

Reglamento

Rol ÆshÆther v3.0

Manual de reglas estilo ÆshÆther para Rol con tablero.

Alfomega (@Galveill)

Colabora:

Jan (@RilaruMeikan)

Índice

Contenido

Inicio, creación de personajes y experiencia	2
Clases	4
Equipo inicial.....	7
Trabajos.....	8
Nociones básicas.....	11
Combates.....	11
Acciones por turno.....	11
Equipo mágico	13
Equipo elemental.....	13
Capacidad de carga	13
Estados alterados.....	13
Magia, hechizos, habilidades pasivas mágicas y elementos	14
Magia y hechizos.....	14
Invocaciones	16
Doble conjuración	16
Stats derivados	18
Movimiento	18
Regeneración.....	18
Rango mágico	18
Área de influencia mágica	18
Reflejos.....	18
Rango físico.....	18
Salto	18
Atléticas.....	18
Armas y características	19
Forja	21
Materiales.....	21
Flechas, creación y bonos.....	23
Otros datos	24
Artefactos	24
Clima.....	24

Inicio, creación de personajes y experiencia

Lo Primero es hacerse un personaje, para ello, tienes que rellenar unos pequeños apartados para tus datos:

- Clase: (Para más información, el apartado Clases)
- Elementos:
- Trabajo: (Para más información, el apartado Trabajos)

Ahora es la hora de poner tus stats, para ello, al principio dispones de 50 puntos a repartir entre estos stats. (También hay otros stats derivados de estos visibles en el apartado con el mismo nombre)

Vitalidad: (Influye en los puntos de vida y la defensa básica)

Fuerza: (Para realizar el daño físico y la parada física)

Inteligencia: (Para realizar daño mágico y parada mágica)

Velocidad: (Para ver el orden de ataque y esquivar ataques)

Destreza: (Para realizar el daño a distancia)

Suerte: Especial. No se puede dar puntos a la suerte excepto en circunstancias especiales. (Aumenta la posibilidad de conseguir objetos. Empiezas con 1 y aumenta a razón de 1 cada nivel impar)

Puedes repartir tantos puntos a cada una como quieras hasta repartirlos todos, ahora bien, no puedes repartir puntos a la suerte y tienes que tener, por lo menos, 1 Vitalidad.

Los PV son el doble de la vitalidad.

Los PM, el doble de la inteligencia.

La defensa básica de alguien es el 10% de su vitalidad.

Elementos y Magias:

Al principio deberás elegir 1 o 2 pares de elementos entre éstos (dependiendo de si eres mago o no):

- Fuego y Explosión
- Agua y Hielo
- Tierra y Planta
- Viento y Electricidad
- Luz y Limbo
- Oscuridad y Limbo
- Astro y Dimensión

Más adelante se verá con más detalle.

Niveles y Experiencia:

Cada vez que matas a un enemigo consigues experiencia, con la que, cuando consigas cierto número, subirás de nivel. Para cada nivel son necesarios 25 puntos de experiencia y cada vez que subas, 25 mas, o sea que, en el nivel 1, para subir al 2 necesitas 25, para el 3, 50; para el 4, 75...

Cada vez que subes un nivel, todos tus stats, menos la suerte, suben en 1 punto. La suerte 1 cada dos niveles. A parte de esto, dependiendo de tu clase, también recibes un bono en algunos stats de 1 punto extra. Además, 10 puntos para repartir entre stats y 10 para hechizos. Cada 5 niveles se añaden 10 puntos más de cada tipo por nivel.

Clases

Esta es la lista de clases que podemos elegir, con sus stats que aumentan 1 punto extra y las pasivas que adquieren al serlo.

Las de clase 2 y 3 también se benefician de todo lo anterior, tanto pasivas como stats aumentados.

Guerrero [Ataque] (Clase 1)

Pasivas:

- Arte de la guerra [Permite llevar dos armas haciendo un 75% de daño con la secundaria]
- Espíritu de guerrero [Permite llevar armas de hasta un 75% del stat que da en vez de un 50%]

Cruzado [Vitalidad] (Clase 2 de Guerrero)

Pasivas:

- Fe renovada [Todo hechizo de cura realizado sobre él, cura un 50% más]

Samurái [Velocidad] (Clase 2 de Guerrero)

Pasivas:

- Estratega [Permite repetir una tirada al día]

Templario [Inteligencia] (Clase 3 de Cruzado)

Pasivas:

