

# MANUAL DE JUEGO DE LEYENDAS DE LA FORJA REV

VERSIÓN 4.12

INTRODUCCIÓN.....	1
CREACIÓN DE PERSONAJES: HABILIDADES Y EXPERIENCIA .....	1
SISTEMA ECONÓMICO.....	13
NORMAS DE CONSTRUCCIÓN Y DESTRUCCIÓN DE EDIFICIOS.....	18
DATOS FINALES .....	20
COMBATE .....	24
MAGIA.....	29
ALQUIMIA.....	34
RITUALES.....	36
LISTADO DE HABILIDADES .....	37
RAZAS .....	39

























# SISTEMA ECONÓMICO

La capacidad económica del personaje es, al fin y al cabo, un atributo más de este, que se podrá adquirir durante el desarrollo del pj, o bien conseguir con px más adelante, tras alguna sesión de juego. Para representar esto en mecánica de juego cada nivel de la habilidad “riqueza” costará un determinado número de puntos y conferirá dos habilidades. En primer lugar, el “dinero inicial” del personaje: es decir la cantidad de dinero contante y sonante que el personaje podrá llevar consigo al principio de un vivo. En segundo lugar, la riqueza propiamente dicha, entendida como un estatus económico que permitirá al personaje equiparse, antes de un vivo, con aquellos artículos de su elección acordes a sus posibilidades. Cada nivel de riqueza, igual que el resto de habilidades, no puede ser adquirido si no se tiene el anterior. Por ejemplo, alguien que quiera ser de nivel 4, burgués, tendrá que pagar previamente  $1+2+4=7$  puntos

- Nivel -1 Pobreza (-1 punto). Dinero inicial- 0
- Nivel 0 Clase baja (0 puntos). . Dinero inicial- 10
- Nivel 1 Clase media (1 punto).Dinero inicial- 20
- Nivel 2 Acomodado (2 puntos). Dinero inicial- 60
- Nivel 3 Burgués (4 puntos). Dinero inicial- 160
- Nivel 4 Terrateniente (8 puntos). Dinero inicial- 400
- Nivel 5 Rico (16 puntos). Dinero inicial- 960

Toda la economía, transacciones, trueques y cambios que ocurran durante el

MXHJRHVtUQVXMHWQLFDPHQWtDORVOtPLWVTXHLPSRQJDQORVMXJDGRUHV(V  
GHFLUVLXQKUUHURHQHOSXHEORYHQGHFDGDXQDGHVXVHVSDGDVSRUPRQHG  
HVtDYHQGLpQGRODVEDVtQMFtDUDVSHURVLHVHOQLFRTXHSXHGHSURSRUFL  
VRODPHQWtHVVtDDSURYHFtQGRVHGHODRIHUtDODGHPDQGD

## Equipo inicial

Un personaje podrá comprar antes y después del vivo cualquier material que elija y sea aprobado por su máster escogiéndolo de la siguiente lista.

- Un arma que sepa manejar y de apariencia adecuada a su nivel de riqueza. Más un arma adicional por cada nivel de riqueza que el personaje haya cogido.
- Ropa normal adecuada a su nivel y una muda de ropa adicional
- Una armadura que sea capaz de utilizar adecuada a su nivel.
- Saco (nivel 0), mochila (nivel 1), cofre u objeto contenedor adecuado a su nivel de riqueza.
- Herramientas adecuadas para llevar a cabo las tareas de su oficio

Por supuesto, todo este equipo se supone que ha sido adquirido por el personaje durante un tiempo esforzándose y ahorrando para ello, o bien trabajando con sus propias habilidades para fabricárselo. Todas estas adquisiciones deberán ser aprobadas por el máster durante la preparación del vivo.

## Lista de Equipo

### Equipo de coste 0

- Ropa normal de campesino o viaje.
- Armadura tipo 1 y 2 (acolchado, cuero, pieles).
- Un arma funcional y basta.

### Equipo de coste 1

- Ropa elaborada.
- Armadura tipo 3 y 4 (cuero endurecido, tachonado, mallas y escamas).
- Armas de buena calidad.
- Abalorios y bisutería basta.

### Equipo de coste 2

- Ropa de buena calidad.
- Armadura tipo 5 y 6 (placas, bandas, completa).
- Armas de excelente calidad y posiblemente decoradas (hasta 3).
- Abalorios y bisutería de calidad.
- Joyas básicas.

### Equipo de coste 3

- Ropa decorada de muy buena calidad.
- Armas de excelente calidad decoradas (hasta 4).
- Abalorios y bisutería finamente trabajados.
- Joyas de calidad buena.

### Equipo de coste 4

- Ropa decorada de excelente calidad.
- Armas de excelente calidad profusamente decoradas (hasta 5).
- Joyas de excelente calidad y caros materiales.

### Equipo de coste 5

Ropa lujosamente decorada de las más finas telas creada por los mejores artesanos.

Armas sumamente trabajadas, aunque en ocasiones su decoración puede disminuir su utilidad real (hasta 6)

Joyas abigarradamente decoradas con las más exquisitas piedras preciosas y los más valiosos metales.

## Fichas de Recursos

Hacemos aquí un listado de todas las fichas de recursos que existen en el reglamento y listamos quien puede “crearlas”:

**Piedra-** (blanco) Recogida por el Minero. Puede contener recursos alquímicos. Utilizada por el Cantero y Alquimista.

**Metales-** (gris) Recogida por el Minero. Contiene metales y recursos alquímicos. Utilizada por Joyero, Herrero y Alquimista.

**Gemas-** (lila) Recogida por el Minero. Utilizada por el Joyero.

**Madera-** (marrón claro) Recogida por el Leñador. Utilizada por el Carpintero.

**Pieles-** (marrón) Recogida por el Cazador y el Ganadero. Utilizada por Curtidor.

**Planta-** (verde oscuro) Recogida por el Herborista. Contiene recursos alquímicos. Utilizada por los alquimistas.

**Cosecha-** (amarillo) Recogida por el Campesino. Utilizada por el Cocinero.

**Carne-** (roja) Recogida por el Cazador y el Ganadero. Utilizada por el Cocinero.

**Peces-** (azul) Recogida por el Pescador. Utilizada por el Cocinero.

**Lana-** (crema) Recogida por el Ganadero. Utilizada por el Tejedor.

**Lino-** (verde claro) Recogida por el Campesino. Utilizada por el Tejedor.

**Comida-** (rosa) Creada por el Cocinero.

**Animal-** (naranja) Recogida por el Cazador. Contiene pieles y/o carne.

Dentro de los recursos Plantas y Metales se encontraran numerosos recursos alquímicos que no aparecen aquí listados. Consulta el apartado de Alquimia para ver un listado.

Todos los recursos sólo pueden ser recogidos por aquellos jugadores cuyos personajes posean la habilidad necesaria. Para explicar las peculiaridades de su transporte los dividiremos en Recursos Grandes y Recursos Pequeños:

- Son Recursos Grandes aquellos que por su volumen y/o peso presentan dificultades para su transporte: Piedra, Metales, Hierro, Madera, Pieles, Plantas, Lana, Lino y Animal

Los personajes que puedan recoger estos recursos podrán transportar hasta uno en cada mano, siendo ésta la única manera legal de transportarlos (no pueden llevarse en bolsas, mochilas o semejantes). No obstante, otros personajes pueden transportar (no recoger) estos recursos, pero solamente podrán acarrear un recurso por persona.

