

# WORLD OF DUNGEONS

<b>NOMBRE</b> <div style="font-size: 1.5em; font-family: cursive;">Syar Elízydy</div>			<b>CLASE</b> <div style="font-size: 1.5em; font-family: cursive;">Mago</div>			<b>NIVEL</b> <div style="font-size: 1.5em; font-family: cursive;">1</div>											
<b>ATRIBUTOS</b>						<b>HABILIDADES</b>						<b>TALENTOS</b>					
+1		<b>FUE</b>		+1		<b>INT</b>		ATLETISMO DESCIFRAR DISCERNIR ENGAÑAR LIDERAZGO <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px; display: inline-block;">SABER</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px; display: inline-block;">SANAR</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px; display: inline-block;">SIGILO</div> SOBREVIVIR		+1		<b>SAB</b>		DURO		GUERRILLA	
+2		<b>DES</b>		0		<b>SAB</b>				PÍCARO		SUERTUDO					
0		<b>CON</b>		+1		<b>CAR</b>				REFLEJOS		TRAICIÓN					
0		<b>CON</b>		+1		<b>CAR</b>				BENDECIR		EXPULSAR					
0		<b>CON</b>		+1		<b>CAR</b>				CURAR		VISIÓN					
0		<b>CON</b>		+1		<b>CAR</b>				CONTROL		RITUAL					
0		<b>CON</b>		+1		<b>CAR</b>				<div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px; display: inline-block;">INVOCAR</div>		<div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px; display: inline-block;">TRUCO</div>					
0		<b>CON</b>		+1		<b>CAR</b>				DISPARAR		MASCOTA					
0		<b>CON</b>		+1		<b>CAR</b>				EXPLORAR		SALVAJE					

**ARMAS**

Bastón (1d6)  
 Daga (1d6) como arma secundaria permite retirar el daño una vez por ataque

**EQUIPO**

2 dosis de mercurio, vendajes, pergamino, tinta y pluma, tiza, 4 raciones de viaje

**ARMADURA & VELOCIDAD**

NADA VELOZ 

X

LIGERA NORMAL

COM- PLETA LENTO

ESCUDO

ARMA- DURA TOTAL

**DGs**  

1

**HP**  

6

**NOTAS**

Invocar (ver el uso de la magia detras de la ficha)  
 Trucos (conoces tres simples sortilegios: Luz, Sombra, Voces)

Espíritus conocidos:  
 Nix, con forma de sombra y poder sobre la oscuridad y el miedo.  
 Abraxas, con forma de humo y poder sibre el fuego y los secretos

**PLATA**

4

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, restitución, 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.