- Alma pura [Dobla el PV y la regeneración de PV]
- Soldado de élite [La parada es el 100% de tu fuerza]

Sōgun [Ataque] (Clase 3 de Samurái)

Pasivas:

- Alma de la espada [Dobla el bono de daño del arma]
-

Mago [Inteligencia] (Clase 1)

Pasivas:

- Afinidad elemental [Permite tener 2 elementos en vez de 1]
- Canalizar [Permite pasar PM a otro]

Warlock [Inteligencia] (Clase 2 de Mago)

Pasivas:

- Alma mágica [Permite llevar armas mágicas contando la inteligencia en vez del ataque para calcular si puede llevarla]
- Magia ambiental [Dobla la recuperación de PM]

Nigromante [Vitalidad] (Clase 2 de Mago)

Pasivas:

- Alma mágica [Permite llevar armas mágicas contando la inteligencia en vez del ataque para calcular si puede llevarla]
 - Nigromancia [Permite lanzar 1D6 una vez por turno a un no-muerto, si sale 5-6]
-

pasa a estar bajo tu control hasta que en 1D6, que puede tirar una vez por turno, salga 6]

Invocador [Inteligencia] (Clase 3 de Warlock)

Pasivas:

- Pacto espiritual [Mediante el pacto con los espíritus no tienes que pagar mantenimiento por las invocaciones]
- Invocación superior [Permite realizar invocaciones de cualquier elemento]
- Sobrecarga mágica [Permite gastar el triple de PM en un hechizo para doblar su potencia]

Demonólogo [Ataque] (Clase 3 de Nigromante)

Pasivas:

- Invocación superior [Permite realizar invocaciones de cualquier elemento]
 - Pacto espiritual [Mediante el pacto con los espíritus no tienes que pagar mantenimiento por las invocaciones]
 - Pacto demoníaco [Permite pagar el coste de mantenimiento de una invocación con el doble de su coste en PV para aumentar un nivel la invocación]
-

Arquero [Destreza] (Clase 1)

Pasivas:

- Crear flechas [Permite crear flechas con varios materiales]

Tirador [Suerte] (Clase 2 de Arquero)

Pasivas:

- Percepción [Puedes atacar a enemigos ocultos]
- Puntería [Si fallas un ataque, puedes tirar otro dado. Si fallas este, no repites.]

Cazador [Velocidad] (Clase 2 de Arquero)

Pasivas:

- Adiestrar [Permite capturar enemigos y hacerlos mascotas]
- Experto rastreador [Permite encontrar cualquier enemigo que esté en el lugar.]

Francotirador [Destreza] (Clase 3 de Tirador)

Pasivas:

- Puntos débiles [Permite realizar golpes críticos de 75% de potencia en vez de 50%]
- Tiro apuntado [Permite realizar un disparo de doble potencia tras haber estado un turno sin realizar ninguna acción]

Trampero [Inteligencia] (Clase 3 de Cazador)

Pasivas:

- Crear trampa [Permite crear trampas. Estas tienen el mismo efecto y daño que un disparo normal, solo que deben posicionarse en el suelo con anterioridad y pueden tener efectos secundarios y/o elementos]
 - Ocultación [Permite asestar el primer golpe antes del enemigo]
-

Ladrón [Velocidad] (Clase 1)

Pasivas:

- Robar [Permite una doble tirada a la hora de recibir objeto]

Pícaro [Suerte] (Clase 2 de Ladrón)

Pasivas:

- Sigilo [Permite ignorar enemigos en el combate y luchar contra aquellos que si le interesa]

Asesino [Ataque] (Clase 2 de Ladrón)

Pasivas:

- Muerte calculada [Permite doblar el daño cuando se hace un crítico si está un turno sin realizar ninguna acción]
- Arte de la guerra [Permite llevar dos armas haciendo un 75% de daño con la secundaria]

Asaltador [Velocidad] (Clase 3 de Pícaro)

Pasivas:

- Avaricia [Dobla la cantidad de monedas que dan los enemigos]
- Carterismo [Por cada turno que pase en una ciudad, gana 1D20 Mon.]

