





El juego de rol basado en el popular juego del año 1991

The King of Dragons.

Por

Manel Gómez Estruch.

Juego hecho por un fan y para fans, sin ánimo de lucro.

Índice

1- Introducción	6
2- ¿Qué es un juego de rol?	7
3- Para jugar necesitarás...	9
4- Tipo de personaje	10
5- Cómo hacerte un personaje	15
6- Características	17
7- Habilidades.	21
8- Equipo	25
9- Combate	30
10- Daño y curación	33
11- Magia	34
12- Bestiario	38
13- Experiencia y subida de nivel	40
14- Lenguajes y personaje Extra.	43
15- Hoja de personaje.	45



1- Introducción:

Este libro/juego de rol que tienes entre tus manos, está hecho por Manel Gómez Estruch; y está hecho para fans de *The King of Dragons* y a su vez para fans de los juegos de rol.

The King of Dragons, es un videojuego que salió para super nintendo en el año 1991. Una versión emulada del juego fue lanzada como parte de Capcom Classics Collection Vol. 2 y Capcom Classics Collection Reloaded Para PlayStation 2.

Es un juego de la marca Capcom, que permite a los jugadores elegir entre cinco personajes (Elfo, Mago, Guerrero, Clérigo y Enano) con el fin de viajar a través del reino de Malus y derrotar a los monstruos que se han hecho cargo, así como su líder, Gildiss el dragón rojo. Al igual que los Caballeros de la Ronda de Capcom, que cuenta con un sistema de avance de nivel, permitiendo atributos de carácter que se actualizan cuando los jugadores avanzan a través del juego. El entorno es muy similar al de Dungeons and Dragons y otros mundos de fantasía medieval, con monstruos conocidos como los Orcos, Gnolls, Arpías, Vivernas, cíclopes y minotauros.

The King of Dragons, es un juego de fantasía medieval, basado en un videojuego, que permitirá a los jugadores interpretar a uno de los cinco personajes, en un mundo similar al de D&D, pero con un sistema de juego más sencillo y básico.

2- ¿Qué es un juego de rol?

Por si eres una persona nueva en esto, te explicaré que es un juego de rol. Ya sea porque te gustaba el videojuego y quieres probar a jugar en papel y lápiz, con dados, o porque simplemente quieres saber que es, ya que no tienes ni idea. Si eres un jugador veterano, sáltate este apartado.

Un **juego de rol** es un juego en el que, tal como indica su nombre, uno o más jugadores desempeñan un determinado rol, papel o personalidad. Cuando una persona hace el papel de X significa que está interpretando un papel que normalmente no hace.

El curso de las partidas está supervisado por uno de los participantes del juego, al que no se designa como jugador (PJ) sino que se le distingue de los jugadores mediante el término director de juego (DJ) (aunque también se le llama, *master*, guía, guardián, amo del calabozo o narrador, entre otros). El director de juego es quien cumple las funciones de narrador de la historia y mediador entre los jugadores, e interpreta a aquellos personajes no caracterizados por estos, los personajes no jugadores (PNJ). Por lo general se entiende que el director de juego interpreta todo aquello que no es competencia de los PJ, ya sean PNJ o todos los demás elementos de la ambientación: animales, plantas, meteorología, criaturas fantásticas, sucesos físicos, sucesos mágicos y un largo etcétera. Otras tareas no menos importantes de su competencia son la de árbitro de las reglas y la de imaginar y describir el escenario y las circunstancias que suceden en la partida.

Para jugar a rol se deben reunir por lo menos dos personas, en una o más sesiones de juego. Como ya se ha dicho una de ellas es siempre el director de juego, encargado de dirigir el hilo argumental de la partida. La otra persona o las demás personas son jugadores que interpretarán su propio personaje durante la partida. Se suelen seguir unas pautas de juego preestablecidas y conocidas como sistema de juego, aunque se pueden jugar partidas sin más aporte que el de la imaginación.

Las partidas o sesiones suelen estar ambientadas en un tiempo/mundo o escenario de campaña, lo que da una continuidad y realismo al juego.

Como ya se ha dicho hay entre los jugadores uno que juega de forma diferente. Asume un rol importante e imprescindible que es el de director de juego, narrador, o *master* (en ciertos juegos tiene un nombre específico, por ejemplo en *D&D* se le conoce como *Dungeon Master*). Es el encargado de explicar las situaciones a los demás jugadores. Su rol es el más difícil, debe haber preparado la aventura a conciencia y dominar todos los detalles, antes de plantearlo al resto de jugadores. Es importante destacar que no todos los jugadores reaccionan de la misma manera ante una situación, por lo que el director de juego debe tener preparadas, por lo menos, alternativas para las reacciones más habituales. Crea la base de una historia, que los jugadores van moldeando y retocando a partir de las acciones que realizan sus personajes a lo largo de la trama. Para ello se suele basar en una serie de reglas recogidas en libros, que varían para cada sistema de rol, y para un mismo sistema dependiendo de la ambientación. (Aquí encontrarás todo lo necesario respecto a reglas para jugar a *The King of Dragons*).

Las reglas son una buena guía, pero no siempre son aplicadas de manera estricta, sino que cada *master* es libre de moldearlas de acuerdo a su manera de jugar y la del grupo, especialmente si es para hacer la partida más divertida. Esto se conoce popularmente como la **Regla de oro del rol: No hay reglas, sino orientaciones.**

Hay que recordar, ante todo, que un juego de rol se basa en la interpretación y en la capacidad de improvisación de los jugadores y del *master*; por lo tanto, restringir el avance de la partida a una serie de reglas escritas es, según algunos, eliminar el mayor punto de diversión. Aun así hay estilos de juego que propugnan no apartarse de las opciones dadas por las reglas estrictamente. Las aventuras las puede crear el mismo director de juego para su partida, aunque hay muchas que se comercializan o se distribuyen por internet.

3- Para jugar necesitarás...

- Mesa con sillas. (Para jugar cómodamente)
- Hojas de papel (si es reciclado, mejor), lápices y otros elementos para tomar apuntes, dibujar mapas o realizar otra clase de dibujos descriptivos.
- Dados, que son los que deciden como avanza el juego, ya que se deben lanzar para realizar las acciones. En rol se usan varios dados a parte del típico dado de 6 caras. (D6) Se usan dados de 4 caras (D4), de 8 caras (D8), de 10 caras (D10), de 12 caras (D12), de 20 caras (D20) y de 100 caras (D100), aunque últimamente se han utilizado también dados de 30 caras (D30). Todos estos dados, los podrás encontrar en tiendas habituales para juegos de rol e incluso por internet. En este juego al que le pondremos de diminutivo KOD (*King of Dragons*) necesita todos los dados.



El dado más usado en KOD es el D6, pero necesitarás también el resto.

