



То	To4 - Límites de Edad por Cultura								
Cui Ed	ltura / ad	Adolescente	Adulto	Maduro	Anciano				
Civ	ilizada	15-25	26-46	47-70	71 0 +				
	micivi- ada	15-20	21-40	41-65	66 o +				
Bá	rbara	15-18	19-29	30-45	46 o +				

T05 - Modificador por Edad									
Edad	Adolescente	Adulto	Maduro	Anciano					
ME	x2	х3	х4	x5					

STATE STATE OF	T06 - Especializaciones por Edad								
	Edad	Adolescente	Adulto	Maduro	Anciano				
	Especializa- ciones	1	2	3	4				

T23 - Cai	racteri	ísticas Mixtas
Acciones por Asalto	A/A	Es el número de acciones que un PJ puede realizar durante su turno. Mismo valor que la IN.
Capaciad	CAP	Atributo que permite al PJ saber cuántos objetos puede portar. La CON multiplicada por 2.
Modifica- dor al Daño	MD	Define el daño físico que puede causar el PJ al golpear. Consultar Tabla de MD y MM.
Modifica- dor al Mana	MM	Característica que muestra la capacidad para infligir daño por medio de la magia. Consultar Tabla de MD y MM.
Puntos de Cansancio	PC	Son los puntos que el PJ invierte para realizar cualquier actividad; delimitan su capacidad o fondo físico. La CON multiplicada por el ME.
Puntos de Cordura	PCOR	Estos puntos determinan la capacidad de aguante que tiene el PJ antes de verse afectado por los Estímulos externos. Mismo valor que el de VAL.
Puntos de Vida	PV	Son los puntos que cuantifican la vida del PJ; se consumirán cuando sufra heridas. La CON multiplicada por el ME.

T21 - Puntos por Cultura para Características Generales								
Cultura / Característi.	CAR	CON	DES	FU	IN	INT	POD	VAL
Civilizada	3	2	1	1	1	3	2	1
Semicivi- lizada	2	2	2	2	1	2	1	2
Bárbara	1	2	2	3	1	1	1	3

T22 - Pu Generale	intos por Ed s	ad para (Caracterís	sticas
Edad	Adolescente	Adulto	Maduro	Anciano
Puntos	20	24	28	30

T24 - Tabla de MD y MM							
FU/POD	Mod	FU/POD	Mod				
Irrisorio	1D2	Avanzado	1D4				
Mediocre	1D2	Elevado	1D6				
Inferior	1D3	Superior	1D6				
Bajo	1D3	Supremo	1D8				
Medio	1D4	Maestro	1D8				

T26 - Puntos por Cultura para Habilidades Generales							
Cultura / Habilidad	AGI	сом	СО	MAN	PER	SUB	
Civilizada	1	3	4	2	0	0	
Semicivilizada	3	2	2	1	1	1	
Bárbara	4	0	1	1	2	2	

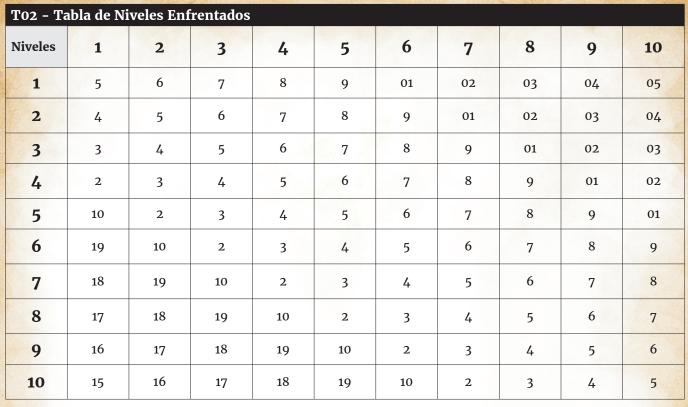
T27 - Pur Generales	itos por Eda	d para H	[abilidad	es
Edad	Adolescente	Adulto	Maduro	Anciano
Puntos	12	16	20	24

T38 - Valor de las Monedas								
Moneda	Valor	CAP	Aleación					
1 Drakma (D)	10 Reales	20/1	Oro					
1 Real (R)	1 Real	50/1	Plata / Bronce					
1 Escudo (E)	1/10 Real	100/1	Cobre					



* SHADOW MIRROR





Т03	- Ta	bla d	e Niv	eles	Épico	os														
Nivel	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	5	6	7	8	9	01	02	03	04	05	06	07	08	09	001	002	003	004	005	006
2	4	5	6	7	8	9	01	02	03	04	05	06	07	08	09	001	002	003	004	005
3	3	4	5	6	7	8	9	01	02	03	04	05	06	07	08	09	001	002	003	004
4	2	3	4	5	6	7	8	9	01	02	03	04	05	06	07	08	09	001	002	003
5	10	2	3	4	5	6	7	8	9	01	02	03	04	05	06	07	08	09	001	002
6	19	10	2	3	4	5	6	7	8	9	01	02	03	04	05	06	07	08	09	001
7	18	19	10	2	3	4	5	6	7	8	9	01	02	03	04	05	06	07	08	09
8	17	18	19	10	2	3	4	5	6	7	8	9	01	02	03	04	05	06	07	08
9	16	17	18	19	10	2	3	4	5	6	7	8	9	01	02	03	04	05	06	07
10	15	16	17	18	19	10	2	3	4	5	6	7	8	9	01	02	03	04	05	06
11	14	15	16	17	18	19	10	2	3	4	5	6	7	8	9	01	02	03	04	05
12	13	14	15	16	17	18	19	10	2	3	4	5	6	7	8	9	01	02	03	04
13	12	13	14	15	16	17	18	19	10	2	3	4	5	6	7	8	9	01	02	03
14	110	12	13	14	15	16	17	18	19	10	2	3	4	5	6	7	8	9	01	02
15	119	110	12	13	14	15	16	17	18	19	10	2	3	4	5	6	7	8	9	01
16	118	119	110	12	13	14	15	16	17	18	19	10	2	3	4	5	6	7	8	9
17	117	118	119	110	12	13	14	15	16	17	18	19	10	2	3	4	5	6	7	8
18	116	117	118	119	110	12	13	14	15	16	17	18	19	10	2	3	4	5	6	7
19	115	116	117	118	119	110	12	13	14	15	16	17	18	19	10	2	3	4	5	6
20	114	115	116	117	118	119	110	12	13	14	15	16	17	18	19	10	2	3	4	5



