

Nombre del personaje:
Nombre del jugador:

Clase: Gloria
Clérigo
0 / 2.000

Nivel: Uno

CARACTERÍSTICAS	Punt.	Mod.	HABILIDADES	Salv.
Fuerza	8	-1		4
Destreza	14	+2	Sigilo, Esconderse	7
Constitución	8	-1		4
Inteligencia	10	0	Religión, Sanar	5
Sabiduría	11	0		7*
Carisma	12	+1	Engañar, Música	7*

CA total	5		Puntos de Golpe	8 / 8	
Armadura	CA	Dza	Cubre	Tipo	Peso
			Cabeza		
Chaqueta de cuero	-2	1 / 1	Torso	Ligera	3
Chaqueta de cuero			Brazos		
			Piernas		

DA base	d12				
Arma / Escudo	DA	Daño	Dza	Especial	Peso
Honda	d12	1d6	-	Brutal, Balas de plomo (10)	2
Espada	d12	1d6	6 / 6	Ligera, Precisa	2
Peso total					7

TALENTOS
Invocaciones
2
4
6
8
10

TESORO	
Lámpara	Espejo
134 mo / 6 mp	
Equipo de sanador	
Laúd “Silencio”	
Aceite (3)	
Raciones (2)	

Notas

Deidad - Leitaón, el Hombre Nocturno

Los dominios de Leitaón son Astucia, Matanza y Oscuridad.

Su arma predilecta es la espada.

Sacrificios apropiados: sangre inocente, dedos de una mano, riquezas obtenidas ilícitamente.

Invocaciones

El clérigo puede invocar el poder de su fe para producir poderosos efectos sobre la realidad. Un clérigo puede usar tantas invocaciones al día como su nivel. Las invocaciones que poseen dependen de los dominios de su dios, y algunas de ellas se parecen a los conjuros. Los clérigos no necesitan preparar sus invocaciones por adelantado, ni les cuesta nada prepararlas. Sin embargo, deben realizar los rituales pertinentes y honrar apropiadamente a sus deidades para mantener su capacidad de usarlas. A nivel 1 un clérigo sólo puede escoger 1 dominio que poder invocar cada día. A nivel 4 puede elegir un dominio adicional cada día, y un tercero a nivel 8. Los dominios que escoja deben estar en consonancia con la naturaleza de los dioses a los que el clérigo sirve.

Dominios de Leitaon

Astucia

El dominio de la astucia se basa en los engaños y las argucias, en la capacidad de vencer en un conflicto mediante la sutileza antes que la fuerza bruta. Al invocar el dominio de la astucia el clérigo puede:

- Conceder a tantos aliados como su nivel competencia con Esconderse, Sigilo o Engañar durante un turno. Si ya poseían competencia con alguna de estas Habilidades, consiguen maestría en su lugar. El clérigo puede usar esta invocación sobre sí mismo.
- Conjurar una ilusión (como el conjuro de mago).

Ilusión

Preparativos de ejemplo: un espejo, una vela, dibujos místicos...

Efecto: el mago conjura una ilusión que engaña los sentidos de los demás. Aunque a niveles más bajos sólo es capaz de engañar a la vista, su maestría aumenta según sube de nivel.

- A nivel 1 el mago puede conjurar una imagen silenciosa hasta a 10 metros de distancia, que no puede ser mayor que una figura humana. A nivel 3 el mago aprende a engañar también al oído¹. A nivel 5, el mago aprende a engañar al olfato y al gusto y sus ilusiones pueden ocupar habitaciones enteras. A nivel 7, aprende a engañar el tacto, y sus ilusiones duran mientras mantenga la concentración en ellas. A nivel 9, sus ilusiones pueden ser inmensas como palacios y se

¹ Al engañar también al oído, es posible generar un silencio ilusorio.

mantienen incluso sin que él mantenga la concentración en ellas. Normalmente, las ilusiones duran 10 minutos. Un mago puede “vestir” sus propias ilusiones.

Coste: 5 po por nivel para ilusiones pequeñas (nv 1), 12 po por nivel para ilusiones grandes (nv 5) y 30 po por nivel para ilusiones inmensas (nv 7).