- Este libro, ya que sin él, no podrás jugar; aquí viene todo el reglamento.
- Hojas de personaje. (Vienen al final del libro, dónde la podrás imprimir o fotocopiar.
- y opcional: Mapas, tableros, figuras, etcétera.

4- Tipo de Personaje

Cómo ya hemos dicho con anterioridad, hay cinco personajes a elegir: Elfo, Mago, Guerrero, Clérigo y Enano. Vamos a describir a cada uno de ellos y a exponer sus cualidades en el juego.



ELFO



MAGO



GUERRERO



CLÉRIGO



ENANO

Gildiss, durante más de cien años, había descendido como un buitre sobre la tierra de Malus y dejando nada más, sino una ruina chamuscada donde las criaturas de la oscuridad podían reinar. Después de muchas súplicas por los agricultores y gente del pueblo, los ejércitos de Malus fueron recogidos y enviados a la batalla contra el dragón rojo poderoso conocido como Gildiss. Pero ni un solo hombre regresó.

En su desesperación, el rey buscó la ayuda de su asistente, Guindon. Guindon le dijo al rey que podía lanzar un hechizo que pondría a Gildiss a dormir por un año, pero cuando Gildiss despertara, él sería más potente. Con vistas a un sufrimiento que había caído sobre su reino, el rey decidió que su gente podía aguantar más. Y así mandó a Guindon a poner a Gildiss a dormir.

Ahora el año casi ha llegado a su fin y la oscuridad ha caído una vez más la tierra de Malus. En el último año, el Rey ha enviado a cientos de caballeros para encontrar y destruir a Gildiss mientras duerme. Pero de ninguno se ha vuelto a saber.

Y Ahora, como las criaturas de la oscuridad están dispuestas a sumir la de Malus al abismo, un nuevo grupo de aventureros planea exponerse ante el despertar de Gildiss...

Habr  una descripci n de cada uno de ellos, y las ventajas que exponen cada uno en el juego de rol de KOD.

Elfo: El elfo arquero es un personaje de los bosques de Malus. Amante de la naturaleza. No puede llevar ni escudo ni armaduras de metal, ya que se basa en la agilidad y la percepci n. Un ser muy astuto y r pido. Un personaje que prefiere la lucha a distancia.

Puntos de vida iniciales: 18

Puntos de magia iniciales: 6

Bonificaci n extra: 1 Hechizo.

Dados de Ataque: 2D en Proyectiles y 1D en Espadas.

Armas permitidas: Espadas, Proyectiles y Arrojadizas.

Armaduras permitidas: Cuero, sin escudo.

Habilidades del Elfo: Plantas y venenos, leer y escribir, medicina, cabalgar, ver, persuadir, rastrear y seducir. 1D en cada una.

Lenguas:  lfico y Com n.

Dinero inicial: 10 monedas de oro.



Mago: El mago es un personaje que ha dedicado parte de su vida (por no decir toda) al estudio de la magia del mundo de Malus. No es bueno en el combate, ni especialmente bueno atl ticamente hablando... pero, es un terrible personaje si demuestra sus poderes m gicos.



Puntos de vida iniciales: 12

Puntos de magia iniciales: 12

Bonificación extra: 3 Hechizos.

Dados de Ataque: 1D en Sortilegios.

Armas permitidas: Varas, bastones y daga.

Armaduras permitidas: Cuero, sin escudo.

Habilidades: Con. Pócimas, plantas y venenos, leer y escribir, con. mágico, elocuencia, medicina, persuadir. 1D en cada una.

Lenguas: Común y otro a elección.

Dinero inicial: 12 monedas de oro.

Guerrero: El guerrero es un experto en el combate, siendo hábil con cualquier tipo de arma y/o armadura. Cuerpo a cuerpo es un formidable personaje a tener en cuenta por las fuerzas del mal. Ha pasado sus días entrenando para ser el mejor con la espada (o con el arma que elija el PJ), y eso le ha hecho algo débil mentalmente en el mundo mágico de Malus.

Puntos de vida iniciales: 24

Puntos de magia iniciales: 0

Bonificación extra: 1D extra en ataque.

Dados de Ataque: 7D a repartir en cualquier habilidad en armas.

Armas permitidas: Todas.

Armaduras permitidas: Todas.

Habilidades: Artesanía, lanzar, cabalgar, nadar, correr, resistencia a las enfermedades, saltar, escalar. 1D en cada una.

Lenguas: Común.

Dinero inicial: 15 monedas de oro.



Clérigo: El clérigo es un personaje fuerza equilibrado. Bueno en el combate con armas y capaz de usar la magia de la fe. Eso le convierte en



un personaje capaz de todo. Es un ser que lucha por la bondad y la fe, que creó en la salvación y que es totalmente ofensivo y defensivo a la vez.

Puntos de vida iniciales: 18

Puntos de fe iniciales: 6

Bonificación extra: 1 hechizo de la fe.

Dados de Ataque: 3D en Armas

contundentes y 2D a elección en cualquier habilidad en Armas.

Armas permitidas: Contundentes y de Asta.

Armaduras permitidas: Todas.

Habilidades: Artesanía, con. Pócimas, plantas y venenos, leer y escribir, medicina, cantar, cabalgar, resistencia a las maldiciones. 1D en cada una.

Lenguas: Común.

Dinero inicial: 8 monedas de oro.

Enano: El enano es un formidable guerrero formado en minas y cuevas, amantes de la artesanía, la cerveza y la buena comida. Alterna su vida de minero y/o herrero con el arte del combate, convirtiéndose en un formidable guerrero.



Puntos de vida iniciales: 24

Puntos de magia iniciales: 0

Bonificación extra: +1 a Resistencia.

Dados de Ataque: 7D a repartir en cualquier habilidad en armas.

Armas permitidas: Todas.

Armaduras permitidas: Todas.

Habilidades: Artesanía, cerraduras, desactivar trampas, degustar, resistencia al calor, ver, resistencia al frío, encontrar trampas. 1D en cada una.

Lenguas: Común y Chaka.

Dinero inicial: 20 monedas de oro.

5- ¿Cómo hacerte un personaje?

Lo primero de todo a la hora de hacerte un personaje es elegir qué tipo de personaje quieres ser.

Puedes hacerlo de 3 maneras: La primera, al azar, siguiendo la siguiente tabla. La segunda, eligiendo tú el tipo de personaje que quieras y la tercera, dejándolo en manos del master. Yo personalmente, creo que la mejor opción es la primera o la segunda, pero vosotros elegís.

Lanza un D6.

Resultado	Personaje
1	Elfo
2	Mago
3	Guerrero
4	Clérigo
5	Enano
6*	Vuelve a tirar.

*O mirar el apartado extra.

Ahora, ponle un nombre a tu personaje.

