

WORLD OF DUNGEONS

Nombre						Clase				Nivel					
ATRIBUTOS						HABILIDADES				TALENTOS					
	FUE			INT		ATLETISMO DESCIFRAR DISCERNIR ENGAÑAR LIDERAZGO SABER SANAR SIGILO SOBREVIVIR				DURO			GUERRILLA		
	DES			SAB						ENÉRGICO			MATAR		
	CON			CAR						PÍCARO			SUERTUDO		
PLATA										REFLEJOS			TRAICIÓN		
										BENDECIR			EXPULSAR		
PARA EL SIGUIENTE NIVEL										CURAR			VISIÓN		
PX										CONTROL			RITUAL		
ARMAS										INVOCAR			TRUCO		
										DISPARAR			MASCOTA		
										EXPLORAR			SALVAJE		
						EQUIPO									
ARMADURA & VELOCIDAD										DGs		HP			
NADA VELOZ		LIGERA NORMAL		COMPLETA LENTO		ESCUDO		ARMADURA TOTAL							
NOTAS															

Foto

Magia.

Se invoca a un genio o un elemental para realizar efectos sobrenaturales.

Un mago empieza el juego con el esotérico saber para invocar a dos genios o elementales. Un elemental tiene un nombre, apariencia y dos campos de poder (fuego, sombras, piedra, rayo, secretos, miedo, etc.).

Para invocar un genio o un elemental que conozcas requiere:

- 1 hora de ritual ininterrumpido. (Se puede hacer por la noche en la hora del sueño)
- Una dosis de **Maná** (10p por uso). **Si bebes más dosis de Maná en un día que tu Nivel** debes tratar de resistir sus efectos nocivos con una tirada de CON.
- Un objeto mágico que contenga al genio o al elemental atado.

Puedes comandar un genio o elemental por un efecto mágico simple que caiga dentro de sus campos (conviene dar ordenes específicas; los genios son caprichosos y crueles). (p.e. Mandar lanzar una bola de fuego, o congelar un lago).

Los ataques mágicos hacen 2D6+nivel, o 3D6+nivel si se ajustan especialmente a la situación (usar fuego contra un espectro de hielo, etc.)

Tirar los dados.

Cuando intentes algo arriesgado, suma 2D6 + uno de tus atributos, basado en la acción que estás tomando. (El DJ te dirá alguna de las posibles consecuencias antes de tirar, 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 a 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.
- **Un 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 o menos** cuenta como un éxito parcial con un mayor compromiso o complicación que con un **7 a 9**.

VIDA.

Tienes 1 Dado de Golpe (D6) + (DGs = CON). Tira todos tus DGs y suma el nivel que tienes para determinar tu HP. Cuando descansas y consumes una ración/cantimplora/petaca, puedes recuperar tu HP. Si eres atendido por un sanador, tira un DG extra.

WORLD OF DUNGEONS

Armas ligeras (10p): D6. Permite realizar 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. A dos manos. Incluye espadones, hachas de batalla, armas de asta, etc.

Arco corto (10p): D6. También incluye ondas, etc.

Arco (30p): D6+1. También ballestas, pistolas, etc.

Arco pesado o pistola (50p): D6+2 de daño si se dispara desde 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 (10): Armadura +1