

# WORLD OF DUNGEONS

NOMBRE <i>Freydis Júrek</i>			CLASE <i>Guerrero</i>			NIVEL <i>1</i>	
ATRIBUTOS				HABILIDADES		TALENTOS	
+1	<b>FUE</b>	0	<b>INT</b>	<u>ATLETISMO</u>	<u>DURO</u>	GUERRILLA	
				DESCIFRAR	<u>ENÉRGICO</u>	MATAR	
+1	<b>DES</b>	+1	<b>SAB</b>	<u>DISCERNIR</u>	PÍCARO	SUERTUDO	
				ENGAÑAR	REFLEJOS	TRAICIÓN	
+1	<b>CON</b>	+1	<b>CAR</b>	LIDERAZGO	BENDECIR	EXPULSAR	
				SABER	CURAR	VISIÓN	
				SANAR	CONTROL	RITUAL	
				SIGILO	INVOCAR	TRUCO	
				SOBREVIVIR	DISPARAR	MASCOTA	
					EXPLORAR	SALVAJE	
ARMAS <i>Espada larga (1d6+1), escudo (+1)</i>				EQUIPO <i>4 antorchas, 4 raciones de viaje, palanca, yesca y pedernal, cantimplora</i>			
ARMADURA & VELOCIDAD							
NADA VELOZ	<input checked="" type="radio"/>	LIGERA NORMAL	<input type="radio"/>	COM- PLETA LENTO	<input type="radio"/>	ESCUDO	<input checked="" type="radio"/>
ARMA- DURA TOTAL				<input type="radio"/>	2		
2				2		12	
NOTAS <i>Duro (+1 a la Armadura) Enérgico (+6 HP)</i>							
PLATA		1	PARA EL SIG. NIVEL		1000	PX	
						0	

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.