Así mismo el transporte de uno excluye el transporte de los otros. Por ejemplo: Un leñador recoge 3 unidades de Madera. Él puede transportar 2, y su compañero el minero puede transportar la unidad de Madera restante. Ninguno de los dos puede transportar ningún otro recurso Grande mientras vayan cargados con la Madera.

- Son Recursos Pequeños aquellos que pueden ser manejados con facilidad y transportados en cantidades razonables: Gema, Oro, Plata, Cosecha, Carne, Peces, Comida y los Recursos Alquímicos derivados de Plantas o Metales. Un jugador puede transportar cualquier cantidad de estos recursos y almacenarla en una bolsa o mochila.

Para la creación de objetos en los cuales no intervenga la magia ni la alquimia generalmente se producirán los objetos a un ratio de 1:1. Es decir, para hacer una armadura de cuero de dos puntos un curtidor necesitará dos fichas de pieles.

Todos los personajes pueden utilizar fichas de peces, carne o cosecha como sus fichas de comida diarias. No obstante el cocinero triplica estas fichas, transformándolas en fichas de Comida. Cada jugador deberá consumir una ficha diaria de comida. En caso contrario, al día siguiente perderá un pv a causa del hambre.

## **Costes Básicos de Recursos y Bienes Manufacturados**

Los recursos se dividen en materias primas y elementos manufacturados.

Todas las materias primas tienen un precio de mercado base similar, sin importar si se trata de un mineral, planta o recurso alquímic: 3 platas.

Los recursos manufacturados tienen un precio de mercado base igual a 6 platas multiplicado por el número de materias primas necesarias para elaborarlo.

La comida y la bebida son la excepción a esta norma, ya que la materia prima (carne o cosecha) tienen un coste de 2 platas y su producto manufacturado tiene un coste de 1 plata para los productos de baja calidad ("pincho" y cerveza/vino aguados) y de 2 platas para los productos de buena calidad (ficha de comida y cerveza/vino buenos).

El precio de los objetos creados por otros artesanos con las habilidades de joyería, cantero, etc. tendrán un valor de mercado en función de la habilidad del mismo. Para determinarlo, se le concede un periodo de tiempo, durante el cual el jugador tendrá que representar la búsqueda y utilización de componentes de mejor calidad. Cuanto mejor represente la escena y aporte mas elementos, mayor será la calidad del producto y, por tanto, más elevado su precio final:

- Si algo sale terriblemente mal durante el proceso, el artesano ha arruinado la materia prima y el resultado no tiene ningún valor (0 platas)
- Si tarda en confeccionarlo el mismo tiempo que un objeto normal: trabajo estándar, el objeto tiene el valor habitual de mercado (6 platas x el número de materias primas)
- El jugador se "curra" la escena y disfruta jugando y dando juego a los demás: obra de gran calidad, el objeto resultante tiene un valor un 50% mayor (9 platas x el nº de materias primas). En casos excepcionales puede alcanzar el doble de su precio normal (12 platas x nº de materias primas)

En ningún caso esta acción conllevará mejoras en el producto final a objeto de juego más allá de su alto valor estético. (Una espada extraordinaria será muy bonita pero no hará más daño)

La cantidad de materias primas necesarias para fabricar un objeto dependen del tamaño del mismo:

- Armas:
  - Simples y jabalinas: 1 recurso (metal o madera según sea apropiado)
  - A 1 mano, de proyectiles y lanzas: 2 recursos (metal y/o madera según sea apropiado)
  - A 2 manos: 3 recursos (metal y/o madera según sea apropiado)
- Armaduras: 1 recurso por punto de armadura (metal o cuero, según sea apropiado)
- Joyas, muebles, estatuas, etc.: a discreción del máster en el momento.

Con la habilidad de cocinar, de una ficha de materia prima de carne/cosecha se pueden obtener 4 fichas de producto de baja calidad (pincho o bebida aguada) ó 3 fichas de producto de buena calidad (ficha de comida o bebida). Alternativamente, se puede invertir todo el resultado de 1 ficha de materia prima culinaria en obtener un único producto de gran calidad, que poseería el valor completo, entendiéndose un festín o un “gran reserva”.

Para los mercaderes que acuden al vivo a establecer allí un puesto comercial (o que, según su trasfondo, ya cuentan con uno), el precio de coste se considera 1 plata más barato (por cada elemento) que el precio de mercado

Por último, aquellos mercaderes que vienen con la intención de levantar un puesto comercial, cuentan con la posibilidad de pedir materiales a crédito por valor de 5 veces su dinero inicial (medido en función de su nivel de recursos). Esta deuda deberá ser saldada al final del vivo para considerar que su personaje ha cumplido sus objetivos y tiene como fin representar el stock presente en su almacén y su capacidad para asumir débito para con los proveedores de la región.

#### **Tabla de precios de ejemplo**

Elemento	Precio de mercado	Precio de coste
Espada corta	6	5
Espada larga	12	10
Mena de hierro	3	2
Aloe Vera	3	2
Azufre	3	2
Cosecha	2	1
Carne	2	1
Poción de 1 elemento	6	5
Poción de 2 elementos	24	20
Alabarda	18	15
Gambesón	6	5
Armadura cuero	12	10
Armadura de placas	30	25

Recordamos que estos precios son una estimación de la base del mercado, pero como se ha explicado anteriormente los precios variarán en base a la oferta y la demanda propias del evento concreto.

# Normas de Construcción y Destrucción de Edificios

En los eventos de Leyendas de la Forja es posible que tu personaje quiera construir o destruir una edificación. Para ello hemos elaborado un sencillo sistema que recoge tanto el atrezo necesario para la misma (obviamente no puedes hacer una cabaña imaginaria), como los requisitos de material, tiempo y habilidades de juego propios para crearla o en su caso destruirla. Si previamente al evento supones que quieres crear una edificación te recomendamos que avises a los másters informando qué es lo que quieres construir y si dispones o no de atrezo para representarlo para que si podemos te ayudemos con ello.

## Construcción de edificios:

Hemos creado 4 categorías básicas de edificios, si quisieras crear algo que no esté específicamente indicado en ellas por favor acude a los másters, para que te calculen una equivalencia de recursos adecuada a tus intenciones.

- Tienda de Campaña. Requiere: 3 de tela y 1 de madera. No requiere de ningún artesano para levantarla y no tiene puntos de estructura por lo que puede ser destruirla por medio mundanos.
- Puesto de Venta: (Representable por cenador sin paredes. No tendría puerta) Requiere: 5 de madera 2 de tela. Además requiere 1 carpintero.
- Cabaña de tamaño estándar: (Representable por un cenador con paredes. Tendría puerta) Requiere 15 recursos de madera o 10 recursos de piedra y 5 de madera. Además Requiere 1 carpintero o 1 carpintero y 1 cantero.
- Construcciones de mayor tamaño requieren un 50% extra de recursos por incremento de tamaño (casa grande, 2º piso etc.)