Seguidamente, lanza 10D10 y rechaza los dos resultados más bajos, los otros ocho, repártelos en tus características.

Puedes repartirlos como tú quieras, pero ten en cuenta que un mago necesita una alta puntuación en Mente, mientras que un guerrero necesita una buena puntuación en Fuerza.

Ahora, una vez repartidos los resultados en tus características, ve al apartado 6, el de las características y apunta tú puntuación de cada característica. Cada una de ellas, sirve para algo distinto, pero eso ya se explica en el apartado 6.

Seguidamente, repasa el apartado 4, busca el tipo de personaje que has elegido y anota en tu hoja de personaje, sus PV iniciales, sus PM iniciales, sus dados en Ataque, su dinero inicial y por último, reparte 1D en cada una de sus habilidades. Si tu personaje tiene algún poder mágico, elígelo también, mirando el apartado 11, Magia.

Ahora, usa tu dinero inicial para comprar equipamiento. Y tu personaje está listo para jugar.

6- Características.

Las características definen al personaje en ocho puntos. La Fuerza, su capacidad física de proporcionar daño a los rivales. La Agilidad, lo rápido que es el personaje. La Destreza, define lo hábil y diestro que es. La Resistencia, define lo que aguanta el personaje contra todo tipo de ataques o circunstancias similares. La Mente, es el conocimiento del mundo de KOD. La percepción define los sentidos de tu personaje y el aspecto define el atractivo.

Cada una de estas características te da un modificador en términos de juego. Las características pueden ir desde 1 (lamentablemente penoso) hasta 12 (un espléndido ser).

Para llegar a 12 no es posible inicialmente, pero si subiendo de nivel, dónde lo explicaremos más adelante.



Tabla de Fuerza	Bonificación
1-6	Sin bonificación alguna.
7-8	+1 al daño.
9	+1 al daño y 1D en una habilidad de FUE.
10	+2 al daño y 1D en una habilidad de FUE.
11	+2 al daño y 2D en una habilidad de FUE.
12	+3 al daño y 2D en una habilidad de FUE.

Tabla de Resistencia	Bonificación
1-6	Sin bonificación alguna.
7-8	+1D en una habilidad de RES.
9	+2D en una habilidad de RES.
10	+3D en una habilidad de RES.
11	+4D en una habilidad de RES.
12	+5D en una habilidad de RES.

Tabla de Destreza	Bonificación
1-6	Sin bonificación alguna.
7-8	+1D en una habilidad de DES.
9	+2D en una habilidad de DES.
10	+2D en una habilidad de DES. Y 1D extra en una habilidad en arma a elegir.
11	+3D en una habilidad de DES. Y 1D extra en una habilidad en arma a elegir.
12	+3D en una habilidad de DES. Y 2D extra en una habilidad en arma a elegir.

Tabla de Agilidad	Bonificación
1-6	Sin bonificación alguna.
7-8	+1D en una habilidad de AGI.
9	+2D en una habilidad de AGI.
10	+3D en una habilidad de AGI.
11	+4D en una habilidad de AGI.
12	+5D en una habilidad de AGI.

Tabla de Mente	Bonificación
1-6	Sin bonificación alguna.
7-8	+1D en una habilidad de MEN.
9	+2D en una habilidad de MEN.
10	+2D en una habilidad de MEN. Y un hechizo adicional
11	+3D en una habilidad de MEN. Y un hechizo adicional.
12	+4D en una habilidad de MEN. Y un hechizo adicional.

Tabla de Percepción	Bonificación
1-6	Sin bonificación alguna.
7-8	+1D en una habilidad de PER.
9	+2D en una habilidad de PER.
10	+3D en una habilidad de PER.
11	+4D en una habilidad de PER.
12	+5D en una habilidad de PER.

Tabla de Comunicación	Bonificación.
1-6	Sin bonificación alguna.
7-8	+1D en una habilidad de COM.
9	+2D en una habilidad de COM.
10	+2D en una habilidad de COM. Y un idioma adicional.
11	+3D en una habilidad de COM. Y un idioma adicional.
12	+4D en una habilidad de COM. Y un idioma adicional.

Tabla de Aspecto	Bonificador.
1-6	Marcadamente feo/a. Sin bonificador.
7-8	Normal. Sin modificador.
9	Guapo/a. +1D en habilidades de ASP.
10	Atractivo/a +1D en habilidades de ASP.
11	Hermoso/a +2D en habilidades de ASP.
12	Belleza de Semi Dios+3D en habilidades de ASP.



7- Habilidades.

En este apartado definiremos brevemente cada habilidad, pero antes, explicaremos su función.

Todos los personajes empiezan con 0D en cada habilidad, por lo tanto no saben utilizar dicha habilidad. Pero al hacer la hoja de personaje, consiguen 1D en cada habilidad de personaje, más los dados extras por características, siempre y cuando, tengan una buena puntuación. Aún y así, no son personajes muy competentes en habilidades y por eso está la subida de nivel, que ya explicaremos más adelante.

Ejemplo, Gladiush quiere trepar por la pared de una fortaleza, pues lanza los D6 que tenga en la habilidad trepar. Los lanza y obtiene en uno de ellos un 5 por lo tanto lo consigue y trepa a lo alto de la fortaleza. Si hubiera obtenido 1-2-3 o 4, hubiese fallado, ya que para tener éxito en una habilidad, hay que obtener 5 o 6 en la tirada. Por lo tanto, contra más dados (máximo 5), más probabilidades de obtener 5 o 6 y así tener éxito.

Nota: El máximo en una habilidad es de 5D. **1** es siempre **pifia**. Pero se debe sacar solamente 1.

Y ahora, la definición de las habilidades.

Artesanado: Habilidad que define lo capaz que es el personaje de actuar artesanalmente. Como herrar un caballo, arreglar la rueda de un carro, fabricar flechas...

Cerraduras: Si el personaje es capaz de abrir cerraduras sin necesidad de romperla. (Las ganzúas dan un +2D a la tirada)

Conocimiento en Pócimas: Ésta habilidad, sirve para degustar una poción y saber si es venenosa, reconocerla por el color o el olor etc.

Escondarse: Para no ser visto por otros, ocultándose en sombras u objetos de gran tamaño, o bajo capas de camuflaje.

Plantas y venenos: Para reconocer las plantas y venenos y sus efectos. (Una tirada exitosa en Plantas y venenos y conocimiento en pócimas con los ingredientes necesarios (a elección del master) se pueden elaborar pociones.

Leer y escribir: Para saber leer y escribir en lenguas conocidas.

Con. Mágico: Para leer runas mágicas, ya sean de sortilegios o de puertas secretas. Y otras acciones mágicas.

Medicina: Conocimiento en medicina y primeros auxilios. Una tirada exitosa cuando un PJ está a menos de 0 PV, lo puede salvar de la muerte, dejándole a 0 PV e inconsciente.