Grado	Resultado Crítico
G1	Subes 1 nivel. Ejecución perfecta, incrementas en 1 nivel tu Característica General o Habilidad General, o adquieres 10 PXs para aprender habs comunes, especiales, mágicas o dones que dependan de la carac o hab general.
G2	Ganas 2 especializaciones. Ejecución ejemplar de la acción, adquieres 2 especializaciones para esta hab o don. Si se trata de una carac, obtienes un mod de +1.
G3	Ganas 1 especialización. Ejecución muy buena, adquieres 1 especialización para esta hab, o un +1 para la Carac.
G4	Ganas 4 PXs. Buena ejecución de la acción, no te resta PC y adquieres 4 PXs para la Característica General o Habilidad General.
G 5	Ganas 3 PXs. Buena ejecución de la acción, no te resta PC y adquieres 3 PXs para la Característica General o Habilidad General.
G6	Ganas 2 PXs. Buena ejecución de la acción, no te resta PC y adquieres 2 PXs para la Característica General o Habilidad General.
G 7	Ganas 1 PX. Buena ejecución de la acción, no te resta PC y adquieres 1 PXs para la Característica General o Habilidad General.
G8	Recibes +2 a la tirada. En la siguiente tirada de la misma hab o carac dispondrás de un mod de +2 al resultado.
G9	Recibes +1 a la tirada. En la siguiente tirada de la misma hab o carac dispondrás de un mod de +1 al resultado.
Go	Pifia pasa a fallo. La próxima vez que saques Pifia con la misma hab o carac, se considerará un fallo normal.

Т26	- Tab	la da	Wida
150	– тал	ıa uc	viua

1D20	Efecto
1-10	El PJ muere. Consultar Tabla de Muerte.
11-14	El PJ caerá en coma profundo. Necesitará de intervención médica para salir de él. El fallo en este chequeo hará el coma irreversible.
15-18	El PJ queda inconsciente durante 1D20 minutos.
19-20	El PJ permanecerá Inconsciente hasta superar un chequeo de Dificultad Simple de CON. Sin negativos en este chequeo.



Grado	Resultado Crítico		
G1	Pierdes 1 nivel. Rozas la deficiencia en tu acción. Bajas 1 nivel en la Habilidad General o Característica General de la que dependiese la hab. Además añade el efecto del G2 y G3.		
G2	Inconsciente. Tu error al moverte o el gran esfuerzo mental hacen que pierdas el equilibrio y quedes inconsciente.		
G3	Efecto contrario. Tu acción causa el efecto contrario del deseado, aunque creerás que la acción ha sido realizada con éxito.		
G4	Ni lo intentes. Error garrafal. No querrás volver a usar la hab en lo que queda de día, pues tienes miedo o vergüenza de volver a fallar.		
G5	Pierdes 3 PXs. Te confiaste demasiado. Ahora, dudas de tu capacidad. Pierdes 3 PXs de la carac o hab de la que depende.		
G6	Pierdes 2 PXs. Estabas demasiado confiado como para realizar correctamente la acción. Ahora, dudas de tu capacidad. Pierdes 2 PXs de la carac o hab de la que depende. Pierdes 1 PXs. Estabas demasiado confiado como para realizar correctamente la acción. Ahora, dudas de tu capacidad. Pierdes 1 PXs de la carac o hab de la que depende.		
G7			
G8	Acierto pasa fallo. La próxima vez que realices la habilidad y superes el chequeo, se considerará fallo normal.		
G 9	Recibes -2 a la tirada. La próxima vez que realices la habilidad, se aplicará un -2 al resultado de tu tirada.		
Go	Recibes -1 a la tirada. La próxima vez que realices la habilidad, se aplicará un -1 al resultado de tu tirada.		





T74 - Resultados de Impactos Críticos del

	Combate				
No. of the Control of	Grado	Resultado Crítico			
	G1	Golpe mortal. Tu golpe es letal, la ejecución ha sido perfecta y has conseguido arrancar de un sólo golpe el miembro de tu oponente, provocándole la muerte instantánea. Incrementas 1 nivel de DES o adquieres 10 PXs para aprender técnicas marciales o habilidades que dependan de la DES.			
	G2	Inconsciente. Tal es el dolor que le infliges a tu oponente que cae al suelo completamente inconsciente. Además, sufre el efecto del G5.			
	G3	Indefenso. Un gran golpe hace que tu adversario se quede sin aliento. Perderá todas sus acciones y se le aplicarán las reglas de Indefenso durante este turno. Además, sufre el efecto del G5.			
	G4	Pierde acciones. Tu buena maniobra deja descolocado a tu oponente, que no reacciona. Pierde todas sus acciones en este turno. Además, sufre el efecto del G5.			
SECRETARIA SECURIOR S	G 5	Doble de daño. Has realizado un golpe casi mortal; si no has matado a tu adversario, poco ha faltado. Causas el doble de daño en este ataque.			
	G6	Golpe doloroso. El dolor merma las capacidades de tu oponente. A partir de ahora, tu adversario tendrá un mod de -1 en todas sus acciones hasta que reciba atención médica. Además, sufre el efecto del Go.			
	G 7	Desequilibrio. El poderoso golpe hace que tu adversario se tambalee y caiga al suelo sin posibilidad de chequear Equilibrio. No sufre daño por la caída. Deberá chequear DES para saber si pierde el arma. Además, sufre el efecto del Go.			
	G8	El arma cae. Tu golpe produce un acto reflejo en tu adversario, que abre las manos y pierde su arma. Ésta caerá a sus pies. Si tu adversario no disponía de arma, perderá 1 A/A. Además, sufre el efecto del Go.			
	G9	Pierde IN. En el siguiente turno, tu adversario actuará en último lugar. Además, sufre el efecto del Go.			
	Go	Daño máximo. Provocas el máximo daño posible con este ataque.			