La construcción tarda 5 min/recurso. La presencia de un ayudante reduce en un 25% el tiempo de trabajo o un 33% si es un ayudante especializado (carpintero, cantero, etc.). Más ayudantes no reducen el tiempo de trabajo, aunque pueden ayudar.

Los edificios tienen puntos de estructura iguales a 1pto/5 recursos de madera o 1pto/2 recursos de piedra. La tela no proporciona puntos de estructura. Por ejemplo, una cabaña de madera tiene 3 puntos de estructura, y una de piedra 6.

## Construcción de Armas de Asedio

Los artilleros necesitan poder disparar algo, y los artesanos están encantados de poder crear ingenios de asedio para que los usen. Así que aquí tenéis una sencilla guía para crearlos y para saber el daño que son capaces de realizar.

- Arma de Asedio Básica. Requiere: 5 recursos de madera + 5 metal + 5 lino o lana

Deben trabajar 1 carpintero, 1 tejedor y 1 herrero 5 min/punto de recurso

La presencia de 1 ayudante reduce en un 25% el tiempo de trabajo o un 33% si es un ayudante especializado (carpintero o herrero)

Las armas de asedio se mueven entre 3 personas que deben caminar pegando el talón del pie adelantado con la puntera del pie atrasado.

Causan un daño por impacto de 1 punto de daño de estructura. Las armas de asedio de gran calidad causan dos puntos de daño de estructura adicionales, pero cuestan 5 recursos de cada tipo adicionales, aparte de necesitar de la aprobación de un master y una buena puesta en escena para su fabricación.

La organización no proporcionará armas de asedio. Deberás traerla y ésta deberá pasar el TATA

### **Fuegos, Incendios y Extinción**

En Leyendas de la Forja a veces las cosas arden, al menos figuradamente. Para saber a qué atenernos aquí tenéis unas simples instrucciones, pero recordad: antes de prenderle fuego a una estructura debes avisar a un máster.

Para encender un fuego es necesario aplicar una llama de forma continuada lo cual puede hacerse de dos maneras:

- Natural (antorcha): se debe aplicar sobre la estructura a quemar durante un minuto ininterrumpido para iniciar el fuego, contando en voz alta (no hace falta gritar, ni es válido susurrar) tras lo cual se aplicará un punto de llama (globo)
- Mágico (aceites o hechizos): un hechizo de fuego normal consume rápidamente el oxígeno circundante, por lo que no es válido para iniciar un fuego. Un hechizo formulado expresamente para incendiar una estructura aplica automáticamente un punto de llama (globo). Lo mismo se aplica para los aceites.

En cualquiera de los casos, si se sigue aplicando fuego de forma activa a la estructura, se añade un punto de llama por minuto. Si se abandona el fuego, se aplica un punto de llama cada 5 minutos.

Una edificación se destruye cuando los puntos de llama superan los puntos de estructura de la misma.

Por ejemplo, una cabaña de 3 puntos de estructura sufrirá los siguientes estados de llamas: Durante un minuto aplicamos llama. El segundo minuto el edificio tiene un punto de llama y seguimos aplicando. Al principio del quinto minuto la cabaña se destruye (gana su cuarto punto de llama y solo tiene tres de estructura). Si le prendemos fuego aplicando llama durante un minuto y abandonamos el lugar la cabaña se destruirá quince minutos más tarde.

#### **Extinción:**

Para extinguir un incendio debe apagarse con agua lo cual básicamente puede hacerse de dos maneras:

- Arrojar 5 calderos de agua (figurados) en menos de 1 minuto retira 1 punto de llama. Cada persona puede llevar un máximo de un caldero y debe hacerlo caminando. Los calderos deben llenarse en los pozos o fuentes que haya en el pueblo.
- Un hechizo de agua retira automáticamente 1 punto de llama.

# DATOS FINALES

Todo personaje puede manejar armas cortas de cuerpo a cuerpo como cuchillos y dagas. Adicionalmente, y por motivos de trasfondo cultural o racial, le pueden ser concedidas habilidades extra.

Todos los personajes saben leer y escribir en su lengua materna y en todas aquellas que conozcan.

## Puntos de experiencia y compra de habilidades

A lo largo del evento el jugador recibirá de 1 a 5 px, dependiendo de la interpretación, consecución de objetivos, etc.

Los másters pueden dar o quitar px a un jugador si lo estiman oportuno. Estos px, así como cualquier px que hubiese quedado sin gastar durante la creación del personaje, podrán gastarse en la compra de nuevas habilidades.

Para aprender habilidades puedes necesitar dos cosas: entrenamiento o aprendizaje.

Habilidades de combate y subterfugio - Requieren de entrenamiento durante el juego bajo supervisión de un maestro.

Habilidades académicas y alquímicas - Requieren que un maestro te coja como aprendiz durante el juego o que encuentres información durante el juego.

Habilidades de artesanías, producción, oficios y mágicas - Requieren que un maestro te coja como aprendiz durante el juego.

Habilidades sociales - Requieren que alguien te confiera el título y que un máster apruebe tanto el título como el incremento económico si lo hubiera.

Debido a algunas condiciones generadas por trasfondo de juego, un jugador puede que se vea obligado a optar a títulos u otro tipo de habilidades y no posea los px suficientes para satisfacer el coste, entonces el jugador podrá diferir el pago adeudando los px que serán satisfechos con los que gane en sesiones o eventos posteriores. Esta concesión sólo se permitirá con las habilidades sociales.

## Plantillas de personaje de ejemplo

<u>Guerrero:</u>		<u>Clérigo:</u>	
Combatiente	2 px	Combatiente	2 px
Miliciano (cualquiera)	4 px	Curandero	3px
Guerrero	3 px	Iniciado Magia	4 px
Desarrollo Físico	2 px	Elemento Positivo	2 px
Primeros Auxilios	1 px	Objetivo Tocado	1 px
Armado	3 px	Objetivo Distancia	2 px
		Primeros Auxilios	1px
Total:	15 px	Total:	15 px

<u>Bárbaro:</u>		<u>Paladín:</u>	
Combatiente	2px	Combatiente	2px
Miliciano	4px	Miliciano Armado	4px
Furia	4px	Iniciado Magia	4 px
Desarrollo Físico	2px	Elemento Positivo	2 px
Resistencia al Dolor	2px	Objetivo Tocado	1 px
Primeros Auxilios	1px	Influencia I	2px
Total:	15 px	Total:	15 px

<u>Pícaro:</u>		<u>Explorador:</u>	
Combatiente	2px	Combatiente	2px
Robar	4px	Miliciano Tirador	4px
Tasación	2px	Cazador	1px
Cerrajería	3px	Curtidor	3px
Miliciano Tirador	4px	Herbalismo	3px
		Primeros Auxilios	1px
Total:	15 px	Total:	14 px

<u>Bardo:</u>		<u>Druida:</u>	
Combatiente	2px	Influencia I	2px
Tasación	2px	Iniciado a la Magia	4px
Saber Popular	3px	Herbalismo	3px
Iniciado a la Magia	4px	Elemento	2px
Elemento	2px	Elemento	2px
Objetivo Distancia	2px	Objetivo Distancia	2px
Total:	15 px	Total:	15 px