Cabalar: La habilidad para cabalar caballos u otras criaturas... Si no es un caballo, el master puede exigir un penalizador a la tirada. Tener silla de montar y arreos, ofrece un dado extra a la puntuación de la habilidad.

Nadar: Pues eso, para no ahogarse. Hay que tener en cuenta que las armaduras de metal penalizan de un 1D a 2D la tirada de nadar.



Persuadir: Convencer a alguien elocuentemente de que tienes razón. El carisma del personaje.

Rastrear: No confundir con la percepción, aunque es similar. Ésta sirva para seguir huellas y rastros.

Habilidades de Resistencia: Al frío, al calor, a los venenos y enfermedades etc.

Robar: la habilidad de hurto para coger pequeños objetos como bolsas de dinero sin ser visto.

Saltar: A lo largo, e incluso a lo alto si es necesario.

Seducir: sirve para convencer sexualmente a un miembro del sexo opuesto.

Sigilo: Para moverse silenciosamente.

Trampas: Habilidad utilizada para activar o desactivar trampas. También sirve para encontrar trampas ocultas.

Escalar: Escalar muros sin caerse. Si alguien consigue trepar y atar una cuerda (tirando por nudos) da dicha cuerda una bonificación de 2D.

Lanzar: Para lanzar un objeto que no sea para atacar (para eso se usa la habilidad arrojadizas).

Leer y escribir: Solo utilizable con idiomas conocidos.

Teología: Para rezar en iglesias y demás refugios religiosos. Para obtener favores. Utilizable más bien por el clérigo.

Correr: Para huir en combate o al ser descubierto por un robo.

Buscar: Algo oculto o bien escondido será descubierto con una tirada exitosa en buscar.

Degustar: Para detectar venenos en bebidas y comidas especialmente.

Escuchar: para detectar sonidos o escuchar tras una puerta.

Psicología: Habilidad que detecta si otros personaje (jugador o no) te está mintiendo.

Ver: Otear el horizonte en busca de algo u observar algo detenidamente.

Cantar: Puede ser útil para ganarse unas monedas en una taberna.

Disfrazarse: Hacer el rol de otro personaje, interpretar sin ser descubierto.

Elocuencia: Convencer a alguien de algo, gracias a la labia.

Leyendas: Conocimiento de historias contadas por y sobre las criaturas de Malus.

Soborno: Solo funciona dicha habilidad con una buena suma de dinero.

Cond. Carro: Solo es necesaria la tirada en esta habilidad, cuando es para ir rápido, huyendo o persiguiendo.

8- Equipo.

El equipo es lo esencial para que los jugadores equipen a sus personajes para la aventura, obteniendo objetos claves y necesarios para el éxito de las campañas (Como se llama a una partida de rol continuada).

Armas:

Arma	Habilidad	FUE	Daño	Precio
Estilete	Espadas	2	1D4	3mp
Daga	Espadas	3	1D4+1	6mp
Hoz	Espadas	4	1D4+1	5mp
Espada corta	Espadas	4	1D6	12mp
Cimitarra	Espadas	5	1D6+1	15mp
Cimitarra Orca	Espadas	6	1D8	**
Espada Ancha	Espadas	6	1D8	3mo
Hacha de leña	Hachas	5	1D8	28mp
Látigo	Contundente	5	1D4+2	1mo
Garrote	Contundente	6	1D8	8mp
Maza	Contundente	7	1D8+1	35mp
Mayal	Contundente	7	1D8+1	32mp
Espada Élfica	Espadas	5	1D8	**
Espadón	Espadas	8	1D12	5mo
Hacha batalla	Hachas	8	1D12	55mp
Martillo guerra	Contundente	9	1D12	6mo
Martillo Enano	Contundente	9	2D6	7mo
Garrote Trol	Contundente	10	1D12	**
Hacha Minotauro	Hachas	10	2D6	**
Guadaña	De Asta	9	1D10	6mo
Tridente	De Asta	9	1D10	6mo
Lanza	De Asta	9	1D10	6mo
Maza Pesada	Contundente	8	1D10	55mp
Daga Arrojadiza	Arrojadiza	2	1D4	3mp/u
Jabalina	Arrojadiza	4	1D6	1mo/u

Hacha de mano	Arrojadiza	3	1D4+1	7mp/u
Honda	Arrojadiza	2	1D4	5mp
Arco Corto	Proyectiles	6	1D8	7mo
Arco Largo	Proyectiles	8	1D10	12mo
Arco Élfico	Proyectiles	7	1D12	**
Ballesta de Mano	Proyectiles	6	2D4	5mo
Ballesta Pesada	Proyectiles	8	2D6	14mo
Ballesta Enana	Proyectiles	7	1D20	**
Varita	De Asta	2	1D3*	1mo
Bastón	De Asta	4	1D6	9mp
Cetro	De Asta	3	1D4*	2mo
Pelea	Pelea	x	1D3	X

*Puede lanzar mini bolas de fuego que causan 1D8 de daño, a cambio de 1PM.

**No se vende en poblados. Son armas especiales.



Armaduras, equipo defensivo:

Armaduras	FUE	Bon. Def.	P.A.	Precio
Cuero	2	+1	1	45mp
Cota de malla	5	+2	3	15mo
Coraza	8	+3	4	40mo
Escudo	4	+1	1	4mo



Inventario, pocimas y de más objetos:

Objeto	Precio	Efecto en términos de juego
Corte de pelo y afeitado	3mp	Buena presencia.
Un baño en posada	5mp	Lavarse y tener higiene.
Noche prostituta fea	8mp	Desahogo del PJ.
Noche prostituta guapa	2mo	Desahogo del PJ.
Dormir en la sala común	1mp	Descanso y recuperación de 1D6PV. Y de Todos los PM.*
Habitación individual	2mo	Descanso y recuperación de 1D8PV. Y de Todos los PM
Habitación doble	3mo	Descanso y recuperación de 1D8PV. Y de Todos los PM
Jarra de vino	5mp	Quita la sed, si se abusa se emborracha.
Cerveza	1mp	Quita la sed, si se abusa se emborracha.
Hidromiel	2mp	Quita la sed, si se abusa se emborracha.
Leche	2mp	Quita la sed.
Pan con vino	3mp	Quita el hambre un poco.
Sopa de Ajo	1mp	Quita el hambre un poco.
Cordero frito	25mp	Quita el hambre al 100%.
Pollo Asado	18mp	Quita el hambre al 100%.
Jabalí al fuego lento	45mp	Quita el hambre al 100%.
Pan de viaje	1mo	Raciones de comida.
Queso de viaje	12mp	Raciones de comida.
Chorizos de viaje	9mp	Raciones de comida.
Mula/Burro	12mo	DEF: 4 PV 6
Caballo viejo	15mo	DEF: 3 PV:8
Caballo ligero	30mo	+1D Montar DEF: 3 PV: 11
Caballo de guerra	75mo	+2D Montar DEF: 4 PV: 14
Carro pequeño	60mo	Tirado por 1 caballo (2Personas)
Carro grande	140mo	Tirado por 4 caballos (8 personas)