Matanza

El dominio de la matanza se basa en el derramamiento de sangre y la violencia en bruto. Aunque guarda relación con el dominio de la guerra, los seguidores del dominio de la matanza buscan derramar sangre, y no necesariamente la victoria. Los berserkr podrían ser un buen ejemplo de seguidores de este dominio. Al invocar el dominio de la matanza el clérigo puede:

- Otorgar a tantos aliados como su nivel un bonificador de +1d6 al daño de combate que provocan (no al daño de conjuros o invocaciones). A nivel 4 el bonificador aumenta a +2d6. A nivel 8 el bonificador aumenta a +4d6. Dura hasta el final del combate.
- Bendecir a tantos aliados como su nivel de tal manera que cada vez que consigan acabar con un enemigo en combate recuperan 1d8 pg. A nivel 4 la curación aumenta a 2d8 y a nivel 8 aumenta a 3d8. Dura hasta el final del combate.

Oscuridad

Las sombras, las cosas que aguardan allí donde la luz no llega, los horrores sin nombre de las Tinieblas son herramientas bajo el control del que haya aprendido a invocar este dominio. Al invocar el dominio de la oscuridad el clérigo puede:

- Cegar a tantas criaturas como su nivel. Una TS de Sabiduría sirve para evitar el efecto. La ceguera persiste hasta el siguiente amanecer, pero puede ser disipada antes con una invocación de Luz (disipando el efecto sobre tantas criaturas como el nivel del clérigo que lo invoque). A partir de nivel 4, la ceguera es permanente hasta que sea disipada por una invocación de Luz de un clérigo de nivel igual o mayor al de aquel que la provocó.
- Apagar todas las fuentes de luz en el área. A nivel 1 puede apagar luces de intensidad similar a una antorcha en un área de 10 metros. A nivel 3, afecta incluso a luces de intensidad igual a hogueras y afecta a un área de 20 metros. A nivel 6, puede apagar cualquier fuente de luz artificial y afecta a un área de 30 metros. A nivel 8, puede apagar todas las fuentes de luz artificial en una ciudad pequeña o un barrio grande. A nivel 10, puede producir brevemente un eclipse en un área de las dimensiones de una ciudad grande durante 1d3 horas. La luz del sol desaparecerá por completo durante ese tiempo.

Resumen del Sistema

Características

Las arquetípicas seis características de D&D: Fuerza, Destreza, Constitución, Inteligencia, Sabiduría y Carisma. Determina las características lanzando 3d6 por cada Característica. Cada puntuación de Característica tiene asociado un **modificador**:

6-7	-2
8-9	-1
10-11	0
12-13	+1
14-15	+2
16-17	+3
18	+4

El modificador se utiliza para determinar el número de Habilidades iniciales del personaje y las bonificaciones al daño, la CA, pg por nivel, etc.

Habilidades

Cada Habilidad depende de una de las Características. Un personaje comienza a nivel 1 conociendo tantas Habilidades de cada Característica como su modificador en la misma, y una vez escoja su clase conseguirá algunas más. Estas son la lista de Habilidades por cada Característica:

Fuerza

Atletismo, Forja, Intimidar, Nadar, Potencia, Tregar

Destreza

Abrir cerraduras, Acrobacias, Equilibrio, Esconderse, Robar, Sigilo

Constitución

Aguante, Beber, Cargar peso, Concentración, Resistir dolor, Salud de hierro

Inteligencia

Arcanos, Guerra y tácticas, Historia, Ingeniería, Leyes, Naturaleza, Religión, Sanar

Sabiduría

Averiguar intenciones, Atención, Buscar, Cazar, Supervivencia, Trato con animales

Carisma

Callejeo, Cortesía, Diplomacia, Disfrazarse, Engañar, Liderazgo, Música, Seducción

Cuando un personaje tiene competencia con una Habilidad, superará automáticamente todas las tareas que dependan de ella, excepto aquellas de mayor dificultad, para las que tendrá que realizar una **tirada de Habilidad**. Un personaje que carezca de la competencia apropiada aún puede intentar realizar tareas normales (como trepar a un árbol o por una cuerda con nudos), pero tendrá que realizar una tirada, y le será del todo imposible realizar las tareas difíciles (como trepar a lo alto de la torre con sólo los ladrillos como agarradero).