<u>Hechicero:</u>		<u>Mago:</u>	
Combatiente	2px	Iniciado a la magia	4px
Iniciado a la Magia	4px	Objetivo Varios	2px
Elemento	2px	Elemento	2px
Elemento	2px	Elemento	2px
Elemento	2px	Objetivo Tocado	1px
Distancia	2px	Objetivo Distancia	2px
Tocado	1px	Elemento	2px
Total:	15 px	Total:	15 px

<u>Maestro del saber:</u>		<u>Gran Herrero:</u>	
Saber magia	3px	Herrero	3px
Saber geografía	3px	Combatiente	2px
Lingüística	3px	Tasación	2px
Saber naturaleza	3px	Minero	3px
Saber religión	3px	Joyero	3px
		Cerrajería	2px
Total:	15 px	Total:	15 px

<u>Alquimista:</u>		<u>Líder Campesino:</u>	
Alquimia	4px	Campesino	3px
Decocción	2px	Ganadero	3px
Decantación	3px	Influencia I	2px
Herbalismo	3px	Saber Popular	3px
Elaborar Aceite	2px	Desarrollo Físico	2px
Primeros Auxilios	1px	Combatiente	2px
Total:	15 px	Total:	15 px

<u>Comerciante Adinerado:</u>		<u>Noble Caballero:</u>	
Rec.I Clase Media	1px	Combatiente	2px
Rec.II Acomodado	2px	Miliciano Armado	4px
Rec.III Burgués	4px	Infl.I Distinción Social	2px
Tasación	2px	Infl.II Alta Alcurnia	4px
Joyero	3px	Rec.I Clase Media	1px
Distinción Social	2px	Rec.II Acomodado	2px
Total:	14 px	Total:	15 px

Senador:

Infl.I Distinción Social	2px
Infl.II Alta Alcurnia	4px
Infl.III Aristocracia	6 px
Rec.I Clase Media	1px
Rec.II Acomodado	2px

Total: 15 px

Caballero Empobrecido:

Combatiente	2px
Miliciano Armado	4px
Guerrero	3px
Infl.I Distinción Social	2px
Pobreza	-1px
Desarrollo Físico Armado	2px
	3 px

Total: 15 px

# COMBATE

## Mecánica del combate

Todos los combates serán representados con armas de soft combat, tanto de látex como de goma espuma, no estando en ningún caso permitido el contacto físico en enfrentamientos entre jugadores. Los golpes serán contenidos y todo aquel que se comporte de manera poco clara o violenta será amonestado por los árbitros y organizadores.

Todo personaje tiene unos determinados Puntos de Vida (pv) y su armadura, de llevarla puesta, unos Puntos de Armadura (pa). Los puntos de vida representan la salud global del personaje y se pierden con cada impacto en el torso. Los impactos sobre las extremidades incapacitan dicha extremidad.

Si se reciben daños en una zona corporal que ya está incapacitada los daños adicionales se restan del torso. Al ser golpeado por un arma, el daño ha de ser sustraído en el siguiente orden:

- En primer lugar, se pierden los pa adquiridos por medios mágicos.
- Al terminarse los pa obtenidos por la magia, se comenzarán a perder los pa normales.
- Cuando los pa llegan a 0, se comenzará a perder pv.

A efectos de juego todo personaje tiene 2pv. Estos pv sólo se restan si se recibe un impacto en el torso o en una extremidad que ya este incapacitada. Un impacto sobre una extremidad la incapacita.

La cabeza (incluido el cuello) así como la zona genital quedan excluidas a efectos del combate, ya que queda terminantemente prohibido golpear en esas zonas por motivos de seguridad. Un golpe en estas zonas no provocará la pérdida de pv.

Asimismo, una zona corporal queda inutilizada de la siguiente forma:

- Brazos: deberás dejar el brazo muerto, y soltar (si puedes) todo lo que lleves en la mano. Puedes seguir luchando o defendiéndote con tu otro brazo si aún no está inutilizado.
- Piernas: con una pierna inutilizada, deberás cojear. No podrás correr, sólo avanzar cojeando.

Con dos extremidades incapacitadas estarás impedido. Estarás tirado en el suelo durante 5 minutos, consciente, y podrás llevar a cabo cualquier acción que no implique desplazarse ni combatir (sin utilizar, evidentemente, las extremidades dañadas). Si no recibes ninguna ayuda a los 5 minutos podrás levantarte y avanzar renqueante a por ayuda.

Cuando tu total de pv es de 0 o menor estas moribundo. Caes inconsciente y estás desangrándote, y si al cabo de 10 minutos nadie te da los primeros auxilios o hace uso de cualquier otra habilidad de curación inmediata, morirás. En el caso de recibir los primeros auxilios antes de que esto ocurra, estarás estabilizado y recuperarás la conciencia, aunque estarás demasiado débil para llevar a cabo cualquier acción; lo único

que podrás hacer será caminar con ayuda, en el caso de que no tengas las piernas dañadas.

### Armadura y cálculo de pa

Entenderemos como armadura a la prenda que protege el torso; ésta debe cubrir visiblemente al menos la mitad del torso para otorgar protección. Para que la armadura proteja también de la incapacitación de las extremidades las protecciones de estas últimas deben cubrir un mínimo de un 50% y ser, como mínimo, un tipo por debajo de la armadura principal.

#### Ejemplo:

Un jugador lleva una armadura Tipo 4, para que esta le proteja de la incapacitación de las extremidades deberá llevar al menos armadura Tipo 3 o superior en brazos y piernas.

Dependiendo del material del que esté hecha una armadura, ésta se clasifica en seis posibles tipos:

- Tipo 1 (1pa): Acolchado, gambesón, cuero blando. armaduras de tipo 2 de materiales no genuinos (sky, piel sintética, etc.).
- Tipo 2 (2pa): Cuero duro y pieles. Armaduras de tipo 3 o 4 de materiales no genuinos.
- Tipo 3 (3pa): Cuero endurecido o cuero tachonado. Armadura tipo 5 o 6 de materiales no genuinos.
- Tipo 4 (4pa): Mallas y escamas.
- Tipo 5 (5pa): Placas, bandas.
- Tipo 6 (6pa): Completa.

Cualquier persona puede combinar un gambesón o acolchado debajo de cualquier otra armadura.

#### Armaduras avanzadas:

- Tipo 2 con tipo 4, ejemplo: Cuero con mallas (5 pa)
- Tipo 3 con tipo 4, ejemplo: Cuero tachonado con mallas (6 pa)
- Tipo 4 con tipo 5, ejemplo: Placas con mallas (7 pa)
- Tipo 4 con tipo 6, ejemplo: Completa con mallas (8pa)

Los cascos, yelmos y cofias ofrecen protección adicional dependiendo del material del que estén hechos:

- Cuero o materiales no genuinos: inmunizan contra la habilidad Noquear.
- Metal (al menos en un 50%): inmunizan contra Noquear y +1pa.
- Metálicos con visor (que cubran toda la cabeza): inmunizan contra Noquear y +2pa.

Si se llevara más de una clase de armadura en una zona corporal o en el caso de piezas superpuestas de distinto tipo, los pa se calcularían de la siguiente forma:

- Si una de las piezas de armadura cubre visiblemente más que la otra, se aplicarían los puntos de armadura de la primera.