Yesquero	2mo	Enciendo fuego.
Antorcha	1mp	Ilumina la oscuridad.
Pico y Pala	17mp	(Ocupa 2 espacios en la mochila)
Ganzúas	50mo	Abre cerraduras sin romperlas. +2D
Agua bendita	40mo**	Destruye a un muerto viviente.
Manta	3mp	Evita el frío.
Saco de dormir	5mp	Para dormir al raso.
Túnica	2mp	Para ocultar el rostro.
Capa	3mp	Para adornar.
Ropa humilde	5mp	Para no ir desnudo.
Ropa elegante	25mp	Para ir elegante.
Ropa lujosa	3mo	Para ir como un noble.
Bomba de humo	15mo	El humo ciega 1D6 turnos a los enemigos.
Antídoto	5mo**	Cura los efectos del veneno.
Cuerda 10metros	7mp	+1D a trepar. Alguien debe subir sin cuerda y atarla arriba.
Cuerda 40metros	12mp	+1D a trepar. Alguien debe subir sin cuerda y atarla arriba.
Utensilios de cocina	6mp	Para cocinar al raso.
Odre	4mp	Bebida para 2 días.
Poción azul celeste	6mo**	Cura 10PV.
Poción azul marino	10mo**	Cura 20 PV.
Poción amarilla	3mo**	Atacas 2 veces en el siguiente turno.
Poción marrón	3mo**	DEF: 6 durante 2 turnos.
Poción roja	2mo**	Inmunidad al fuego 24h.
Poción lila	9mo**	Cura 1D30 PV. (de 1 a 30 PV)
Poción dorada	10mo**	Recupera todos los PM.
Poción plateada	2mo**	Podrás lanzar 2 hechizos sin coste de PM.
Poción verde lima	3mo**	Veneno. 1D6PV por turno hasta morir.
Poción cobre	4mo**	DEF 6 e inmunidad al frío 24h.
Poción negra	50**	Muerte instantánea.
Poción granate	2mo**	El que la beba queda dormido 48h.
Poción transparente	27mo**	Invisibilidad 1h.
Nuez élfica	1mo**	Alimento para un día.

Manzana plateada	50mo**	Vida eterna como los elfos.
Hierba de Malus	50mo**	Resucita a los caídos en combate.
Hoja del señor de los árboles	48mp**	Cura el envenenamiento.
Kirlmmakür	5mo**	Protege del frío y el calor durante 24h.
Gelzidakh	40mo**	Muerte corredera. La víctima echará a correr hasta morir.
Sonium	1mo**	Duerme a cualquiera que la coma 1h.
Genees	5mo**	Cura 2D10PV.

*Riesgo de ser robado. 50% de posibilidades. De ser así el PJ pierde 1D30 monedas o un objeto de su inventario, a elección del Master.

** Difícil de encontrar. Solo mercaderes errantes. No disponibles normalmente en poblados de Malus.

NOTA: Hay objetos como anillos, ropajes, pañuelos, collares etc., que se anotan en la hoja de personaje como otros objetos y no ocupan espacio en la mochila. El agua bendita y el antídoto se consideran poción y se apuntan en su lugar correspondiente. Si un personaje lleva caballo, burro, carro, puede llevar más objetos en la alforja, (un máximo de 10) que están en la alforja, así que solo tendrá acceso a ellos junto a su transporte y si pierde el transporte, pierde el equipo en cuestión.

10 monedas de plata equivalen a 1 de oro.



9- Combate.

El combate es algo en el mundo de KOD que no se puede evitar, pues la lucha contra el mal es algo inevitable.

Las habilidades en armas, definen cuantos dados de ataque se lanzan. Si no se tienen grados en alguna habilidad en armas, el PJ no sabe luchar con esa arma. El máximo de grados en una habilidad de armas es de 5, siendo así 5D6 de ataque. Esos dados de ataque, ya sea 1, 2, 3, 4 o 5, se lanzan y se debe superar la defensa rival.

Pongamos un ejemplo:

Gladiush tiene 3D6 en armas de filo y lleva un espadón. Se enfrenta a un Orco que defiende 4, por lo cual, deberá sacar más de 4 con sus dados. Los lanza y obtiene: 1,1, 3, 5. Como el 5 es superior a la defensa (DEF) de 4 del orco, Gladiush acierta. Y lanza por el daño, mirando el daño que causa el arma más su bonificación al daño debido a la FUE. Y se le resta a los PV del Orco.

¿Qué sucede si Gladiush saca dos o más 6? Pues que es **crítico**.

Hay diferentes tipos de crítico.

Crítico de Espadas y Hachas: Daño máximo del arma.

Crítico de armas contundentes: Aturde al enemigo 1D4 asaltos.

Crítico de armas de asta: Daño x2(se multiplica el resultado del daño).

Crítico de armas arrojadizas: Mirar imagen de impacto.

Crítico de armas proyectiles: Mirar imagen de impacto.

Nota: Si un PJ **lucha sin armas**, causa 1D3 de daño más la Bon. de FUE. Y se considera combate contundente.

Un sortilegio lanzado y obteniendo doble 6 o más también es crítico causando el daño máximo.



Nota sobre los **críticos arrojadizos y de proyectiles**:

12= Daño x3.

11= Daño x2.

8, 7, 6, 5 = Daño normal, pero durante 1D4 asaltos pierde 1D4 PV adicionales.

4, 3, 2, 1 = Crítico Nulo.

Cómo habrás leído en el apartado de equipo, las armaduras tienen puntos de Aguante. Esos son los críticos que resisten antes de romperse. Cuando un personaje recibe un crítico, su armadura y escudo pierden 1 P.A. (**punto de aguante**) hasta llegar a 0, cuando quedan inservibles.

¿Se pueden reparar? Sí. Al mismo coste que si compra una nueva.

También las armas y armaduras tienen una FUE mínima necesaria para poderla llevar. Es decir. Un PJ con fuerza 5, no podrá llevar un espadón que necesita 8 en FUE, ni una coraza que necesita FUE 8.

¿Existe la pifia? Sí. Cuando un ataque ha fallado y además se han obtenido dos o más “1” en los D6 de ataque, es pifia.

¿Qué pasa en las pifias? Pues que el arma se resbala de la mano o que se rompe en caso de arcos y demás.