Las tiradas de Habilidad se realizan tirando 1d20, siendo el objetivo obtener un resultado en el mismo igual o menor a la puntuación de Característica de la que dependa la Habilidad pertinente.

Tiradas de Salvación

Las Tiradas de Salvación (abreviadas TS) son seis, una por cada Característica. Cuando un personaje realiza una TS, debe lanzar 1d20 y obtener un resultado igual o menor que la puntuación que tenga en la Salvación apropiada. Las puntuaciones de las Salvaciones son iguales a la mitad de la Característica (redondeando hacia arriba), modificadas luego por el nivel y la clase del personaje. Cada clase de personaje es competente con dos Salvaciones, lo que significa que añaden su nivel a la puntuación de dichas Salvaciones. Sólo añaden la mitad de su nivel a las demás Salvaciones, redondeando hacia abajo.

La Clase de Armadura

La Clase de Armadura (abreviada CA) indica lo difícil que es acertar a un personaje en combate. Un personaje sin armadura tiene una CA de 9 menos su modificador de Destreza. Si este es negativo, se sumará a su CA en lugar de restarse. Las armaduras y escudos modifican el valor de CA de un personaje. Un personaje no aplica su modificador por Destreza a su CA cuando lleva armadura media o pesada.

La Dureza de la Armadura

Cada pieza de armadura tiene un valor de Dureza. Cuando un enemigo consigue un golpe crítico, puedes reducir la dureza de una pieza de armadura para evitar que siga tirando daño. Cuando reduces la dureza de un escudo para reducir un golpe crítico, anulas el daño por entero. Al reducir la Dureza de una pieza de equipo esta queda **mellada**: las armaduras reducen en 1 su beneficio a la CA (por ejemplo, una armadura que ofrezca un bonificador de -2 a la CA, una vez mellada, pasaría a ofrecer tan sólo un -1) y las armas reducen en 1 el daño que provocan. Si la dureza quedara reducida a 0, la pieza

de equipo quedaría **rota**, con lo que el personaje perdería todos los beneficios por llevarla (excepto el peso).

Los Puntos de Golpe

Un personaje comienza con tantos Puntos de Golpe (abreviados pg) como indique su clase. Dependiendo también de su clase, tendrá un **Dado de Golpe (DG)** distinto, que tendrá que lanzar cada nivel, incluyendo el primero, y sumar el resultado obtenido más su modificador de Constitución a sus pg totales.

Curación

Un personaje recupera 1d4 + modificador de Constitución pg (mínimo 1) pg de forma natural por cada **guardia** (4 horas de tiempo) de descanso. La curación, al igual que el daño, puede ser Crítica, con lo que si un personaje obtiene el resultado máximo en el dado al curarse, puede volver a tirar y sumar el nuevo resultado al total de pg recuperados, y seguir tirando mientras siga obteniendo el máximo resultado. La misma regla se aplica a la magia curativa y otras formas de recuperar salud, excepto si se indica lo contrario.

Morir

Cuando el daño recibido reduce a un personaje a 0 pg (no pueden descender de 0 pg), el personaje cae moribundo. Un personaje Moribundo está fuera del combate, y de hecho es muy probable que muera. Si los demás personajes dejan al moribundo a su suerte (o no hay otros personajes que puedan atenderlo), este morirá sin remedio debido a sus heridas. Si por el contrario alguien acude a atender al herido, este lanzará 1d20. Con un resultado de 11 o más, el personaje aún estará vivo, pero habrá que hacer algo pronto o sus heridas terminarán por matarlo. Si por el contrario el resultado es 10 o inferior, la herida recibida fue fatal y ya no hay nada que hacer.