- Si ambas piezas de armadura cubren más o menos por igual, se aplicarían los puntos de armadura de la pieza de mayor tipo.

### Clasificación de las armas

Todas las armas deben medir como mínimo 40 cm. Las medidas dadas incluyen todo el arma, es decir, hoja, empuñadura y asta si la hubiera. Las espadas que cimbreen NO pasarán el Test de Armas.

#### Armas a una mano:

- ⤴ Dagas de 40 a 50 cm. Si no tienes habilidad de combate puedes utilizarla pero sólo puedes portar una. En dicho caso NO puede ser arrojadiza.
- ⤴ Espadas cortas de 60 a 70 cm.
- ⤴ Resto de armas a una mano de 60 a 110 cm.

#### Armas a dos manos:

- ⤴ Espadas, hachas, mazas, etc., todas de 110 a 160 cm.

#### Armas de asta:

- ⤴ Alabardas, picas, etc., todas de 160 a 250 cm.

#### Armas arrojadizas:

- ⤴ Las jabalinas miden de 60 a 110 cm y pueden utilizarse en cuerpo a cuerpo.
- ⤴ Las lanzas miden de 110 a 250 cm y pueden usarse en cuerpo a cuerpo.
- ⤴ Cualquier otra arma arrojadiza no llevará alma y medirá menos de 60 cm.

#### Armas a distancia:

- ⤴ Ballestas y arcos de hasta 30 libras de potencia.
- ⤴ Los proyectiles serán comerciales, no aceptándose los realizados de forma casera por seguridad.

Las armas con cabeza, por ejemplo, hachas y mazas, no podrán exceder de 30 cm a partir del asta del arma en ninguna dirección, es decir, ninguna cabeza de hacha podrá medir más de 60 cm de ancho, por ejemplo.

Las armas a dos manos se utilizarán siempre con ambas manos siendo únicamente así efectivos. En el caso de ser esgrimidas con una sola mano no causarán daño al tratarse de un golpe no válido. Tampoco será válido si se asesta un golpe sosteniéndola con una sola mano y en el momento del golpe se coge con las dos manos. Además, una de las manos tendrá que sujetar el arma siempre por su extremo inferior (los primeros 20 cm). Tampoco se podrá defender sosteniéndola con una mano.

### Daño de las armas

Las armas provocan puntos de daño cuando se golpea con ellas. Al golpear en cuerpo a cuerpo con un arma, el jugador golpeado debe decir el daño total que lleva acumulado lo suficientemente alto como para que el jugador que golpea lo oiga con claridad. Si por cualquier circunstancia el arma inflige daño adicional, especial, o se usa alguna habilidad el jugador que golpea debe decirlo claramente para que el golpeado pueda llevar bien la cuenta y hacer caso de sus instrucciones.

El daño según el tipo de arma es el siguiente:

- 1pto de daño: Armas cuerpo a cuerpo a una mano (longitud total máxima de 110 cm), bastones, lanzas (ya sean de una mano o dos) y arrojadizas.
- 2 puntos de daño: Armas cuerpo a cuerpo a dos manos (longitud total mínima de más de 110 cm), proyectiles de arcos, ballestas y armas de asta.

#### Armas de entrenamiento

Los golpes infligidos con armas de entrenamiento no causarán ningún daño en el oponente, por lo que no restarán pv. Deberán ser totalmente negras.

#### Escudos

Los escudos no dan puntos de armadura adicionales. Las dimensiones máximas de los escudos serán de 75 cm de alto por 60 cm de ancho para los escudos rectangulares y heráldicos. Para los escudos redondos podrán tener como máximo 80 cm de diámetro. Un escudo puede parar un proyectil de un arma a distancia, flechas, “piedras” etc., pero no puede detener un conjuro de ataque.

#### Rematar

Consiste simplemente en usar, sobre un personaje indefenso, un arma de forma que simulemos matarlo (cortándole el cuello, aplastándole la cabeza, etc.) mientras dices “rematado” de forma que tu víctima te oiga claramente. Un personaje rematado morirá sin remedio alguno en 10 segundos si no se le aplica cualquier método de curación inmediato: magia curativa o una poción alquímica. Las habilidades Primeros Auxilios y Curandero no podrán salvar a un personaje rematado.

## Habilidades especiales de combate

**Derribar-** Con un impacto de un arma que derribe debes retroceder cinco pasos y tumbarte de espaldas en el suelo en condiciones de seguridad. Si paras un impacto de “Derribar” con un escudo debes retroceder sólo dos pasos.

**Disrupción-** Doble daño a muertos vivientes

**Daño aumentado-** Hace un punto de daño más de lo normal.

**Impacto muerte-** Si te impacta, cuando normalmente perderías 1pv, mueres directamente. Si te quedan puntos de armadura y te impacta en una localización protegida no tiene efecto.

**Sagrada-** Doble daño a malignos

**Atontar-** Si te impacta sólo podrás realizar la acción de defenderte durante 5 segundos (debes contar en alto). Llevar cualquier casco inmuniza contra esta habilidad.

**Golpe poderoso-** Un impacto te hace retroceder 5 pasos. Si paras un impacto de “Golpe poderoso” con el escudo debes retroceder 2 pasos.

**Romper arma-** Dos impactos sobre un arma la rompen (Puede ser reparada por un herrero).

**Quebradora-** Dos impactos con un arma sobre un escudo lo rompen. (Puede ser reparado por un herrero).

**Etérea-** Ignora los puntos de armadura que no sean mágicos.

**Elemental-** Hace 1 punto de daño extra del elemento elegido. Tiene doble daño contra las criaturas del elemento contrario.

# MAGIA

Bienvenidos al capítulo de magia, aquí trataremos los aspectos técnicos para lanzar conjuros, es decir, las formulas, palabras para los hechizos, su coste y repercusiones generales como el daño, duración, etc.

El sistema de magia representa una magia elemental, basada en los conocidos 4 elementos que los helenos creían que componían todas las cosas además del bien/mal o positivo/negativo. Con estos componentes, amén de otras palabras para designar objetivos y para producir efectos especiales, los magos recitarán sus conjuros de acuerdo a una estructura de la que hablaremos seguidamente.

## Estructura de un conjuro

Todos los conjuros se recitan de una manera estructurada según el siguiente esquema:

[Inicio] [Elementos] [Localizador] [Ejecutor]  
Ego Ignis Distantia Exequor

Éste es el esqueleto básico de un conjuro. Podéis ver debajo un ejemplo, ya traducido a un lenguaje de la magia.

[Inicio] > Los conjuros deben empezar por una palabra específica que haga comenzar el sortilegio, estas pueden ser: Inicio o Ego o, para magia clerical, In Nomine deidad.

[Ejecutor] > Así mismo los conjuros han de darse por finalizados con otra palabra que libere sus efectos, estas pueden ser: Exequor, Efficio o Paro.

[Elementos] > Los elementos implicados en el sortilegio para crear un efecto, dependiendo del rango del personaje en el uso de la magia, Iniciado, Oficial o Maestro, puede usar 1, 2 o más de 2 elementos en un mismo conjuro. En el epígrafe “Los Elementos” hay más información al respecto.