T75 - Resultados de Pifias del Combate				
Grado	Resultado de Pifia			
G1	Pierdes 1 nivel. Rozas la deficiencia en tu acción. Tu característica de DES se reduce en un nivel. Además, destrozas tu arma si es que utilizabas una.			
G2	Inconsciente. La maniobra es tan pésima que caes inconsciente al recibir tú mismo el golpe. Recibes el doble del daño de tu ataque.			
G3	Doble de daño. Querías golpear con tanta saña a tu oponente que realizas un movimiento descontrolado y el impacto lo recibes tú. Sufrirás el doble del daño de tu ataque.			
G4	Te golpeas. Al realizar la técnica, te golpeas a ti mismo y recibes el daño del ataque que pretendías ejecutar sobre tu adversario.			
G5	Tropiezas. Al intentar golpear a tu oponente tropiezas y caes al suelo sin posibilidad de chequeo de Equilibrio. No sufres daño por la caída. Deberás chequear DES para determinar si pierdes el arma.			
G6	Pierdes turno. Tantos golpes querías propinar a tu oponente de una sola tacada que el cosmos decide mofarse de ti y pierdes todas tus acciones hasta el siguiente turno, no pudiendo responder a los ataques de tu adversario.			
G7	El arma cae. Tu ataque ha sido demasiado penoso para ser cierto. El arma se te cae a los pies. Si no disponías de arma, pierdes 1 A/A.			
G8	Pierdes IN. Calibras mal tu embestida, lanzando a resultas tu ataque más allá del objetivo. Tu oponente actuará primero en el siguiente turno.			
G9	Abres la guardia. Tu golpe es torpe, y tu adversario se aprovecha de ello. Propicias un Ataque de Oportunidad a tu adversario.			
Go	Te cansas. A pesar de tus múltiples embestidas y ataques alocados, tu oponente logra salir indemne. Pierdes el doble de PC por la técnica realizada.			





CONSULTA RÁPIDA

T72 - Secuencia normal en un Turno de Combate

Chequeo de IN, en caso de empate, se repite hasta establecer quién actúa primero.

El atacante declara qué técnica usa, chequea su DES contra la del adversario y gasta las A/A necesarias.

El atacado declara si quiere defenderse del ataque -en caso de que éste haya tenido éxito; si ha fallado no es necesario-. Elige qué técnica emplea para eludir el ataque y chequea su DES contra la del adversario invirtiendo las A/A necesarias.

El atacante, en función de las A/A, puede decidir seguir atacando o reservar alguna para defenderse posteriormente. En este supuesto, elige guardárselas.

El atacado pasa a ser el atacante, y ahora es él quien declara qué técnica usa, chequea su DES contra la del adversario e invierte las A/A necesarias.

El atacante, que ahora es el atacado, declara si quiere defenderse ateniéndose a las mismas circunstancias anteriormente descritas.

Cuando ambos han gastado todas sus A/A, si no hay vencedor del combate, se vuelve a tirar IN y se comienza de nuevo.

<u>T78 - Modi</u>ficadores al Impactar en Combate

Mod Situación Blanco Indefenso. En estos casos, el atacante sólo tendrá que superar un chequeo simple de DES para impactar. Objetivo Gigante. Cuando el objetivo de los +3 ataques es enorme. +2 Blanco dando la espalda al atacante. Blanco en el suelo. +2 Blanco atacado desde una altura superior. +1 Por cada aliado del atacante con el que esté trabado el blanco. Atacante en combate desde una altura -1 inferior. Por cada personaje con el que esté trabado el -1 atacante. Atacar desde una distancia cuerpo a cuerpo -1 inferior a la del arma que se porta. Atacante de espaldas al blanco. -2 Atacante en el suelo. Blanco no visible.

T76 - Valentía en el Combate

Cuándo realizar chequeo de VAL en combate

Cuando utilicen la Habilidad Intimidar sobre el PJ antes de que comience el combate.

Cuando el PJ sea herido en combate.

Cuando el PJ pierda su arma en el transcurso del combate y no tenga otros medios para defenderse –esto es, otras armas o técnicas de combate a mano vacía de defensa contra armas –.

Cuando el PJ pierda su coraza o escudo en el transcurso del combate.

Cuando el PJ vea que ha perdido a uno o más compañeros en el combate.

Cuando el PJ sea atacado por un número superior de enemigos.

T77 - Modificadores al Valor

Si en el momento del chequeo el PJ aún porta un arma o una armadura en buen estado, puede repetir el chequeo de VAL en caso de haberlo fallado.

Si en el momento del chequeo uno o más compañeros se unen para ayudarle en el combate, el PJ puede repetir el chequeo de VAL en caso de haberlo fallado.

Si en el momento del chequeo al menos un compañero o amigo realiza con éxito una tirada de Oratoria -o habilidad similar- para arengarlo y animarlo a seguir combatiendo, el PJ puede repetir el chequeo de VAL en caso de haberlo fallado.

Si en el momento de realizar el chequeo algún adversario pierde sus armas o sufre alguna desventaja, de la naturaleza que sea, el PJ podrá repetir el chequeo de VAL en caso de fallarlo.

