



## TIRADAS DE EXPERIENCIA

### EQUIPO

Objeto	CAR
Perneras, mangas, cota de escamas	9 *
Casco abierto	1 *
Maza, Escudo Cometa	4
Vara, Honda	2
Bolsa bolas plomo: 20/	1

Símbolo del sol sagrado en bronce	
Bolsa de componentes de conjuro	1
Ropas blancas con el sol bordado	2
Ropa comunes, saco	2
Saco de dormir, Pellejo de agua	2
Kit de curas rápidas 10/	1
Kit de medicina 10/	1

**Sobrecarga límite:** Impedimenta = 19  
**FUE x2 = 26**

**Correr :** **Esprintar :**

\* (Cuando lleva puesta la armadura solo suma a la carga la cuarta parte de su peso)

### POSESIONES Y RIQUEZA

**Gemas:**

**Piezas de oro:**

**Piezas de plata: 10/**

**Piezas de cobre:**



### ALIADOS Y PROMESAS

Juramento de dedicación a Solarus  
"Seguir los mandatos de Solarus. Servir a sus fieles y mantener sus lugares de culto o pagar diezmo. No jurar servicio a otros dioses. Amparar a los fieles de cultos aliados. Pregonar las bondades de Solarus ante los descreídos. Combatir a los fieles de cultos malignos y atajar sus planes."

### OBJETOS MÁGICOS



## VIDA PASADA DE Lucile Aranzur



Durante tu infancia contemplaste como tu bella ciudad se convirtió en un infierno a manos de un tirano, tras tomarla por la fuerza, pactando con elfos oscuros y otras viles criaturas. Tu mundo se sumió en la oscuridad. Por fortuna, no fue permanente.

Pocos años más tarde, las fuerzas de la luz, los devotos de Solarus, liberaban Tarislán de su terrible yugo y os devolvían la libertad. Os trajeron de vuelta la luz y así supiste que aquel sería tu camino, llevar la iluminación a aquellos asediados por las sombras. Por supuesto, sabes bien que aquellos clérigos y paladines no actuaron solos, su sabiduría les llevó a levantar un ejército de aliados afines al sendero luminoso.

La Luz ha guiado tus pasos hasta encontrar a tus recientes aliados. Confías en que, con ellos a tu lado, el deseo de ahuyentar a la oscuridad lejos de las vidas de los inocentes, se verá cumplido.



### RANGO CLERICAL

**Iniciada de Solarus**

**Rango**

**1**

**Canalizar**

**53 %**

**Magnitud del conjuro**

**6**

y su Intensidad máxima

Esferas : Combate, Curación, Encantamiento, Guarda, Protección, Solar y Universal

Conjuros +1 al máx de intensidad/magnitud y coste 1 pto menos

Conjuros preparados: **4** de Rango 1 **de Rango 2** **de Rango 3**  
**de Rango 4** **de Rango 5**

### PRODIGIOS

Conjuro	Tiempo	Esfera	Coste	Area y distancia	Duración
<b>Bendición</b>	1 ronda	Universal	1/Intens.	8m de radio, hasta 55m	1 min/Intens.
				Bendice aliados dentro del radio con +5% (pag. 164)	
<b>Curar Fatiga</b>	2 acciones	Curación	1	1 blanco, toque	1 nivel/ronda
				Recupera niveles de fatiga (pag. 165)	
<b>Curar Herida Menor</b>	2 acciones	Curación	3	1 blanco, toque	permanente
				Recupera una localización de lesiones o males menores.	
				Para hemorragias en casos más graves (pag. 165)	
<b>Luz</b>	2 acciones	Solar	1/Intens.	6m de radio, hasta 110m	1 hora/Intens.
				Crea un globo de luz en un lugar u objeto (pag. 167)	
<b>Orden</b>	1 acción	Encantamiento	3	1 blanco hasta 30m	1 ronda
				Debe dar una orden de una única palabra. El blanco intentará cumplirla perdiendo sus Ptos Ac (pag. 164)	
<b>Silencio</b>	2 acciones	Guarda	3 +1/Intens.	4.5m radio, hasta 110m	varia
				Crea un silencio total en el área. Sobre un voluntario dura 2min/Intens. Si no lo fue 2rond/Intens. (pag. 169)	

**Preparar Conjuros:** al amanecer debe pasar 15 min por cada conjuro que desee preparar o sustituir.

**Crítico:** cuesta la mitad de pm. **Fallo:** puede Forzar el éxito, coste normal pero olvida el conjuro.

**Pifia:** pierde la mitad de pm y olvida el conjuro.

### EXPULSAR NO-MUERTOS

distancia: POD x1.5 = 24 mts

Enfrenta **Canalizar vs Voluntad** más alta de las criaturas en el area de efecto.

(1 intento por escena) (siempre afecta a los no-muertos más débiles primero)

Éxito simple: expulsas 1D6 +1 valor de no-muertos por 1 min, los más débiles primero.

Éxito superior: puedes elegir entre estos Efectos Especiales, además de lo anterior.

Aturdir - aturdes a 1D6 +1 valor de no-muertos por 1D3 rondas.

Daño - dañas a 1D6 +1 valor de no-muertos con 1d4 +1 a todas sus localizaciones.

Expulsión mayor - afectas a 1D6 +1 valor de no-muertos extra.

Destruir - (si tu tirada fue crítico) destruyes 1D6 +1 valor de no-muertos, mínimo 1.

Derrota: has provocado y atraído la atención de 1D6 +1 valor de no-muertos.

Desastre: (si tu tirada fue pifia) fallas y recibes un reflujo de energía. Si no superas una tirada difícil de Voluntad, quedas aturrido 1D3 rondas.

### Inspiración:

al coste de 3 pm puedes reducir la dificultad de las tiradas de tus camaradas en 1 nivel durante 1 escena. A ti no te afecta. Debes pasar hablando 2 rondas de combate y superar tirada de Influencia u Oratoria.

### RECUPERAR PTOS MÁGICOS

(al llegar a 0 puede seguir sacrificando niveles de fatiga)

Se recuperan 2 ptos por hora de sueño y 1 pto por hora de descanso.