[Localizador] > Los conjuros se lanzan con un propósito, que generalmente es afectar a un objetivo. Para que el conjuro tenga efecto sobre un objetivo, en el cuerpo del sortilegio tienes que nombrar el localizador apropiado, siendo estos:

Localizador	Palabra	Efecto
Personal	Me	Afecta a ti mismo
Distancia	Distantia	Afecta a un objetivo a distancia
Tocado	Tactum	Afecta a aquello que toques
Varios	Unus, Duo, Tres, Quattuor	Afectar a varios objetivos con el mismo conjuro

Para afectar a otro jugador con un conjuro de toque deberás de tocarle suavemente con la palma de la mano, evitando presas y agarrones. Para afectar con un conjuro a distancia deberás de impactar con una pelota de gomaespuma en cualquier parte del cuerpo del objetivo, incluyendo armaduras y escudos. La magia no puede ser

detenida, sólo esquivada. Estas pelotas, como cualquier otro objeto destinado a entrar en contacto con un jugador en un enfrentamiento deberán de pasar el Test de Armas.

Para que un conjuro afecte a varios oponentes estos deberán de ser tocados o alcanzados por las pelotas de gomaespuma en sucesión. Si un mago lanza un conjuro que afecte a tres oponentes deberá de lanzar las tres pelotas al objetivo u objetivos. Si no lanza alguna puede retener el conjuro, pero mientras tanto no podrá lanzar ningún otro ni podrá soltar la pelota de la mano. Este conjuro se cancela cuando acaba el combate.

Si el mago se equivoca en la formulación del conjuro, tanto en el orden de las palabras como en la pronunciación de las mismas, no sólo no tendrá efecto el conjuro y se perderán los pm invertidos, sino que se podría producir un rebote mágico que afectará al lanzador del conjuro.

### Los Elementos

Como decíamos en la introducción el sistema utiliza como fuente de poder los elementos, que son: Aire, Tierra, Fuego, Agua, Positivo y Negativo siendo las palabras traducidas Aer, Ignis, Terra, Aqua, Certus, Negatus.

Estos elementos pueden combinarse para dar lugar a otros elementos más complejos, según la siguiente tabla:

	Aire	Agua	Tierra	Fuego	Positivo	Negativo
Aire	x	Niebla	-	Fuerza	Rayo	Vacío
Agua	Niebla	x	Barro	-	Vapor	Hielo
Tierra	-	Barro	x	Mineral	Vida	Muerte
Fuego	Fuerza	-	Mineral	x	Fulgor	Oscuridad
Positivo	Rayo	Vapor	Vida	Fulgor	x	-
Negativo	Vacío	Hielo	Muerte	Oscuridad	-	x

Como se puede apreciar hay elementos que no se pueden combinar, ya que cada elemento tiene su opuesto, que son Agua/Fuego, Tierra/Aire y Positivo/Negativo.

Los elementos complejos traducidos quedan:

Niebla > Nebula	Vacío > Vacuitas	Hielo > Glacies	Muerte > Mors
Fuerza > Vigor	Barro > Lutum	Mineral > Metallum	Fulgor > Fulgor
Rayo > Fulmen	Vapor > Vapor	Vida > Vita	Oscuridad > Tenebrae

Aunque todos estos elementos representan un amplio abanico, necesitas representar además conceptos abstractos, para ello cada elemento tiene asociados algunos conceptos según la siguiente tabla:

	Personal	Otros	Entorno
Fuego	Fuerza	Destrucción	Cambio
Aire	Agilidad	Movimiento	Espacio
Tierra	Resistencia	Seres vivos	Permanencia
Agua	Conocimiento	Sentidos	Adaptabilidad
Positivo	Bueno, crecimiento, bonificador, mejora		
Negativo	Malo, disipar, deshacer, penalizador		

### Palabras Especiales

Además de las palabras normales que componen un sortilegio, los maestros tienen acceso a palabras especiales que modifican los conjuros dándoles propiedades especiales. Éstas son:

**Potenciar:** Augeo → Al gastar más maná, al usar esta palabra aumentas los parámetros del hechizo, ya que estos están ligados al maná. Ej.: un proyectil de fuego, Ego Ignis Distantia Augeo Exequor, costaría  $((2+1) \times 1) + y$ , siendo y el maná gastado en Augeo. De esta forma, si fuera 2, el proyectil haría 5 puntos de daño en vez de 3.

**Duradero:** Vivax → Aplicando esta palabra aumenta la duración del conjuro en un rango, multiplicando por dos el coste del conjuro.

**Permanencia:** Permansio → Liga el conjuro a un objeto. No puede ser un conjuro de daño automático pero sí un conjuro negativo. Necesitas un objeto que pueda albergar magia. Multiplica el coste del conjuro por dos.

**Cargas:** Usus → Multiplica el coste del conjuro por el número de cargas que quieras que tenga el objeto, siendo el límite los puntos de maná. Puede albergar conjuros de daño automático.

### Coste en maná

Un personaje tiene tanto maná como puntos de experiencia gastados en habilidades de magia. Con esos puntos de maná puede lanzar tantos conjuros como quiera hasta que se le acaben. Cada conjuro tiene un coste que se calcula de la siguiente manera:

1 punto de maná por iniciar el conjuro más el coste del localizador, todo ello multiplicado por el número de elementos que se usan en el conjuro. Quedando la fórmula de la siguiente manera:

$$\text{Coste} = (\text{Localizador} + \text{inicio}) \times \text{elementos}$$

Los costes de las palabras son:

Inicio	1 punto de maná
Personal	1 punto de maná
Tocado	1 punto de maná
Distancia	2 puntos de maná
Varios	Multiplicador

Por ejemplo, el conjuro *Ego ignis distantia duo exequor* costaría 1 por iniciar, 2 por distancia (lo que hace 3) multiplicado por 1 porque sólo hay un elemento, y por 2 porque queremos afectar a dos objetivos.

## Efectos

Las variables numéricas del conjuro como el daño que hace o la cantidad de puntos de golpe que cura dependen del maná gastado en el conjuro dividido entre el número de objetivos, por ejemplo el conjuro anterior haría 3 puntos de daño a cada objetivo.

## Duración de los efectos

Aunque la mayoría de los efectos sean instantáneos, hay muchos otros que requieren una duración, esa duración será la siguiente:

Un efecto que implique un perjuicio para el objetivo tendrá una duración de tantos segundos como su coste de maná. Ej.: Un conjuro que paralice al objetivo cuyo coste de maná sea de 9, paralizará durante 9 segundos.

Un efecto beneficioso durará minutos. Ej.: *Ver lo invisible*, un conjuro de 9 puntos de maná durará 9 min.

Los efectos que protejan de daño protegerán de tanto daño como puntos de maná cueste el conjuro. Ej.: Un conjuro que proteja de las flechas y cueste 6 puntos de maná protegerá de 6 puntos de daño de flechas.

Los conjuros beneficiosos que protejan contra daño se terminarán cuando se dé cualquiera de los dos supuestos anteriores: que se acabe su duración en minutos, o bien que detenga tanto daño como maná haya costado.

## Recuperar maná

Por cada intervalo de tiempo (mediodía, noche, etc.) recuperas un 20% de tu maná total, redondeando hacia arriba. Una noche de descanso recupera todo tu maná.