Para **atacar a distancia**, el atacante debe estar a cierta distancia (a criterio del master) para poder usar el arma, nunca se podrá usar en melé (Cuerpo a cuerpo).

¿Y luchar contra la magia? Los sortilegios de ataque impactan y ya... no hay posibilidad de esquivar ni nada de nada... Pero para maldiciones, conjuros y demás, se puede hacer una tirada de resistencia, utilizando 3 PM, para resistir el hechizo.



10- Daño y curación.

En KOD se puede recibir puntos de daño de diferentes formas, no solo por el combate o el envenenamiento.

Algunos ejemplos, el resto está en manos del master.

Al caer de lo alto de una torre (con una pifia en trepar). Pudiendo perder 1D6 PV por metro de caída a partir del 2º metro.

Al no alimentarse, ni beber agua, ni dormir durante varios días. 1D6 PV por día hasta morir (Si es por no beber, se puede aumentar a 1D10 o D12). Sin agua, en 7 días el PJ muere. Sin comida en 15.

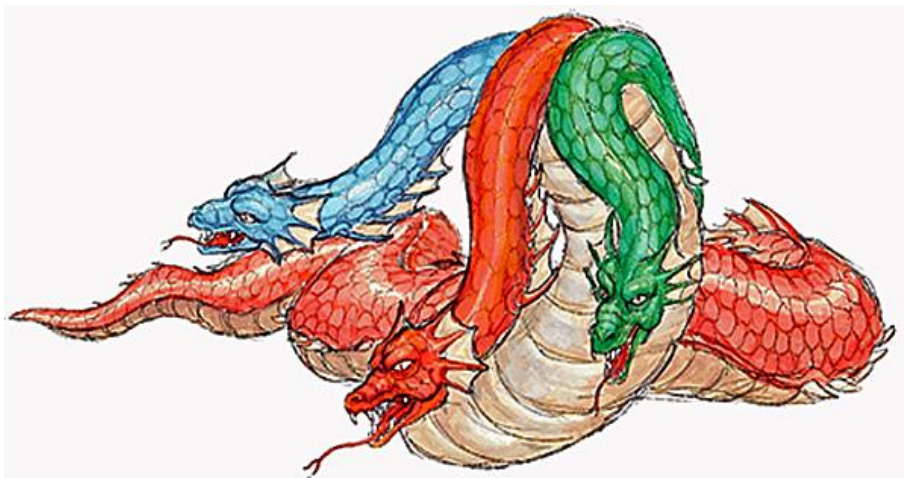
También se puede morir de vejez lógicamente... a excepción del elfo que es inmortal y no muere de viejo, bueno, no envejece directamente.

¿Cómo recuperar PV y PM sin uso de pócimas y hierbas?

El elfo por cada 2 horas de sueño recupera 1D10 PM.

El Mago y el resto de personajes recuperan todos sus PM al dormir 8 horas.

Cada día de descanso se recupera 1D4 PV. Cada día de reposo es 1D6.



11- Magia

En este apartado encontraréis todos los hechizos de mago y elfo, los del clérigo y las runas.

Para usar un hechizo se lanza por la habilidad de Con. Mágico. Para los sortilegios de ataque se lanza por la habilidad de combate de Sortilegio. Y para los poderes de la fe se lanza por teología.

Magias de la fe, magias para el Clérigo.

Magia	PM	Efecto
Curar heridas	2	Cura 1D20PV.
Crear agua bendita	1	Puede bendecir agua, creando la poción de agua bendita.
Bendecir arma	1	El próximo ataque con el agua bendita es crítico. Si el ataque es a un no-muerto, lo mata al instante.
Expulsar muertos	4	Expulsa 1D6 muertos de la zona.
Levantar cadáver	5	El Clérigo resucita un muerto, transformándolo en un esqueleto a su servicio. Duración: hasta que el esqueleto muere.

Runas mágicas:

Runa mágica	PM	Efecto
Meteoritos	4	Una lluvia de meteoritos azota a los enemigos, causando 1D20 de daño a cada uno de ellos (2D6 enemigos).
Rayo	3	Un enorme rayo cae sobre un único enemigo, causándole 2D30 de daño.
Cortafuegos	2	Unas llamas salen del suelo, creando una pared de fuego, que durará 1D8 asaltos. Quien la atraviese perderá 1D6 PV durante 4 asaltos.
Rana	4	Transforma al enemigo en rana.
Joyas	5	Transforma al enemigo en joyas de un valor de 2D100 MO.
Piel de roca	2	La piel del lanzador se hace piedra, defendiendo 12 durante 1día.
Luz	1	Una inmensa luz ilumina hasta lo más oscuro durante 2h.

Para poder lanzar una runa, aparte de usar los PM exigidos, se necesita una tirada exitosa de Leer Runas.

Hechizos de Mago y/o Elfo.

Hechizo	P.M.	Efecto
Agua de la vida	2	El mago crea un agua de la nada que da poderes curativos, curando 2D10 PV a quien la beba.
Bloque de hielo	2	El mago crea un bloque de hielo, impidiendo el paso a quien quede atrás. El muro desaparecerá con el calor o perdiendo 20 PV.
Dormir	3	El mago duerme profundamente a 1D4 enemigos durante 1D8 horas.
Niebla	1	Solo el mago puede ver tras esta niebla que le permite deslizarse sin ser visto.
Corrosión del metal	2	El metal del enemigo se oxida, siendo inservible (Incluye armas, armaduras etc.).
Transformarse en cuervo	1	El mago se transforma en cuervo 1D8 horas. Pudiendo volar. Su DEF será de 4 y sus PV de 5.
Escudo protector	3	El mago y sus aliados suman 1 a su DEF (máx. 6) durante el combate.
Flechas mágicas	2	De la mano del mago salen 3 flechas mágicas que causan 1D6 PV de daño cada uno. Pueden ir a diversos enemigos.
Impacto certero	1	El próximo ataque es crítico. Puede lanzarse a cualquier aliado y a uno mismo.
Invisibilidad	1	El mago puede moverse sin ser visto, pero no puede atacar, o se descubre su posición y desaparece el hechizo.
Rayo mortífero	3	El mago lanza un rayo que causa 4D6 PV.
Telequinesia	1	El mago puede mover objetos que no

		pesen más que la mitad de su peso.
Encantar	3	El mago hace creer al enemigo que son grandes amigos. Y este le ayudará en todo durante 24h, pero no hará acciones suicidas.
Doble imagen	1	El mago hace un clon de él o de un aliado. Los enemigos deberán lanzar 1D6, si sale 1,2 o 3, el enemigo atacará a la imagen falsa, y no al mago/aliado.
Para el tiempo	2	El mago para el tiempo un turno, teniendo así un turno extra.
Bola de fuego	2	Causa 1D30 PV a un enemigo.
Bola corredera	3	Causa 1D30 PV a un enemigo al cual perseguirá hasta impactarle.
Atravesar paredes	1	El mago puede atravesar una pared.
Deformar la madera	1	El mago deforma la madera, incluyendo arcos, bastones, muebles etc.
Horda de Zombis	3	El mago invoca 1D6 Zombis de las siguientes características: PV: 5 DEF:3 D.Ataque:2D Daño: 1D6
Resurrección	3	El mago devuelve a la vida a un aliado.
Oro de los tontos	2	El mago transforma cualquier objeto en oro, pero en 12h volverá a su aspecto normal.
Paralizar	3	El mago paraliza a su víctima 24h.
Miedo	3	El mago aterroriza a un enemigo que no mida más del doble que él.