T73 - Cansancio por Técnica		
Tipo de Técnica	PC	
Técnicas de brazos / cabeza	1	
Técnicas de piernas	2	
Técnicas en salto o carrera	3	
Técnicas con armas de Distancia Corta	3	
Técnicas con armas de Distancia Media	4	
Técnicas con armas de Distancia Larga	5	









T82 - Resultados Críticos del Combate a Distancia

Distancia				
Grado Resultado Crítico				
G1	Disparo perfecto. El proyectil alcanza un órgano vital del blanco y éste cae al suelo, muriendo en cuestión de segundos. Incrementas en 1 nivel tu DES o consigues 10 PXs para invertir en nuevas técnicas marciales o habilidades que dependan de la DES.			
G2	Empalamiento. El proyectil se queda atravesado en el cuerpo de tu oponente. El miembro afectado queda sujeto a las reglas de Empalamiento.			
G3	Doble de daño. Has realizado un disparo casi mortal; si no has matado a tu adversario, poco ha faltado. Tu disparo causa el doble de daño.			
G 4	Inconsciente. Tal es el dolor que le infliges a tu objetivo con el disparo que cae al suelo inconsciente.			
G5	Desequilibrio. El gran disparo realizado hace que tu objetivo se tambalee y caiga al suelo sin posibilidad de chequear Equilibrio. No sufre daño por la caída. Deberá chequear DES para determinar si pierde su arma.			
G6	Rápido en cargar. Tu veloz disparo te permite volver a cargar tu arma o coger otro proyectil sin invertir A/A alguna.			
G7	Buena puntería. Si en la siguiente acción vuelves a disparar, dispones de un modificador de +1 al resultado por la óptima postura que has adoptado.			
G8	Herida. El proyectil desgarra un músculo del blanco. El objetivo del disparo aplicará un modificador de -1 al resultado de todas sus acciones posteriores.			
G 9	Suelta el arma. Tu oponente abre las manos al recibir el impacto y suelta todo aquello que sujetara con ellas. También perderá 1 A/A.			
Go	Pierde IN. El proyectil sorprende al blanco. En el siguiente turno, actuará en último lugar.			



Distancia				
Grado	Resultado de Pifia			
G1	Pierdes 1 nivel. Rozas la deficiencia en tu disparo. Pierdes 1 nivel de DES.			
G2	Doble de daño. Debido a la tensión del arma o a una mala utilización por tu parte, ésta se rompe y te golpea en la cara causándote el doble de su daño. Pierdes todas las A/A durante este turno.			
G3	Te disparas. En un torpe intento de impactar a tu oponente, te golpeas a ti mismo en una localización aleatoria. Pierdes todas las A/A durante este turno			
G4	Lesión. Aplicas demasiada tensión a tu disparo. Esto propicia que tu hombro emita un chasquido. Tu brazo queda incapacitado hasta recibir atención médica.			
G5	Arma rota. Tu arma de proyectil es defectuosa y se rompe justo en el momento en que te disponías a usarla. Pierdes todas las acciones durante este asalto.			
G6	Mal calibrada. Tu arma de proyectil sufre una ligera desviación, haciendo que todos los proyectiles se desvíen de su objetivo. Hasta que no sea reparada, todas las tiradas del arma tendrán un mod de -1 al resultado.			
G 7	Grieta. Tu arma se resquebraja ligeramente. Cada vez que vuelvas a usarla, deberás chequear su CON para ver si se rompe o no.			
G8	El arma cae. Justo en el momento en el que te disponías a disparar, tu arma cae al suelo.			
G9	Haces ruido. Yerras el tiro y sólo consigues alertar a tu objetivo de tu posición. Actuarás en último lugar durante el próximo asalto.			
Go	Disparo ineficaz. Aunque tu disparo impacta al objetivo, éste no produce ningún daño. El proyectil sale rebotado al golpear con una superficie no hiriente –por ejemplo, el astil de una flecha			





* SHADOW MIRROR

T79 - Tabla de Localización de Impacto			
Zona Resultado			
Cabeza 0,1			
Torso 2,3			
Brazo derecho	4,5		
Brazo izquierdo	6,7		
Pierna derecha 8			
Pierna izquierda	9		

ТО1 _	Modificadores al Impactar a Distancia		
Mod	Situación		
+3	Objetivo Gigante. Se aplica cuando el blanco es enorme.		
+1	Tirador desde una altura superior a la del blanco.		
-1	Tirador en movimiento.		
50%	Blanco enzarzado en combate cuerpo a cuerpo. Posibilidad de impactar sobre el contrincante del blanco.		
-1	Blanco a Distancia Próxima.		
-1	Blanco en movimiento.		
-1	Blanco en posición elevada.		
-1	Por visibilidad reducida. Niebla, ocaso, día especialmente nublado, bruma, disparar con el yelmo cerrado, etc.		
-2	Disparo realizado a oscuras.		
-2	Blanco a Distancia Lejana.		
-2	Blanco con más de la mitad de su cuerpo protegido por cobertura: setos, edificios, objetos de gran tamaño, etc.		
-3	Blanco a Distancia Extralejana o superior.		

T39 - Nieveles de Disponibilidad		
Disponibilidad Disponibilidad		
Excesivo (3)	Podo Disponible (7)	
Abundante (4)	Escaso (8)	
Muy Disponible (5)	Exótico (9)	
Disponible (6)	Legendario	



T80 - Tabla de Dificultad al Disparar				
Nivel de DES	Arrojadiza	Próxima	Lejana	
Irrisorio (1)	9	01	02	
Mediocre (2)	8	9	01	
Inferior (3)	7	8	9	
Bajo (4)	6	7	8	
Medio (5)	5	6	7	
Avanzado (6)	4	5	6	
Elevado (7)	3	4	5	
Superior (8)	2	3	4	
Supremo (9)	10	2	3	
Maestro (10)	19	10	2	

T84 - Modificadores para PJ Cubierto Parcialmente

Si el agua cubre por debajo de las rodillas, el PJ recibirá un modificador de -1 en todas sus acciones.

Si el agua cubre por encima de las rodillas, el PJ recibirá un modificador de -2 en todas sus acciones.

Si el agua cubre hasta la cintura, el PJ recibirá un modificador de -3 en todas sus acciones.

Si el agua cubre hasta el pecho o más arriba, el PJ no podrá realizar ninguna técnica de combate, pero habrá bastante profundidad como para Nadar, por lo que se podrá entablar un combate submarino propiamente dicho.