## Cómo crear conjuros

Un personaje mago tiene que crear combinaciones de elementos atendiendo a las características asociadas a ellos para generar el efecto que busca, describirlo y mandárselo a los másters durante la creación del personaje. Estos conjuros serán validados por los másters pasando a ser los conjuros conocidos por el hechicero. En cualquier momento un personaje puede representar en juego que medita sobre nuevos usos de sus palabras para buscar más conjuros. En ese tiempo le dirá a los máster qué nuevo conjuro ha creado, será validado y pasará a formar parte de los conjuros que puede lanzar.

Por ejemplo, a la hora de crear el conjuro de curación más simple pensamos el efecto, que en este caso es curar puntos de golpe. El elemento adecuado es el positivo, que está relacionado con cualquier mejora o bonificador. Entonces quiero aplicar el conjuro sobre mi compañero, tocándolo; el coste del conjuro sería de  $(1+1) \times 1 = 2$ .

El conjuro quedaría *Ego Certus Tactum Exequor*, y la descripción del efecto es: “curo dos puntos de daño al objetivo tocado”.

Contraconjurar:

Cualquier mago es capaz de neutralizar un conjuro que le tenga como objetivo. Para ello debe formular el conjuro con los elementos opuestos al que le han lanzado teniéndose a sí mismo como objetivo. Debe realizar su conjuro antes de que le impacte el otro.

Por ejemplo, para contraconjurar un Ego Ignis Distantia Exequor, el mago deberá preparar un Ego Aqua Me Exequor. Una pista: Atentos a los opuestos de los elementos complejos.

Nota aclaratoria:

Para el lanzamiento de conjuros el jugador deberá decir de manera alta y clara tanto la fórmula del conjuro como sus efectos.

Tipos de Conjuro y su Representación

Hay algunos tipos de conjuros que requieren unas normas de representación adicional.

Los conjuros de camuflaje deberán llevar en su formulación un “Certus” dado que confieren un tipo de mejora. Se representarán cruzando los brazos sobre el pecho.

Se pueden hacer conjuros de armadura con un solo elemento (no es necesario certus). Los hay de dos tipos, ofensivos y defensivos.

Los conjuros tipo muro se representan con una cuerda de 0,5 metros por cada punto de maná y duran tantos minutos como el maná utilizado. El mago escoge al lanzarlo si es un muro que bloquea (cuerda llamativa de color rojo) o uno que hace daño a quien lo toque o lo atraviese (cuerda llamativa de color amarillo).

Para más detalles de los tipos de conjuros acuda a la Guía de Magia 2015.

# ALQUIMIA

La alquimia está basada en los mismos elementos básicos que la magia. La habilidad básica te permite hacer pociones, y debes tener las habilidades que te permitan mezclar los componentes.

Elemento	Planta	Mineral	Nombre
Fuego	Hierba de fuego	Azufre	Sulphur
Aire	Diente de león	Sodio	Natrium
Tierra	Mandrágora	Estaño	Stannum
Agua	Nenúfar	Mercurio	Hidrargirium
Positivo	Áloe vera	Cobre	Cuprum
Negativo	Belladona	Plomo	Plumbum

Teniendo los componentes, que se consiguen en juego, pueden elaborarse pociones de igual manera que se crean hechizos (ver “Cómo crear conjuros” en la sección de Magia). A esto lo llamaremos creación de recetas. Como los conjuros de mago, las recetas tienen que ser validadas por los másters del juego.

## Creación de una poción

Para crear una poción se necesita un laboratorio alquímico, que puede ser desde una gran habitación llena de material a un maletín portátil con lo imprescindible, pero será necesario representarlo en juego.

En la alquimia solamente existe el localizador personal, ya que las pociones afectan a quien las ingiere y los aceites al objeto sobre el que se aplican.

Teniendo los materiales que se especifican en la receta, necesitarás 5 min. en el laboratorio por cada elemento que intervenga en la mezcla.

## Materiales

Para crear la poción hay que utilizar la técnica apropiada y tantos materiales de cada tipo requerido como el coste total de la receta de la poción. Teniendo en cuenta que las plantas representan los elementos y los minerales los conceptos.

## Ejemplo 1

Para crear una poción de curación necesitaríamos partir de una fórmula que utilice el elemento positivo. Al ser una poción el descriptor siempre será personal, por lo que la fórmula sería:

[Inicio] [Positivo] [Personal] [Ejecutar]

Por tanto el coste de conjuro sería de 2. Para hacer la poción necesitaremos entonces disponer de 2 unidades de Áloe vera y de la habilidad Decocción.

Así crearíamos una poción de curación que haría recuperar 2 pv a quien se la tomase.

## Ejemplo 2

Consideremos que alguien quiera crear un aceite para aumentar la producción de una granja; pensando se le ocurre afectar a la Vida del campo para que crezca, luego

tendrá que utilizar Positivo como concepto. Tenemos entonces un conjuro que necesita Tierra y Positivo para conseguir Vida y Positivo para el concepto, el coste sería  $(1+1) \times 3 = 6$ , uno por crearlo y otro por el descriptor tocado, por 3 elementos. Quedando como sigue:

[Inicio] [Vida (tierra + positivo)] [Positivo] [Personal] [Ejecutar]

Como el aceite tiene coste 6, necesitas 6 Aloes para representar Positivo, 6 Mandrágora para representar Tierra, y 6 Oro para representar el concepto de Positivo.

### Efectos y duración

Todas aquellas pociones o aceites cuya duración no sea instantánea mantendrán sus efectos durante tanto tiempo como el número de componentes que lleva la poción o aceite multiplicado por 2:

- Efectos beneficiosos para el usuario: duración en horas
- Efectos perniciosos para el usuario: duración en minutos

Una poción o aceite creado con la habilidad de Maestro “Duradero” incrementará su duración de minutos a horas en los casos “perniciosos” y de horas a días en los casos “beneficiosos”.

Aquellas pociones o aceites con un efecto numérico, por ejemplo, proteger de dos puntos de daño, finalizarán cuando se acabe la duración o bien cuando se gaste la bonificación.

Los efectos están basados en el coste de la receta. En los ejemplos anteriores serían 6 y 2 respectivamente.

### Venenos

La potencia de los venenos vendrá determinada como en el resto de compuestos alquímicos con sus correspondientes elementos. Podrán ser instantáneos, lentos o muy lentos. Aquellos venenos que hagan daño, lo harán directamente a los puntos de vida, los instantáneos como su nombre indica hacen todo su “daño” al momento, los lentos realizan un punto de daño cada hora hasta su total, y los muy lentos cada intervalo de tiempo (período de tiempo que va entre comidas).

Un veneno puede generar más puntos de daño que la vida máxima de quien lo ingiere. Como nadie puede estar por debajo de cero puntos de vida, si el personaje recibe curación se le seguirá quitando puntos de vida hasta la totalidad de la potencia del veneno.

Para más detalles de los tipos de conjuros acuda a la Guía de Alquimia 2015.