Asesino en serie [Ataque] (Clase 3 de Asesino)

Pasivas:

- Ansia de sangre [Dobla el daño realizado por críticos]
- Doble ataque [Permite realizar dos golpes por turno]

Bardo [Inteligencia] (Clase 1)

Pasivas:

- Mensajero de la naturaleza [Solo puede realizar hechizos e invocaciones de su libro específico y no tiene un elemento asignado]
- Pacto espiritual [Mediante el pacto con los espíritus no tienes que pagar mantenimiento por las invocaciones]
- Invocación superior [Permite realizar invocaciones de cualquier elemento]

Chamán [Vitalidad] (Clase 2 de Bardo)

Pasivas:

- Remedios de chamán [Dobla el efecto de las curas realizadas]
- Rituales de chamán [Dobla el daño de los hechizos y un nivel de las invocaciones realizadas si está dos turnos sin realizar ninguna acción]

Druida [Inteligencia] (Clase 3 de Chamán)

Pasivas:

- Uno con la naturaleza [Dobla la regeneración de PV y PM, si está en un

bosque, la cuadruplica]

-Calendario arbóreo [Al principio de un combate permite tirar 1D20, si sale 20, todo el daño y sanación realizada por los jugadores se dobla, si sale 1, se divide a la mitad]

Equipo inicial

Éste es el equipo con el que empieza todo nuevo jugador.

Mago:

- Vara de madera [+5 A. Mágico +1 Ataque] (Arma)
- Túnica sencilla [+2 Def.] (Cuerpo)
- Libro [+1 Def. +2 Int.] (Accesorio)

Guerrero:

- Espada de cobre [+5 Ataque] (Arma)
- Escudo de cobre [+4 Def.] (Escudo, mano izquierda)
- Peto de cuero [+3 Def.] (Cuerpo)

Arquero:

- Arco corto [+5 Ataque] (Arma)
- Peto de cuero [+3 Def.] (Cuerpo)
- Puñal de cobre [+3 Ataque] (Arma de reserva)

Ladrón:

- Daga de cobre [+5 Ataque] (Arma)
- Daga de cobre [+5 Ataque] (Arma secundaria)
- Peto de cuero [+3 Def.] (Cuerpo)

Bardo:

- Arpa de madera [+5 A. Mágico +3 Int.] (Arma)
- Túnica sencilla [+2 Def.] (Cuerpo)

Trabajos

Al empezar, se elige un trabajo. Cada vez que se cambia de clase, éste aumenta al siguiente que tenga siguiendo la ramificación.

Librero---Draconólogo---Criador de dragones

|
--Teólogo---Avatar

|
--Investigador---Biólogo

|
--Científico---Alquimista

Minero---Geólogo---Paleontólogo

Herrero---Herrero elemental---Herrero rúnico

|
--Mecánico---Maquinista

Ornitólogo---Cetrero---Cetrero mítico

Mercader---Mercader ambulante---Banquero

Cazatesoros---Cazarrecompensas---Giróbalo

Astrónomo---Vidente---Profeta

Cartógrafo---Geógrafo---Cartomante

Sastre---Sastre elemental---Sastre rúnico

-Librero: Aprende un 10% más rápido.

-Draconólogo: Hace un +10% a dragones, le hacen -10% ellos y puede domesticarlos.

-Criador de dragones: Cría dragones.

-Teólogo: Hace un +10% a criaturas míticas, le hacen -10% ellos.

-Avatar: Conoce datos de enemigos especiales.

- Investigador: Aprende un 10% más rápido que el Librero. (Es decir, un 20%)
- Biólogo: Conoce a los enemigos normales.
- Científico: Crea pociones especiales.
- Alquimista: Crea pociones con magia concentrada.
- Minero: Encuentra un 10% más materiales.
- Geólogo: Encuentra un 20% más material que el minero (30%)
- Paleontólogo: Encuentra objetos antiguos.
- Herrero: Crea objetos de herrería.
- Herrero elemental: Crea equipo con elementos.
- Herrero rúnico: Crea runas con almas.
- Mecánico: Crea artefactos.
- Maquinista: Crea máquinas.
- Ornitólogo: Haces un +10% a aves, te hacen -10% ellas.
- Cetrero: Cría aves.
- Cetrero mítico: Cría aves míticas.
- Mercader: Compras un 10% más barato.
- Mercader ambulante: Obtienes un carro.
- Banquero: Obtienes un 10% más monedas de todo.
- Cazatesoros: Encuentras mejores cosas.
- Cazarrecompensas: Encuentras mejores objetos en los cofres.
- Giróbalo: Encuentras fácilmente los artefactos.
- Astrónomo: Aprende un 10% más rápido.