Un personaje competente con Sanar podrá estabilizar al momento a un personaje moribundo que aún tenga la fortuna de vivir. Cualquier otra forma de curación (aplicada incluso durante el combate) también asegurará la supervivencia del personaje. Si carecen de dichos medios, un personaje siempre puede intentar una tirada de Habilidad² de Sabiduría, estabilizándolo en caso de éxito. Si un personaje no es atendido, o se fallan las tiradas, tendrá que superar una tirada de Habilidad de Constitución. Si la supera, su cuerpo es lo bastante fuerte como para estabilizarse por su cuenta. Si no, el personaje morirá sin remedio en 1d10 minutos a causa de sus heridas.

² Una tirada de Habilidad consiste en lanzar 1d20 con el objetivo de obtener un resultado igual o menor al valor de la Característica pertinente. Por ejemplo, un personaje con Fuerza 14 que realice una tirada de Habilidad de Fuerza, tiene que obtener un resultado de 14 o menos en 1d20 para tener éxito.

El Dado de Ataque

El Dado de Ataque (abreviado DA) es el tipo de dado que tienes que tirar cuando atacas a un enemigo para determinar si tu ataque impacta o no. Debes comparar el resultado de tu DA con la CA de tu enemigo, y si es igual o menor, entonces has conseguido impactar. No se aplica ningún modificador de Característica a las tiradas del DA.

El Daño

Cada arma tiene un dado de daño distinto, que es el dado que tienes que tirar y cuyo resultado indica cuántos pg debe sustraerse del objetivo del ataque. Cuando obtienes el máximo resultado posible en una tirada de daño, has conseguido un golpe crítico, con lo que debes volver a lanzar el dado y sumar el resultado obtenido al daño total. Mientras sigas obteniendo golpes críticos, puedes seguir lanzando y sumando el dado de daño. Esto se aplica incluso a los distintos dados de un arma que tenga un daño de dos o más dados (por ejemplo, una gran hacha tiene un daño de 2d6; si en un dado obtenemos un resultado de 3 y en el otro un 6, el segundo resultado se considera un golpe Crítico).

Los personajes suman su modificador de Fuerza al daño de los ataques cuerpo a cuerpo y arrojadizas, y el de Destreza al daño de los ataques con armas de proyectiles.

La Dureza de las Armas

Cada vez que un personaje consigue un golpe crítico contra un enemigo, la potencia del golpe daña la integridad del arma. Siempre que consigas un golpe crítico, reduce en 1 la Dureza del arma que lo haya infligido (incluso si es anulado por la Dureza de la armadura). Al reducir la Dureza de una pieza de equipo esta queda **mellada**: las armaduras reducen en 1 su beneficio a la CA (por ejemplo, una armadura que ofrezca un bonificador de -2 a la CA, una vez mellada, pasaría a ofrecer tan sólo un -1) y las armas reducen en 1 el daño que provocan. Si la dureza quedara reducida a 0, la pieza de equipo quedaría **rota**, con lo que el personaje perdería todos los beneficios por llevarla (excepto el peso).

Tesoro y Gloria

Para subir de nivel, los personajes necesitan conseguir Gloria. La Gloria se consigue de tres maneras: superando desafíos, consiguiendo Tesoro, y gastando Tesoro. Cuando se supera un desafío (derrotar a un enemigo, superar una trampa, resolver un misterio) los pjs consiguen cierta cantidad de Gloria dependiendo del nivel del desafío. Se reparte en partes iguales entre todos los que participaran en la superación del desafío, incluso si son pnjs. Los personajes también consiguen 1 punto de Gloria por cada moneda de oro en valor de Tesoro que consigan. El Tesoro es una prueba tangible y envidiable de los desafíos superados, y por eso mismo suele proporcionar más Gloria que las meras habladurías. Por último, al gastar el Tesoro en cosas que no sean artículos de necesidad (dígase, artículos mágicos,

armamento de gran calidad, juergas, un huevo de dragón o cualquier otra extravagancia) se consigue 1 punto de Gloria por cada moneda de oro gastada de esta manera. Los magos también consiguen Gloria al gastar Tesoro para preparar sus conjuros.