total de 12 o más es un éxito crítico**; lo haces a la perfección, con algún beneficio o ventaja.

**HABILIDADES:** si tienes una Habilidad aplicable, no puedes fallar. Una tirada de 6-cuenta como un éxito parcial con un mayor compromiso o complicación que un de 7-9.

**Tienes 1 Dado de Golpe (d6) + DGs=CON.** Tira todos tus DGs y suma tantos como tu nivel para determinar tu HP. Cuando descansas y consumes una ración/cantimplora/petaca, puedes re-tirar tu HP. Si eres atendido por un sanador, tira un DG extra.

**Armas Ligeras** (10p): d6. Permite re-tirar el daño una vez por ataque si se usa como arma secundaria. Incluye dagas, espadas cortas, hachas de mano, etc.

**Armas Marciales** (30p): d6+1. Debe ser usada en la mano buena. Incluye espadas largas, mazas, hachas, lanzas, etc.

**Armas Grandes** (40p): d6+2 damage. A dos manos. Incluye espadones, hachas de batalla, armas de asta, etc.

**Arco corto** (10p): d6. También hondas, etc.

**Arco** (30p): d6+1. También ballestas, pistolas, etc.

**Arco pesado o pistola** (50p): d6+2 de daño si se dispara de una posición estática. Incluye armas de asedio y mosquetes.

**Armadura Ligera** (30p): Armadura 1.

**Armadura Completa** (60p): Armadura 2. Siempre tiene casco. Dificulta correr, moverse silenciosamente, nadar, saltar, etc.

**Escudo** (10p): +1 a Armadura.