- Vidente: Aprende un 20% más rápido que Astrónomo (Es decir, un 30%)
- Profeta: Recibe inspiración divina.
- Cartógrafo: Crea mapas.
- Geógrafo: Crea súper mapas, puede ver las zonas ocultas.
- Cartomante: Crea mapas mágicos.
- Sastre: Crea objetos de tela y cuero.
- Sastre elemental: Crea ropa con elementos.
- Sastre rúnico: Crea ropa con almas.

Nociones básicas

Combates

Los combates se realizan sobre un tablero cuadriculado con o sin escenografía. El turno de cada participante se decidirá a partir de la velocidad que tenga con respecto a los demás.

Acciones por turno

Una vez en tu turno, tienes derecho a un movimiento completo y a un ataque, tanto físico como mágico. El movimiento puede realizarse todo en ese turno o entre turnos posteriores.

A parte de esto, se puede:

- Usar un objeto a parte de cualquier otra acción.
- Cambiar alguna parte de tu equipo a costa de consumir todo el turno en hacerlo.
- Cambiar las armas principales por las secundarias pero a costa de no usar objetos ese turno.

Un turno completo se considera desde que te toca hasta que te vuelve a tocar.

Tras una esquivas sin daño tienes derecho a un movimiento de 1cm a izquierda o derecha de tu posición. Tras una parada, hacia el lado contrario del ataque. En ambos casos el personaje queda mirando en la dirección del atacante.

Críticos

Cuando se realiza un ataque, puede salir crítico, es decir, haces un 50% más de daño de lo normal.

Defensas y Ataques

A la hora de atacar o defenderse de ataques de otros, dependiendo de qué tipo de ataque o defensa se use, el stat a aplicar es distinto. Hay 3 tipos de ataques, a distancia, físico y mágico y dos tipos de defensas, parada, esquivas y mágica.

Si se ataca de forma física, el stat de ataque es la fuerza y el de defensa, a elección del defensor, es la mitad de la fuerza en caso de usar parada o la mitad de su velocidad en el caso de usar esquivas.

Si se ataca a distancia, el stat de ataque es la destreza y el de defensa, a elección del defensor, es la mitad de la fuerza en caso de usar parada o la mitad de su velocidad en el caso de usar esquivas.

Si se ataca con magia, el stat de ataque es la inteligencia y el de defensa, la mitad de la inteligencia.

El daño físico/a distancia es un 10% de la fuerza /destreza más los bonos de ataque/destreza del equipo.

El daño mágico es un 10% de la inteligencia más la potencia del hechizo.
[En ambos casos las multiplicaciones de daño de cualquier tipo como crítico o efectos de equipo se realizan tras la suma]

El procedimiento es el siguiente:

Primero, el atacante, lanza un dado de 10 más uno por cada decena de destreza y, el defensor, lo mismo con su parada o esquivas correspondiente. A la primera cifra se le resta la segunda y esto determinará el daño a realizar. Si el resultado es mayor que la mitad de la primera cifra, hará el daño completo, si es menor, hará la mitad del daño y si es menos del 20%, no hará daño.

Muerte

Cuando mueres no podrás realizar ninguna acción ni ganar experiencia, además, tendrás que confiar en que tus compañeros te lleven. Si caen todos, obtendrán un penalizador dependiendo del enemigo que os haya derrotado y se volverá al sitio de reposo más cercano.

Capacidad de equipo

Aquí una lista de equipo que se puede llevar. Puede aumentar con el tiempo o mediante accesorios, artefactos, etc.

Defensa:

- Cabeza [Gorro, casco...]
- Pecho [Armadura, túnica...]
- Pecho interior [Cota de malla, camiseta...]
- Hombreras [Depende de la armadura]
- Pantalón [Grebas, rodilleras...]
- Espalda [Capa, mochila...]
- Botas
- Guantes
- Brazaletes
- Escudo [No se puede llevar con un arma a dos manos o con un arma en la segunda mano]
- Anillos*
- Collar
- Cinturón
- Accesorio 1
- Accesorio 2
- Accesorio 3

*Se pueden llevar hasta diez anillos, de los cuales dos pueden ser mágicos, uno por mano.