Grad	o Resultado Crítico
G1	Subes un nivel. Ejecución perfecta. Incrementas en un nivel el POD o ganas 10 PXs para invertirlos en aprender nuevas Invocaciones, habilidades mágicas o dones. Recuperas todos tus PC.
G2	Permanente. Excelente ejecución. Consigues hacer que la duración de la Invocación pase a ser Permanente. No se aplica a Invocaciones instantáneas.
G3	No se dispersa. Una vez ejecutas la Invocación, esta no puede ser dispersada por ningún otro brujo mientras dure.
G4	Memorizada. Tu elevado nivel de concentración permite que memorices la Invocación que has ejecutado. En caso de estar ya memorizada, se aplicará el resultado del G5.
G5	No percibida. Ningún otro brujo o personaje podrá percibir la Invocación que acabas de hacer. El efecto tampoco podrá identificarse.
G6	Máxima duración. Consigues que tu Invocación perdure el tiempo máximo estipulado.
G7	+2 a la tirada. Recibes un +2 a la siguiente Tirada de Invocación.
G8	+1 a la tirada. Recibes un +1 a la siguiente Tirada de Invocación.
G9	No te cansas. No pierdes Puntos de Cansancio.
Go	Repites tirada. Podrás repetir la próxima Tirada de Invocación fallida, siempre que no se trate de una Pifia.

T85 - Modificadores del Ritual				
Resultado de la tirada	Crítico	Éxito	Fallo	Pifia
Modificador	+1	Sin mod	-1	-2

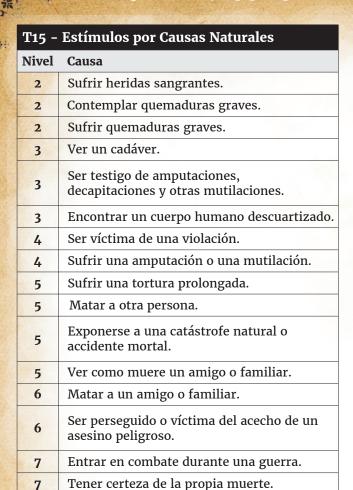




T88 -	Resultados de Pillas de la Brujeria
Grado	Resultado de Pifia
G1	Pierdes 1 nivel. Tal es el fracaso y frustración que genera tu acción que pierdes un nivel de POD.
G2	Inconsciente. Te desplomas por el gran esfuerzo realizado.
G3	Sufres daño. Sufres el daño de la Invocación sobre ti, o bien 2D6 heridas de no ser de naturaleza lesiva.
G4	Desaparece. Olvidas la Invocación realizada, o bien se borra del grimorio si no la has memorizado.
G5	Sin magia. La tremenda pérdida de concentración impide que vuelvas a realizar Invocaciones en lo que resta de día.
G6	Ni lo intentes. Se te resiste la Invocación. No puedes volver a utilizarla en lo que resta de día.
G 7	Te cansas. El gran fallo al realizar la Invocación hace que pierdas todos tus PC.
G8	Pierdes 2 PXs. Te replanteas si la de brujo es tu verdadera vocación.
G9	Pierdes 1 PXs. Has demostrado ser muy poco competente y dudas de tu capacidad como brujo.
Go	-1 en la próxima. Recibes -1 a la siguiente Tirada de Invocación.

T89 - Aprendizaje y Memorización de Invocaciones				
Aprendizaje según tipo de brujo	Invoca- ción	Puntos	Invoca- ción	Puntos
Aprendizaje del Acólito	Conjuro	1	Sortilegio	3
Memorización del Errante	Conjuro	2	Sortilegio	4

* SHADOW MIRROR





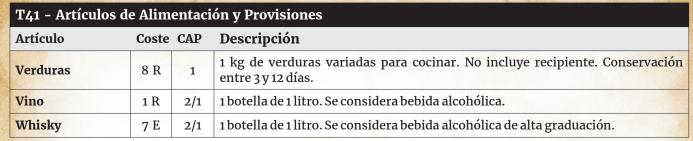
T16 -	Estímulos por Causas Sobrenaturales
Nivel	Causa
3	Ver manifestaciones de brujería.
3	Verse afectado por la brujería.
3	Escuchar voces de ultratumba.
4	Contemplar rituales macabros.
4	Ser la víctima de rituales macabros.
5	Contemplar a seres pertenecientes a las razas mitológicas.
5	Ver un espectro o una aparición.
6	Creer que uno está muerto.
6	Resucitar.
7	Apariciones de seres queridos ya muertos.
8	Ver a cualquier ser de otra raza en forma no humana o los efectos de cualquiera de sus dones.
8	Ver seres monstruosos o bestias demoníacas.
9	Convertirse en un ser de otra raza.
10	Contemplar a un Dios o Antiguo.

T40 - Artículos de Hospedaje			
Artículo	Coste	CAP	Descripción
Alojamiento en casona	5 R	_	1 noche de alojamiento. Incluye habitación individual, con cama y mantas, y desayuno.
Alojamiento en posada	2 R	_	1 noche de alojamiento. Incluye habitación individual, con cama pero sin mantas.
Alojamiento en parador	10 R	-	1 noche de alojamiento. Incluye habitación individual, con cama, sábanas y baño propio, así como desayuno, comida y servicio de limpieza de ropa.
Alquiler de vivienda	100 R	_	1 mes de alquiler. Cualquier tipo de vivienda de no más de 50 m2. Por cada 50 m2 adicionales, se incrementa el precio proporcionalmente. Cuenta con calidades bajas/medias, cualquier lujo puede ser cobrado como extra.
Comida	2 R	-	Una única comida individual. Consta de primer y segundo plato. Un menú incluye pan, agua, frutas y carne o pescado. Se considera 1 ración de comida.
Desayuno	1 R	-	Consta de pan, agua, leche, fruta y carne o cereales. Se considera 1 ración de comida.
Media pensión	2 R	-	Aparte del desayuno, se incluye el almuerzo. La comida consta de primer y segundo plato. El menú consta de pan, agua, cerveza, frutas y carne o pescado. Cuenta como 2 raciones de comida.
Pensión completa	3 R	-	Aparte del desayuno y el almuerzo, incluye la cena. La cena consta de primer y segundo plato. El menú consta de pan, agua, cerveza, frutas, sopa o caldo y carne o pescado. Cuenta como 3 raciones de comida.