Recordad que los enemigos tienen derecho a una tirada de resistencia para librarse de los hechizos, a excepción de los hechizos físicos, que afectan directamente.

12- Bestiario.



A continuación las características de los enemigos del mundo de Malus, con los cuales se las verán los Personajes.

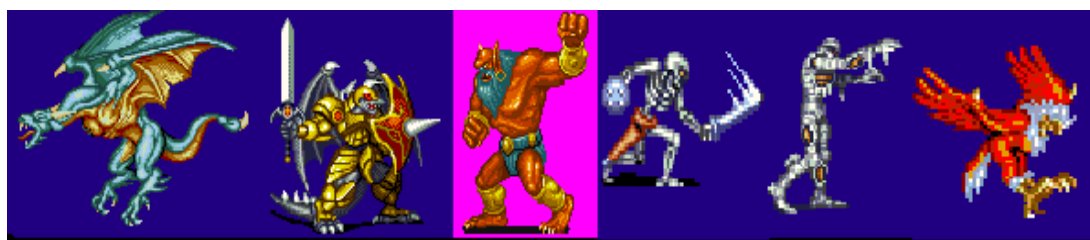
Monstruo	PV	PM	DEF	Arma	D.A.	Daño	Magia
Trasgo Azul	6	0	4	Cualquiera	2D	1D4	Nulo.
Orco	10	0	4	Cualquiera	3D	1D6	Nulo.
Orco rojo	20	0	5	Cualquiera	3D	1D4	Nulo.
Gran Trasgo	12	0	4	Mayal	4D	1D8	Nulo.
Minotauro	30	0	5	Hacha	3D	1D12	Nulo.
Gnoll	17	0	4	Cualquiera	2D	1D10	Nulo.
Hydra	50	18	6	Colmillos	3D	3D6+	Bola de fuego, de hielo y veneno.
Diablillo	3	6	5	Garras	1D	1D4	Bola de fuego.
Trol	40	0	5	Garrote	1D	1D20	Nulo.
Cíclope	50	0	6	Garrote	1D	1D20	Nulo.
Araña Gig.	8	0	3	Aguijón	2D	1D6++	Nulo.
Jinete dragón	12	0	4	Espada	3D	1D8	Nulo.
Dragón	35	12	5	Garras	3D	1D10	Bola de fuego.
Dragoniano	45	6	6	Espada	5D	1D12	Bola de fuego.
Fantasma	10	18	6	X	X	X	Dormir, niebla, invisibilidad, flechas mágicas
Caballero Oscuro	20	0	5	Espada	3D	1D8	Nulo.
Nigromante	8	20	3	Vara	1D	1D4	Horda de zombis
Viverna de hielo	42	9	6	Garras	2D	1D6	Bola de hielo.
Viverna de fuego	42	9	6	Garras	2D	1D6	Bola de fuego.
Hombre lagarto	22	0	3	Cualquiera	3D	1D8	Nulo.
Esqueleto	18	0	4	Cualquiera	3D	1D8	Nulo.
Momia	22	0	3	Garras	2D	2D4	Nulo.
Arpía	14	3	5	Garras	2D	1D6	Dormir.
Tritón	18	0	4	Tridente	2D	1D8	Nulo.
Gildiss	70	18	6	Garras	5D	2D20	Bola de fuego.

D.A. = Dados de Ataque

+1D6 Cada cabeza, y puede ir cada ataque a diferentes oponentes.

++ Crítico envenena. Al igual que la poción verde lima, que está hecha de veneno de araña.

Las bolas de hielo son iguales que las de fuego en cuanto a daño, y las de veneno, igual que el veneno de araña. Todos los hechizos de los enemigos gastan el mismo maná que el mago.



Viverna de hielo

Dragoniano

Cíclope

Esqueleto

Momia

Arpía



Tritón

Gnoll

Jinete dragón

Cabalero Oscuro

Minotauro Hombre-lagarto



13- Experiencia y subida de nivel.

A medida que se juega, los personajes ganan experiencia y cada cierta experiencia sube de nivel.

Nivel	Experiencia necesaria para alcanzar el siguiente NV.
1	0
2	1.000
3	2.500
4	5.000
5	8.000
6	12.000
7	18.000
8	25.000
9	40.000
10	100.000

Cada Master debe dar experiencia según su criterio. Dar experiencia cada sesión finalizada o a cada acción. La cantidad dada, depende del Master, quién decidirá qué cantidad dar, para ver a qué velocidad suben de nivel.

Elfo.

Nivel	Ganancias
2	+1PV, +5 GRADOS EN HABILIDADES.
3	+1PV, +1 PUNTO EN UNA CARACTERISTICA.
4	+1PV, +5 GRADOS EN HABILIDADES.
5	+1PV, +1PM, +5 GRADOS EN HABILIDADES.
6	+1PV, +1 PUNTO EN UNA CARACTERISTICA.
7	+1PM, +5 GRADOS EN HABILIDADES.
8	+1PV, +5 GRADOS EN HABILIDADES.
9	+1PM, +1 PUNTO EN UNA CARACTERISTICA.
10	+1PV, +5 GRADOS EN HABILIDADES.

Mago.

Nivel	Ganancias
2	+1PM, + 1 HECHIZO.
3	+1PV, +4 GRADOS EN HABILIDADES, +1 GRADO EN SORTILEGIOS
4	+1PM, +1 PUNTO EN UNA CARACTERISTICA.
5	+1PV, + 1 HECHIZO.
6	+1PM, +1 PUNTO EN UNA CARACTERISTICA.
7	+1PV,+ 1PM, +3 GRADOS EN HABILIDADES, +2 GRADO EN SORTILEGIOS
8	+1PM, +1 PUNTO EN UNA CARACTERISTICA.
9	+1PV, +1 HECHIZO.
10	+1PM, +4 GRADOS EN HABILIDADES, +1 GRADO EN SORTILEGIOS.

Guerrero.