Armas:

- Arma principal [Causa un 100% del golpe]
- Arma segunda mano [Causa un 50% del golpe]
- Arma de reserva
- Arma de reserva segunda mano

>>Para poder llevar un arma, esta no puede superar el 50% del stat del jugador. [Cierta tipo de arma y clase tienen otros ratios] Por ejemplo, con 50 de fuerza puede llevar armas de hasta 25 de bono de ataque<<

Ranuras

Hay piezas de equipo que tienen una serie de ranuras especiales que permite mejorarla. Hay de dos tipos:

- Normales [*Ranuras*]: Estas ranuras se utilizan para introducir runas. El número máximo de este tipo de ranura es de 7.
- Especiales [*Elementos*]: Estas, se usan para introducir piedras elementales, almas u otro tipo de objeto especial. Su número máximo es de 4.
- Duales: Solo se agregan con artefactos o accesorios y se pueden usar como cualquiera de las otras dos.

Equipo mágico

Se considera que un objeto es mágico cuando tiene una habilidad propia, tiene un alma dentro, contiene cuatro o más runas o tiene nombre propio.

Equipo elemental

Cuando una parte del equipo es de un elemento, menos si es una capa o una armadura, otorga una resistencia del 5% a ese elemento. En caso de ser una capa o armadura, te hace de ese elemento.

Capacidad de carga

La capacidad de carga es la cantidad de dm³ que se pueden llevar. Se almacena en todo tipo de cofres, mochilas, cestas... Hay contenedores específicos para líquidos como botes. Un contenedor ocupa su capacidad más uno dentro de otro.

Estados alterados

Ciertos ataques o magias producen un estado alterado que va desde una reducción de estadísticas a la imposibilidad de luchar. Algunos se van con el tiempo o dependen del hechizo.

- Aturdido: No puede parar, esquivar ni atacar. Cada turno lanza 1D6, si sale 4 o más, se libra del estado.
- Pacífico: No ataca. El estado se va tras un ataque efectivo contra él.
- Miedo: En cada turno tira 1D6 si sale 1 huye del combate, si sale 2-3 inmovilizado ese turno, 4-5 se reduce a la mitad el daño y la defensa del afectado ese turno y con 6 se libra del estado.
- Cegado: Se reduce un 10% el ataque y la defensa del afectado.
- Silenciado: No puede lanzar ningún hechizo.
- Inmovilizado: No puede moverse.
- Petrificado: No puede realizar ninguna acción pero dobla su defensa.
- Quemado: Reduce un 25% su defensa y recibe daño cada turno en una cantidad igual al 1% de su vida total. Cada turno tira 1D6, si sale 4 o más, se libra del estado.
- Congelado: No puede realizar ninguna acción. Cada turno o cada vez que reciba daño, tira 1D6, si sale 4 o más, se libra del estado.
- Zombi: Dobla la vida del afectado. Cada turno tira 1D6, si sale 1-2 no realiza ninguna acción este turno, si sale 3-4 ataca a sus aliados, si sale 5-6 atacará a sus enemigos.
- Apresado: Tanto el que realiza la presa como el afectado, solo podrán esquivar pero con un penalizador del 50%. Cada turno del apresado, tira 1D6, si sale 5-6, se libra del efecto. El que realiza la presa puede deshacerla cuando quiera.
- Desarmado: No puede parar ni atacar físicamente.
- Frenado: No puede atacar físicamente y se mueve la mitad.

Aunque el hechizo acierte en el objetivo, para que el efecto se produzca debe realizarse el cálculo como si de un hechizo normal se tratase y si la diferencia de ataque y defensa es positiva, se realiza el efecto.

Magia, hechizos, habilidades pasivas mágicas y elementos

Magia y hechizos

Al principio, todo héroe tiene un elemento, menos los magos que tienen dos, con los que se desenvuelven, es decir, el elemento del que tienen hechizos. Éstos están agrupados en libros según su elemento principal en los que se encuentran, 7 hechizos de éste y 3 del secundario.

Existen 3 clases de hechizos, los de grado uno, dos y tres. Cuanto más grado, más poderoso es el hechizo pero también, más coste de PM.

Para aprender un hechizo se requieren 2 cosas, cumplir los requisitos de dicho hechizo, como puede ser alcanzar un cierto nivel o tener cierto hechizo a cierto nivel, e invertir una serie de puntos en ello. Para adquirir un hechizo de grado 1, es necesario invertir 20 puntos, uno de grado 2, 30 puntos y uno de grado 3, 50. Para tener uno de grado dos es necesario, a parte de los anteriores requisitos, tener el hechizo de grado uno anterior. A su vez, para uno de grado

3, es necesario tener el de grado dos.

Una vez tengamos un hechizo, podemos mejorar su potencia subiéndolo de nivel, pero también subirá su coste. Subir un hechizo de grado uno cuesta 10 puntos por cada nivel ya subido, uno de grado dos, 15 por cada nivel y uno de grado 3, 25 por cada nivel. Por ejemplo, un hechizo de grado 2 al nivel 3, si queremos subirlo al nivel 4, nos costará $15 \times 3 = 45$ puntos.