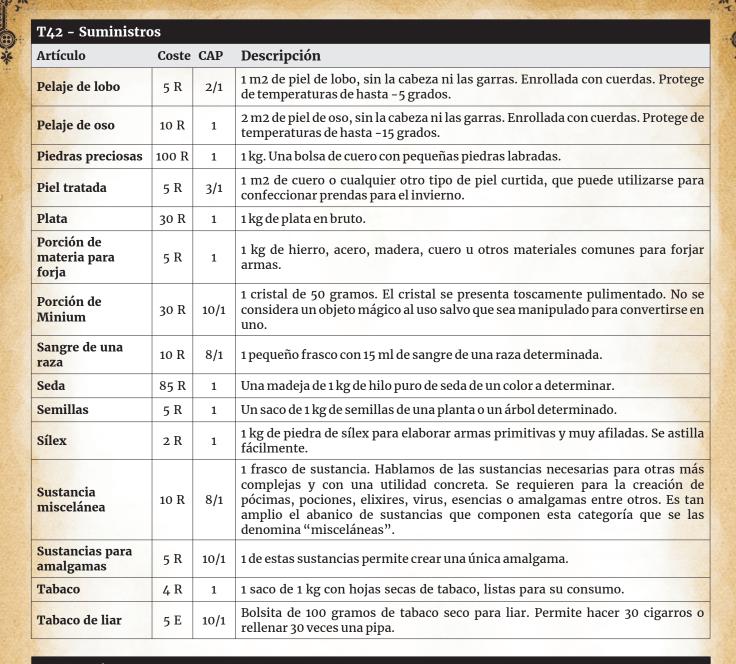
T41 - Artículos d	e Alim	entaci	ón y Provisiones
Artículo	Coste CAP		Descripción
Aceite	12 R	1	1 litro de aceite de oliva para cocinar. No incluye el recipiente para almacenarlo.
Agua	2 E	2/1	1 litro de agua potable. No incluye el recipiente para almacenarla.
Agua miel	5 E	2/1	1 botella de 1 litro de esta preciada bebida tabernaria. Se considera bebida alcohólica.
Arroz	8 R	1	1 kg de cereales. No incluye recipiente.
Azúcar	8 R	1	1 kg de esta sacarosa. No incluye recipiente.
Barril de agua	5 R	15	Barril de madera con 50 litros de agua potable.
Barril de agua miel	20 R	15	Barril de madera con 50 litros de agua miel. Tiene un pequeño grifo en su parte inferior.
Barril de cerveza	45 R	15	Barril de madera con 50 litros de cerveza. Tiene un pequeño grifo en su parte inferior.
Barril de ron	30 R	15	Barril de madera con 50 litros de ron. Tiene un pequeño grifo en su parte inferior.
Barril de sidra	45 R	15	Barril de madera con 50 litros de sidra. Tiene un pequeño grifo en su parte inferior.
Barril de vino	45 R	15	Barril de madera con 50 litros de vino. Tiene un pequeño grifo en su parte inferior.
Barril de whisky	30 R	15	Barril de madera con 50 litros de whisky. Tiene un pequeño grifo en su parte inferior.
Carne	6 R	1	1 kg de carne sazonada o marinada. Se conserva hasta 40 días. Equivale a 4 raciones de comida.
Cereales	1 R	1	Saco de 1 kg de cereales para cocinar. Equivale a 8 raciones de comida.
Cerveza	1 R	2/1	1 jarra de 1 litro de esta bebida. Se considera bebida alcohólica d <mark>e baja</mark> graduación.
Especias	10 R	1	1 kg de un tipo de especia. Viene presentado en un saco o una bolsa con cordón por cierre.
Frutas	10 R	1	Bolsa de 1 kg de un tipo de fruta. Su conservación varía entre 3 y 12 días. Equivale a 4 raciones de comida.
Frutos secos	6 R	1	Bolsa de 1 kg de un tipo de frutos secos. Tienen una larga conservación, varios meses. Alto poder energético.
Harina	4 R	1	Saco de 1 kg de cereal molido.
Huevos	5 R	2/1	1 docena de huevos. No incluyen recipiente.
Jamón	14 R	1	1 kg de jamón curado. Su conservación es de 30 días. Equivale a 4 raciones de comida.
Queso	10 R	1	1 kg de queso de cabra, oveja o vaca. Completamente curado. Conservación de hasta 2 meses en un lugar fresco.
Ración de comida	15 E	4/1	Se trata de una ración de comida estándar preparada para que un aventurero la lleve consigo. La ración comprende 1 comida. Para evitar el cansancio, son imprescindibles 3 comidas al día.
Ron	7 E	2/1	1 botella de 1 litro. Se considera bebida alcohólica de alta graduación.
Sal	5 R	1	Un saco de 1 kg de sal.
Sidra	1 R	2/1	1 botella de 1 litro. Se considera bebida alcohólica.