# RITUALES

Ritual es todo aquel conjuro que utilice más de 3 elementos. Se necesita utilizar fuerzas mágicas tan potentes que no basta con la simple formulación elemental del conjuro. Todos los rituales deben ser aprobados por los másters y debe estar presente un máster en el momento de la realización del mismo. El funcionamiento básico de un ritual sería como la concatenación de los conjuros individuales que lo formarían. Por ejemplo, un conjuro de resurrección. En primer lugar se debería de crear el cuerpo; modelarlo con el aspecto que se quiera que tenga la persona (normalmente el mismo que tenía en vida); buscar el alma del difunto, atraerla, atraparla en el cuerpo y por ultimo infundirle vida. Contando con que cada uno de estos conjuros utilizaría 3 elementos en su formulación tendríamos un ritual de 15 o 18 elementos.

El cálculo del coste de un ritual es el mismo que para los conjuros básicos con la salvedad de que cada elemento utilizado añade 1 al coste básico antes de utilizar el multiplicador. Por lo tanto el conjuro que acabamos de utilizar como ejemplo podría tener un coste de unos 240 puntos. Por supuesto, si dispusiésemos del cuerpo y previamente tuviésemos el alma atrapada en un recipiente el coste podría disminuir hasta unos 42 o 90 puntos, dependiendo de las circunstancias.

Para poder afrontar estos gastos astronómicos de puntos de magia disponemos de varios recursos:

- Circulo de magos: Un círculo de magos realizando un ritual puede utilizar todos los puntos de magia de los integrantes más un punto de magia adicional por cada integrante a partir del primero.
- Sacrificios de seres vivos: Sacrificando seres vivos se consiguen tantos puntos de magia como puntos de vida tuviese el sacrificio, además de conseguir la mitad de sus puntos de magia (redondeando hacia abajo).
- Tiempo de ritual: Por cada dos minutos de ritual a partir de los 5 primeros minutos se añadirá un punto de magia al ritual.
- Maná ambiental: Hay determinados lugares que generan puntos de magia cada cierto tiempo. Realizar un ritual en uno de estos lugares se beneficiara de dichos puntos de magia para abaratar el coste del ritual.

En el caso de una equivocación en la formulación del ritual, tanto en el orden de las palabras como en la pronunciación de las mismas, no sólo el ritual se echará a perder con la consecuente pérdida de pm invertidos; sino que se podría producir un rebote mágico que afectará a todos los que en ese momento estén participando en el ritual.

# LISTADO DE HABILIDADES

## Académicas

Escribano, 3px  
Falsificar, 3px  
Herbalismo, 3px  
Lingüística, 3 px  
Mente Introspectiva, 3 px  
Saber alquimia, 3px  
Saber geografía, 3px  
Saber historia, 3px  
Saber leyendas, 3px  
Saber magia, 3px  
Saber naturaleza, 3px  
Saber popular, 3 px  
Saber religión, 3px  
Saber sociedad, 3px

## Alquimia

Alquimia, 4 px.  
Cargas, 4px  
Decantación, 3px  
Decocción, 2px  
Destilación, 4px  
Duradero, 4px  
Elaborar Aceite, 2px  
Metalurgia, 3px  
Permanencia, 4px  
Potenciar, 4px  
Transmutación, 4px

## Artesanías

Cantero, 3px  
Carpintero/Constructor, 3 px  
Curtidor, 3 px  
Herrero, 3 px  
Joyero, 3px  
Tejedor, 3px

## Artes Oscuras

Asesinar, 10 px  
Noquear, 5 px  
Tortura, 3px

## Combate

Armaduras avanzadas, 3 px  
Artillero, 4px  
Atontar, 4px  
Combatiente, 2 px  
Coraje, 2 px  
Defensor 3 px  
Desarrollo Físico, 2 px  
Furia, 4 px  
Golpe Poderoso, 4px  
Guerrero, 3 px  
Miliciano Armado, 4 px  
Miliciano Bárbaro, 4 px  
Miliciano Tirador, 4 px  
Rompe Escudos, 4px  
Romper Arma, 4px  
Disparo Doble, 3 px  
Disparo Paralizante, 3 px  
Atraviesa Escudos, 3 px  
Cegar, 3 px  
Lucha con Capa, 3 px  
Armadura Inteligente, 3 px  
Grito de Batalla, 3 px  
Pelea, de 1 a 5 px.

## Físicas extraordinarias

Resistencia a la tortura, 2px  
Resistencia al dolor, 2 px  
Resistencia al veneno, 2 px

## Mágicas

Cargas, 4px  
Distancia, 2px  
Duradero, 4px  
Elemento, 2px  
Iniciado a la magia, 4px  
Maná adicional, 1px  
Permanencia, 4px  
Potenciar, 4px  
Tocado, 1px  
Varios 2px

## Oficios

Cerrajería, 2 px

Cocinero, 3px

Curandero, 3 px

Primeros auxilios, 1 px

Robar, 4 px

Tasación, 2px

## Producción

Campesino, 3px

Cazador, 1px

Ganadero, 3px

Leñador, 3px

Minero, 3px

Pescador, 3px

## Sociales

Influencia I: Distinción Social, 2 px.

Influencia II: Alta Alcurnia, 4 px.

Influencia III: Aristocracia, 6 px.

Influencia IV: Élite, 8 px.

Recursos -1: Pobreza -1 px

Recursos 0: Clase baja 0 px

Recursos I: Clase media 1 px

Recursos II: Acomodado 2 px

Recursos III: Burgués 4 px

Recursos IV: Terrateniente 8 px

Recursos V: Rico 16 px

Séquito: 1, 2, 3: 2px cada nivel.

Compañero, 1 px

# RAZAS

Todos los jugadores podrán seleccionar una raza alternativa siempre y cuando lo consulten con su máster. En el caso positivo el jugador puede elegir entre dos opciones:

## Subrazas Humanas:

Las Subrazas Humanas son todas aquellas que un personaje puede crear sin excesivas modificaciones de aspecto corporal, por ejemplo: llevar orejas puntiagudas, pintarse la piel de verde, usar colmillos... Son cosas relativamente fáciles de hacer y que solo requerirán de una descripción de lo que piensas hacer, y el permiso de tu máster.

## Razas no Humanas o Exóticas:

La Razas no Humanas son todas aquellas que requieran de fuertes modificaciones en el aspecto corporal de una persona, para superar su forma humana, ya sea mediante enormes y completas acumulaciones de prótesis, o con la creación de elaborados disfraces. Debido a la complejidad de esta opción racial, se consideran razas **RESTRINGIDAS**, y hay seguir los pasos necesarios para poder optar a esta clase de razas:

1º pedir permiso a tu máster

2º enviar a tu máster una descripción detallada sobre el tipo de criatura que pretendes realizar.

3º recibir el visto bueno de tu máster.

4º elaborar el disfraz, el maquillaje o ambos, realizar una sesión de fotos, o de video, a modo de prueba y mandarla vía correo electrónico, u otro tipo de comunicación, a tu máster. El jugador tiene como máximo hasta el inicio de las inscripciones del evento anual para presentar las pruebas a su máster, en caso de incumplir con el plazo, o que la prueba no sea satisfactoria, el jugador no podrá optar a la raza. Esto se aplicará también para nuevas sociedades.

## Habilidades Raciales Menores:

Optar a una raza no modifica en absoluto las capacidades del jugador, y no cambiará las habilidades innatas del mismo, ni será más alto, más guapo, ni más listo, ni más fuerte, rápido, ni hábil... sólo cambiará su aspecto físico.