Cada hechizo tiene una potencia que determina, en parte, el daño que causará dicho hechizo, un coste de PM y, en ciertos hechizos, un efecto o un estado alterado.

Se puede lanzar un hechizo en cualquier nivel que se tenga aprendido.

Hay 6 clases de hechizo dependiendo del número de objetivos:

- Usuario: Solo el lanzador puede ser objetivo del hechizo.
- Uno: Un objetivo que lleva el daño/sanación total.
- Varios: Se divide el ataque+bono entre tantos como quiera el lanzador.
- Grupo: Hace el daño/sanación total al grupo especificado, enemigo o amigo.
- Área: Hace el daño/sanación total a un número de enemigos dentro de su área de acción.
- Masivo: Hace el daño/sanación total a todos los que se encuentren en el combate menos al lanzador.

Habilidades pasivas mágicas

Éstas habilidades se obtienen gastando un punto para pasivas que se consiguen cada 5 niveles. Solo puedes obtener pasivas de un elemento que tengas y siempre siguiendo el árbol, es decir, sólo puedes coger una de cada nivel siguiendo la rama escogida en el nivel 2 y superiores. Una vez elegida una rama, debe seguirse, nunca coger anteriores ni otras opciones del mismo nivel. Algunas, se obtienen al coger una de las que le preceden gratuitamente. Las 2 últimas están libres, es decir, puedes coger cualquiera de las 2 de tu rama principal.

Cada 20 niveles se consigue un punto extra cada 5 niveles.

Elementos

Esta es la tabla de la efectividad de unos elementos a otros:

Fuego <---> Agua

Viento <---> Tierra

Explosión <---> Electricidad

Hielo <---> Planta

Luz <---> Oscuridad

Astro <---> Dimensión

Limbo <---> Limbo

Todos los elementos, menos limbo, si son usados contra sí mismos se curan. Los ahí representados se hacen el doble por parejas y se hace daño normal unas parejas a otras.

[Ej: Fuego y agua se hacen el doble entre ellos pero fuego a luz le hace daño normal.]

Invocaciones

Una invocación es la llamada al mundo físico de una entidad mágica para que ayude en combate mediante el uso de sus poderes durante un tiempo determinado.

Un mago puede invocar cualquier entidad, sea del elemento que sea, si conoce las palabras para hacerlo. A parte del coste de PM necesario para la invocación, aquellas que permanecen durante un tiempo en el mundo físico deben ser mantenidas mediante un coste de PM por turno.

Hay de tres tipos:

- Espíritus: Permanecen durante un tiempo pagando su coste de mantenimiento. Son controlables como un jugador cualquiera y solo puede haber uno invocado de cada vez.
- Tótems: Permanecen durante un tiempo pagando su coste de mantenimiento. Están en un lugar pre asignado fijo y tienen un área de acción determinado. Pude haber un número ilimitado de ellos siempre que sus áreas de acción no se superpongan.
- Deidades: Son invocaciones que duran un turno y producen un efecto inmediato.

El efecto de las deidades, así como su nivel, aumenta con el conocimiento de la misma sin coste de puntos. Para el resto, es necesario subir de nivel el hechizo invocador pero también debe ganar experiencia en el mundo físico para subir de nivel. Éste nivel no puede ser superior al nivel del mago dividido entre el grado del hechizo invocador ni al doble del nivel de dicho hechizo. Las invocaciones pueden necesitar más de un turno para traer a la entidad al mundo físico y durante esos turnos el mago no puede realizar otra acción, ni siquiera moverse, y el coste se va pagando turno a turno.

Doble conjuración

Algunos magos tienen la habilidad de la doble conjuración, es decir, lanzar dos hechizos por turno o dos turnos de invocación por turno. Si durante un turno de

doble conjuración se empiezan dos invocaciones o hechizos que conlleve más de un turno lanzarlos y al siguiente no se tiene doble conjuración, el de mayor coste se cancelará.

Stats derivados

Movimiento

Es la cantidad de cm que se mueve un personaje en combate y se corresponde al 10% de tu velocidad. El movimiento mínimo es 5.

Regeneración

Es la cantidad de PV y PM que recuperas por hora y viene dado por el 10% del stat correspondiente. Mientras se combate se recupera la mitad, descansando, el doble y durmiendo, el triple. Las regeneraciones se pierden si no se ha comido en un día.