SHADOW MIRROR





T42 - Suministros			
Artículo	Coste	CAP	Descripción
Algodón	70 R	2	1 kg de fibra de algodón. Del algodón se pueden obtener distintos productos, entre ellos, textiles. Viene en paquetes precintados.
Barril de brea	20 R	50	Barril de madera con 50 litros de brea. La brea es una sustancia viscosa y oscura altamente inflamable y difícil de limpiar.
Bobina de algodón	3 R	10/1	Pequeña bola de algodón enrollado en un palo o cartón. Cada bobina equivale a 10 metros de hilo de algodón.
Bobina de hilo	2 R	20/1	Pequeño cilindro de madera con hilo de costura enrollado a su alrededor. Equivale a 50 metros de hilo.
Bobina de seda	5 R	20/1	Pequeño cilindro de madera con hilo de seda para coser enrollado a su alrededor. Equivale a 50 metros de hilo.
Bronce	20 R	1	1 kg de este mineral en bruto, sin pulir.
Cobre	6 R	1	1 kg de cobre en piedra.
Componente musical	5 R	3/1	Pieza, parte o material necesario para la creación de Instrumentos Musicales. Existen miles de componentes distintos.
Coral rojo	150 R	1	1 kg de coral rojo marino sin tratar. Tan caro como el oro, muy utilizado en la confección de joyas.
Diamante	400 R	1	1 kg de este mineral en bruto, sin tratar. El mineral más preciado en la confección de joyas.
Esfera pequeña de cristal	1 R	10/1	1 esfera pequeña de cristal con una abertura con cierre. Se utiliza para guardar sustancias o hacer artefactos explosivos.
Eterito	300 R	1	1 kg de este mineral con cualidades especiales. Sin pulimentar. Suele ser del color del yeso o azulado. Generalmente utilizado por los ingenieros.
Hierro	7 R	1	1 kg de este mineral en bruto, sin pulir.
Leña	4 E	1	1 kg. Uno o dos troncos de leña para cocinar y hacer hogueras. Cada kg tarda 1 hora en consumirse.
Madeja de hilo	50 R	5	Se trata de una gran bobina industrial de 5 kg de hilo. Se usa para máquinas tejedoras.
Madera	1 R	1	1 kg de madera de pino, roble o abeto. Generalmente se presenta en tacos o láminas bien cortadas. Hay de todas las medidas.
Minium	500 R	1	1 kg de este mineral con ciertas características mágicas. Sin pulimentar. En la mayoría de los casos es translúcido y parecido al diamante. No se considera un objeto mágico al uso salvo que sea manipulado para convertirse en uno.
Oro	150 R	1	1 kg de oro en bruto.
Ovillo de lana	3 R	2/1	Bola de lana enrollada para tejer.
Paja	3 E	1	Saco de 1 kg de paja.
Pastilla de jabón	1 R	10/1	Pequeña porción de jabón para la higiene personal.
	Artículo Algodón Barril de brea Bobina de algodón Bobina de hilo Bobina de seda Bronce Cobre Componente musical Coral rojo Diamante Esfera pequeña de cristal Eterito Hierro Leña Madeja de hilo Madera Minium Oro Ovillo de lana Paja	Artículo Coste Algodón 70 R Barril de brea 20 R Bobina de algodón 3 R Bobina de hilo 2 R Bobina de seda 5 R Bronce 20 R Cobre 6 R Componente 5 R Coral rojo 150 R Diamante 400 R Esfera pequeña 1 R Eterito 300 R Hierro 7 R Leña 4 E Madeja de hilo 50 R Madera 1 R Minium 500 R Oro 150 R Ovillo de lana 3 R Paja 3 E	Artículo Coste CAP Algodón 70 R 2 Barril de brea 20 R 50 Bobina de algodón 3 R 10/1 Bobina de hilo 2 R 20/1 Bobina de seda 5 R 20/1 Bronce 20 R 1 Cobre 6 R 1 Componente musical 5 R 3/1 Coral rojo 150 R 1 Diamante 400 R 1 Esfera pequeña de cristal 1 R 10/1 Eterito 300 R 1 Hierro 7 R 1 Leña 4 E 1 Madeja de hilo 50 R 5 Madera 1 R 1 Minium 500 R 1 Oro 150 R 1 Ovillo de lana 3 R 2/1 Paja 3 E 1



T43 - Artículos de Equipamiento			
Artículo	Coste	CAP	Descripción
Alforjas medianas	5 R	2/1	Un juego de dos bolsas de cuero para transportar cosas sobre una montura. Dispone de una CAP de 10.
Alforjas grandes	7 R	1	Un juego de dos bolsas de cuero para transportar cosas sobre una montura. Dispone de una CAP de 20.
Barda de cuero	5 R	1	Armadura para guarnecer el cuerpo de un caballo en combate. Íntegramente de cuero. Mismas características que la cota de cuero.
Barda de malla	10 R	1	Armadura para guarnecer el cuerpo de un caballo en combate. Íntegramente de cota de malla. Mismas características que la cota de malla.
Barda de anillos	20 R	1	Armadura para guarnecer el cuerpo de un caballo en combate. Íntegramente de cota de anillos. Mismas características que la cota de anillos.

T43 - Artículos de Equipamiento						
Artículo	Coste	CAP	De			

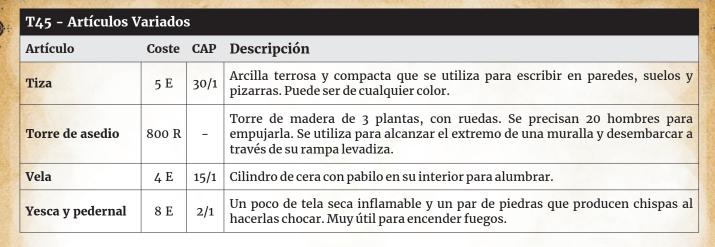
Artículo	Coste	CAP	Descripción
Barda ligera	15 R	2	Armadura para guarnecer el cuerpo de un caballo en combate. Íntegramente de metal. Mismas características que la armadura ligera.
Barda pesada	30 R	3	Armadura para guarnecer el cuerpo de un caballo en combate. Íntegramente de metal. Mismas características que la armadura pesada.
Barda de escamas	25 R	2	Armadura para guarnecer el cuerpo de un caballo en combate. Íntegramente de metal y cuero. Mismas características que la armadura de escamas.
Bolsa de cintura	5 R	3/1	Bolsa atada a la cintura para llevar pequeños objetos. Dispone de una CAP de 3.
Cantimplora grande	1 R	2/1	Recipiente de 2 litros de capacidad. Dispone de una correa para ser portada. No incluye líquido.
Cantimplora media	5 E	3/1	Recipiente de 1 litro de capacidad. Dispone de una correa para ser portada. No incluye líquido.
Carcaj	5 R	1	Bolsa de cuero que se une al cinto y que permite transportar flechas o virotes. Capacidad máxima de 20 proyectiles.
Cuerda	2 R	4/1	1 metro de cuerda. Se puede comprar una cuerda de tantos metros como se quiera.
Equipo de escalada	5 R	1	Compuesto por piolet, arneses y enganches para la roca.
Equipo de acampada	5 R	2	Dispone de un saco que protege del frío, hasta un mínimo de 0 grados, y aislante para el suelo.
Equipo de primeros auxilios	40 R	1	Está compuesto por una pequeña bolsa con vendas, alcohol, hilo, aguja y tablillas.
Kit para desollar y esquilar	9 R	2/1	Pequeña bolsa de cuero con una tijera especial, un pequeño cuchillo y una piedra.
Macuto grande	4 R	2/1	Mochila que permite guardar hasta 16 puntos de CAP.
Macuto medio	3 R	2/1	Mochila que permite guardar hasta 12 puntos de CAP.
Macuto pequeño	2 R	2/1	Mochila que permite guardar hasta 8 puntos de CAP.
Petate	2 R	2/1	Bolsa que se puede llevar en la espalda o en la mano que permite contener hasta 10 puntos de CAP.
Zurrón cruzado	1 R	2/1	Bolsa con una cuerda para llevarla colgada de un hombro y cruzada hasta la cadera del lado opuesto. Permite guardar hasta 5 puntos de CAP.