Nivel	Ganancias
2	+1PV, +5 GRADOS EN HABILIDADES.
3	+1PV, +1 PUNTO EN UNA CARACTERISTICA.
4	+2PV, +2 GRADOS EN ARMAS.
5	+1PV, +1 PUNTO EN UNA CARACTERISTICA.
6	+1PV, +5 GRADOS EN HABILIDADES.
7	+1PV, +2 GRADOS EN ARMAS.
8	+1PV, +1 PUNTO EN UNA CARACTERISTICA.
9	+1PV, +5 GRADOS EN HABILIDADES.
10	+1PV, +2 GRADOS EN ARMAS.

Clérigo.

Nivel	Ganancias
2	+1PV, +1 PUNTO EN UNA CARACTERISTICA.
3	+1PM, +5 GRADOS EN HABILIDADES.
4	+1PV, +1 PODER DE LA FE.
5	+1PV, +1 PUNTO EN UNA CARACTERISTICA.
6	+1PM, +1PV, +5 GRADOS EN HABILIDADES.
7	+1PV, +5 GRADOS EN HABILIDADES.
8	+1PV, +5 GRADOS EN HABILIDADES.
9	+1PM, +1 PUNTO EN UNA CARACTERISTICA.
10	+1PV, +5 GRADOS EN HABILIDADES.

Enano.

Nivel	Ganancias
2	+1PV, +5 GRADOS EN HABILIDADES.
3	+1PV, +1 PUNTO EN UNA CARACTERISTICA.
4	+1PV, +2 GRADOS EN ARMAS.
5	+1PV, +5 GRADOS EN HABILIDADES.
6	+1PV, +1 PUNTO EN UNA CARACTERISTICA.
7	+1PV, +2 GRADOS EN ARMAS.
8	+2PV, +5 GRADOS EN HABILIDADES.
9	+1PV, +1 PUNTO EN UNA CARACTERISTICA.
10	+1PV, +5 GRADOS EN HABILIDADES.

14- Lenguajes y personaje extra.

En el mundo de Malus, como en el mundo real, hay varios idiomas y los personajes pueden necesitar hablar alguno de ellos en algún momento.

Los enanos hablan común y Chaka inicialmente. Los elfos hablan común y élfico inicialmente. Y el resto de personajes hablan común inicialmente.

Aquí la tabla de los idiomas:

Común	La lengua más hablada en todo Malus. Casi todos los habitantes del mundo la conocen.
Chaka	El idioma enano. Solo ellos suelen hablarlo y no suelen enseñárselo a nadie más.
Élfico	La lengua de los elfos y demás criaturas de los bosques.
Dragoniano	La lengua que hablan los dragones. Una lengua muy difícil de entender y aprender. No tiene escritura.
Taurin	La lengua típica entre minotauros, hombres lagarto y gnolls.
Orco	El lenguaje de Orcos y trasgos. Se escribe con símbolos.
Lengua del Caos	La forma de conjurar el poder de la magia negra. Una lengua prohibida.

Personaje extra:

Ladrón.

¿Recordáis el ladronzuelo que aparecía de tanto en tanto a robar oro a los personajes? Pues pensé que en un juego de rol de mesa, sería interesante un personaje similar.



Ladrón: El mundo de Malus pasa por una situación difícil y muchos campesinos se echan a las calles a robar para poder meterse algo de comida en la boca. Aunque hay otro tipo de ladrón, más conocido como explorador o caza tesoros. Del jugador depende que tipo de personaje quiera interpretar.

Puntos de vida iniciales: 20

Puntos de magia iniciales: 4

Bonificación extra: Hechizo de Niebla.

Dados de Ataque: 2D en Espadas y 1D en Arrojadizas.

Armas permitidas: Espadas y Arrojadizas.

Armaduras permitidas: Cuero, sin escudo.

Habilidades del ladrón: Correr, escalar, esconderse, saltar, sigilo, cerraduras, robar, buscar. 1D en cada una.

Lenguas: Común.


Dinero inicial: 40 monedas de oro.



Subiendo de nivel.

Nivel	Ganancias
2	+1PV, +1 PUNTO EN UNA CARACTERISTICA.
3	+1PV, +5 GRADOS EN HABILIDADES.
4	+1PV, +5 GRADOS EN HABILIDADES.
5	+1PV, +5 GRADOS EN HABILIDADES.
6	+1PV, +1 PUNTO EN UNA CARACTERISTICA.
7	+1PV, +5 GRADOS EN HABILIDADES.
8	+1PV, +5 GRADOS EN HABILIDADES.
9	+1PV, +1 PUNTO EN UNA CARACTERISTICA.
10	+2PV, +2 GRADOS EN ARMAS.

Características	Puntuación
Fuerza	
Resistencia	
Agilidad	
Destreza	
Mente	
Percepción	
Comunicación	
Aspecto	

Defensa base **2** + Armadura ____ + Escudo ____ =  Defensa total

Puntos de vida

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13
14 15 16 17 18 19 20 21 22
23 24 25 26 27 28 29 30 31
32 33 34 35 36 37 38 39 40

Puntos de Magia

1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13			
14	15	16	17	18			
19	20	21	22				

Puntos de Fe

1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13			
14	15	16	17	18			
19	20	21	22				

Historia del personaje

Habilidades en combate

Espadas	☒ ☐ ☐ ☐ ☐
Hachas	☒ ☐ ☐ ☐ ☐
Contundentes	☒ ☐ ☐ ☐ ☐
De Asta	☒ ☐ ☐ ☐ ☐
Proyectiles	☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Arrojadizas	☒ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Pelea	☒ ☐ ☐
Sortilegios	☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Arma	D.A.	FUE	Crítico	Daño	Daño total









Armaduras	P.A.

Notas

FUERZA

Cabargar	
Lanar	
Nadar	

RESISTENCIA

Calor	
Enfermedades	
Frío	
Hechizos	
Maldiciones	
Venenos	

MENTE

Con. Mágico	
Con. Pócimas	
Leer y escribir	
Medicina	
Plantas y venenos	
Teología	

AGILIDAD

Correr	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Escalar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Esconderse	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Saltar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sigilo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

PERCEPCIÓN

Buscar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Degustar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Escuchar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Psicología	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rastrear	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ver	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

COMUNICACIÓN

Cantar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Disfrazarse	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Elocuencia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Leyendas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Soborno	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

DESTREZA

Artesanía	
Cerraduras	
Cond. Carro	
Des. Trampas	
Enc. Trampas	
Robar	

ASPECTO

Persuadir	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Seducir	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



MOCHILA		PÓCIMAS	
		OTROS OBJETOS	


MONEDAS DE ORO: MONEDAS DE PLATA:

MAGIA	P.M.	MAGIA	P.M.

RUNAS U OTROS OBJETOS MÁGICOS	

LENGUAS:

Historia del personaje:



Espero que disfrutéis del juego, tanto como disfrute yo al crearlo.

Manel Gómez Estruch.