Rango mágico

Es la distancia máxima en cm a la que puede lanzarse un hechizo desde su lanzador. Su diámetro es el 20% de la Int.

Área de influencia mágica

Es el diámetro de acción máxima del hechicero al usar hechizos de área. Se calcula mediante la suma del 10% de la inteligencia. El área máxima que puede abarcar un hechizo es el doble del nivel del mismo por el grado del hechizo.

Reflejos

Los reflejos son la capacidad de reacción del individuo. Vienen dados por el 5% de la velocidad. Permiten moverse esa cantidad en cm durante un turno anterior al tuyo, en cualquier momento. Tras usarlo, se le reduce al movimiento de ese turno aunque no se haya usado completamente.

Se usan también fuera de combate como referencia.

Rango físico

Es la distancia máxima en cm a la que puede atacarse a distancia desde su lanzador. Es el 30% de la destreza.

Salto

Es la capacidad del individuo para pasar por encima de los obstáculos. Es la cantidad en cm obtenida por el 5% de la velocidad y el 5% de la fuerza. Puede potenciarse la distancia si se usan 2 cm de movimiento a cambio de 1 de salto extra.

Atléticas

Son todas aquellas características físicas como nadar, correr, trepar... que no están abarcadas en ningún otro stat derivado anterior. Vienen dadas en cm por el 5% de la velocidad y el 5% de la fuerza.

Armas y características

Esta es la lista de los distintos tipos de armas que hay con sus características generales, las clases que pueden usarlas o no y los bonos que dan a una clase específica.

Si no aparece lo contrario, todas las clases pueden usar ese arma.

-Vara [Aumenta en 1'5 la potencia de las magias del elemento de la vara. Si el que la porta es mago, aumenta el daño, y no la potencia, en 1'5 cuando se usa dicho elemento] (Una o dos manos)

-Espada (Una mano)

-Mandoble [Aumenta en 1'5 el bono de ataque. Si el que la lleva es un guerrero, también la parada] (Dos manos)

-Daga [Impide realizar bloqueos al portador. Si el que la lleva es ladrón y lleva dos, permite realizar un tercer golpe con la primera de un 25% de potencia] (Una mano)

-Arco [A distancia. En cuerpo a cuerpo hace la mitad] (Dos manos. Requiere flechas)

-Arco largo [A distancia. Aumenta en 1'5 el rango físico. En cuerpo a cuerpo hace la mitad. Solo usable por arqueros.] (Dos manos. Requiere flechas)

-Ballesta [A distancia. Los ataques a la mitad del rango hacen 1'5 más. En cuerpo a cuerpo hace la mitad.] (Dos manos. Requiere flechas)

-Lanza [El daño realizado sobre montura es de 1'5 con este arma] (Una o dos manos)

-Alabarda [Si el que la lleva es guerrero, el daño realizado a pie es de 1'5] (Una o dos manos)

-Katares [Permite realizar 2 golpes con el 100% de daño y la esquiva es 3/4 de la velocidad. Como requisito de uso se aplicará la velocidad en vez de el ataque] (Dos manos) {Complejo}

-Maza [Reduce en 1/4 los bonos de armadura del enemigo. Si el que la porta es guerrero, lo reduce a la mitad] (Una o dos manos)

-Kusarigama [Permite realizar un golpe antes que nadie nada más empezar el combate] (Dos manos) {Complejo}

-Sable (Una mano)

-Arpa [Reduce el coste de PM de invocación de los del mismo elemento que el arpa en un 25%. Si el que la lleva es bardo reduce 1T el tiempo de invocación] (Dos manos)

- Hacha [Si el que la lleva es guerrero y sale crítico anula cualquier bono de defensa enemiga] (Una o dos manos)
 - Katana [Si el que la lleva es samurái aumenta el bono en 1'5] (Una o dos manos)
 - Nodachi [Si el que la lleva es samurái dobla el bono] (Dos manos)
 - Martillo meteoro [Permite realizar un golpe antes que nadie nada más empezar el combate. Si sale crítico, reduce en 1/4 los bonos de defensa enemiga] (Dos manos) {Complejo}
-

Las armas que permiten ser llevadas con 1 o dos manos se podrán llevar con una con el cálculo del 50% y con 2 permiten tener un 25% más de stat, es decir, que un arma de 10 de inteligencia se podrá llevar si se tiene 20 a una mano o con dos si se tiene 15.

Las que son complejas no tienen ningún tipo de bonificación ni penalización intermedia entre el fallo y el crítico.

Forja

Para crear un arma por parte de un herrero hay que tener materiales de forja con los que quieres hacer el arma.

-Los metales le dan los stats que tendrá el arma, las piedras preciosas el elemento y las características especiales vendrán dadas por las mezclas de metales o por otros objetos de forja que le añadas.

-Para poner ranuras, la primera es gratis, la segunda tienes que sacar más de un 1 en el dado de 6 caras, si no se te rompe el arma y pierdes los materiales, para la 3ª tienes que sacar más de un 2... y así hasta 7.

-También hay objetos o artefactos por ahí ocultos que hacen que los herreros sean más eficientes y den más stat por material u otras cosas.

-Una pieza de equipo creada no tiene ranura para elementos, para introducir alguna ranura se tira el dado de seis y tiene que sacar más de un 2 para tener una, más de cuatro para la siguiente y 6 para las posteriores, si se falla la tirada el arma no permite elementos, por lo que pierdes todas las ranuras de elemento obtenidas. El máximo son 4. El elemento que le puede introducir un herrero elemental no cuenta dentro de estas ranuras.

-En un principio, un herrero normal no puede añadir ningún tipo de ranura o elemento al arma una vez que esta ha sido creada.

Materiales

La lista de materiales y la cantidad de stat que dan.

A no ser que diga lo contrario, los números son stats que suben dependiendo de en que arma se use.

Hierro +3

Cobre +1

Zinc +0

Oricalco +7 x1'5 daño con fuego o resistencia

Nitrilo +10

Estaño +0

Oro +3 Int +5 stat

Plata +2 Int +3 stat

Iridio +5

Titanio +7

Aluminio +4

Hierro meteórico +11

Acero +6

Latón +1

Acero meteórico +14

Electro +5 Int +8 stat

Cromo +1

Bronce +2

Níquel +1
Oro rojo +6 Int +8 stat
Iridio oscuro +7 Int +7 stat

Carbono +2
Sílex +5
Obsidiana +8
Jade +4 Int
Jade negro +5 Int
Jade arcoíris +7 Int
Oro galáctico +10 Int +8 stat
Cuarzo +3 catalizador
Ozonite +15

Diamante Luz
Rubí Fuego
Zafiro Agua
Esmeralda Viento
Topacio Tierra
Amatista Astro
Ónice Oscuridad
Ópalo Al azar
Aguamarina Hielo
Granate Explosión
Peridoto Planta
Perla Reflejo
Lapislázuli +5PM
Malaquita Veneno

Madera +1

Lana +2
Seda +1 Int +1 Stat
Cuero ligero +3
Cuero +4
Cuero pesado +5
Algodón +2
Cáñamo +3

Flechas, creación y bonos

Ésta es una pequeña lista de las flechas básicas, el bono de daño y el material necesario.

- Normales: 0 extra de daño, no necesita material (vamos, infinitas)
- Ligeras: +1 daño (se aplica después de aplicar defensa) [1 cobre] (20)
- Medio: +2 daño (Ídem) [1 bronce] (20)
- Pesadas: +3 daño (Ídem) [1 hierro] (20)

Otros datos

Artefactos

Son objetos con un poder especial que va desde una mayor capacidad para llevar objetos a cambiar el clima.

Clima

El clima varía según la zona y el día y cada uno tiene una serie de ventajas y desventajas.

-Despejado: Día +10% de potencia de los hechizos de luz y -10% de potencia de los hechizos de oscuridad. De noche, al revés.

-Nublado: Nada en especial.

-Lluvia: +5% de potencia de los hechizos de agua, -5% de coste de los de electricidad y -5% de potencia y +5% de coste de los hechizos de fuego.

-Tormenta: +10% de potencia de los hechizos de agua, -10% de coste de los de electricidad y -10% de potencia y +10% de coste de los hechizos de fuego.

-Nieve: +5% de potencia de los hechizos de hielo.

-Granizo: +10% de potencia de los hechizos de hielo.

-Niebla: Reduce la destreza y la esquiva a la mitad.

-Caluroso/seco: +5% de potencia y -5% de coste de los hechizos de fuego. -5% de potencia y +5% de coste de los hechizos de agua.

Éstos son los básicos, en algunas zonas especiales puede haber algún clima propio.

Hay otros factores geográficos que pueden actuar de forma parecida.