T44 - Artículos d	le Vesti	r	
Artículo	Coste	CAP	Descripción
Abrigo de piel	10 R	1	Piel de oso, lobo o cualquier otro animal.
Botas de cuero	5 R	2/1	Un par de botas de caña. Cubren hasta la rodilla o poco más abajo.
Botines	3 R	3/1	Un par de botines de cuero, paño o lienzo. Sólo cubren hasta un poco más arriba del tobillo.
Bufanda o pañuelo	3 R	3/1	Bufanda o pañuelo para el cuello. La bufanda es de lana, y el pañuelo de algún tejido grueso.
Ropa interior	1 R	10/1	Juego de camiseta, calzoncillos y calcetines de algodón.
Сара	5 R	2/1	Capa con broche, de capucha o con cuello.
Casaca	5 R	2/1	Chaqueta ceñida al tronco, con muchos botones y que por su parte trasera llega hasta las corvas.
Chaleco	5 R	3/1	Prenda sin mangas ceñida al tronco que se viste por encima de una camisa.
Chaqueta	5 R	2/1	Prenda para el tronco, abierta por delante y con mangas. Generalmente se luce por encima de camisas o blusas.
Cinto o cinturón	5 R	3/1	Tira, generalmente de cuero, ceñida o ajustada a la cintura con una vuelta, que se fija con botones o broche.
Fajín	1 R	3/1	Prenda de seda ajustada a la cintura con varias vueltas y anudada al final. Muy utilizada sobre una camisa.
Guantes	2 R	4/1	Un par de guantes de tela o cuero.
Pasamontañas	1 R	4/1	Prenda para la cabeza que la cubre por completo. Hecho de lana, generalmente deja al descubierto tan sólo los ojos y la boca.
Pañuelo para la cara	1 R	6/1	Utilizado para cubrir la nariz y la boca del viento o para evitar ser reconocido.
Prendas nobles	10 R	2/1	Prendas ricamente confeccionadas, generalmente utilizadas por la alta sociedad.
Ropa de invierno	4 R	1	Pantalón y camisa de material grueso ideados para soportar bajas temperaturas.
Ropa de verano	2 R	3/1	Pantalón y camisa de material fino ideados para hacer llevaderas las altas temperaturas.
Sandalias	2 R	3/1	Un par de sandalias de cuero. Permiten llevar el pie al descubierto.
Sombrero	5 R	2/1	Prenda para la cabeza con copa y ala. Puede ser de cuero o de tejidos más recios.
Túnica	5 R	2/1	Prenda ancha, de cuerpo completo, que llega hasta las rodillas o más abajo. Generalmente de tela y sujeta en la cintura por un cinto.

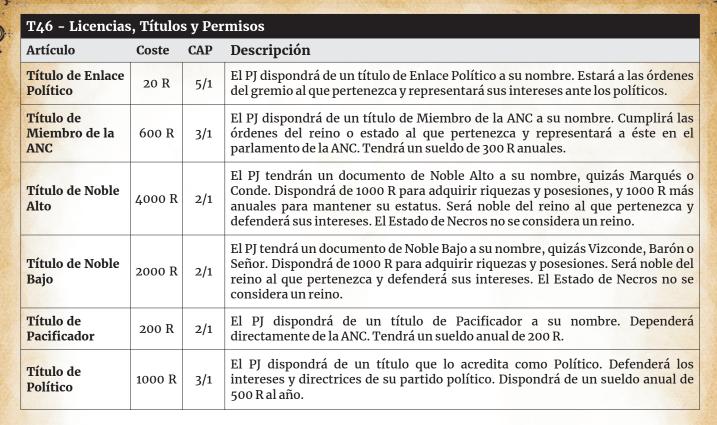
T45 - Artículos V	ariado	s	
Artículo	Coste	CAP	Descripción
Anillo, pulsera o colgante	10 R	15/1	Precio por cada alhaja.
Antorcha	5 E	2/1	Palo de madera con trapos ajustados en su extremo. Proyecta luz en un radio de 10 metros y dura 20 minutos antes de que el fuego se extinga.
Ariete	200 R	-	Tronco de madera recubierto con metales. Se utiliza para arremeter contra puertas de fortalezas y romperlas. Precisa de un mínimo de 6 hombres para ser portado y utilizado.
Ariete cubierto	400 R	_	Versión mejorada del ariete tradicional. Está recubierto con un armazón y revestido con metal endurecido para aumentar su resistencia y eficacia. Incluye un sistema de dirección análogo al de la torre de asedio, aunque mucho más simple. Precisa de un mínimo de 10 hombres para ser empujado y utilizado.
Baúl	15 R	20	Arcón de madera con remaches. Permite guardar hasta 20 puntos de CAP.
Bota de vino	8 E	3/1	Pellejo tratado con una abertura y un tapón. Tiene 1 litro de capacidad. Generalmente, se utiliza para contener vino.
Cadena	1 R	2	1m de cadena. Formada por eslabones de hierro. Se puede comprar una cadena de tantos metros como se desee.
Candil	2 R	1	Lámpara de aceite con regulador de luz. Proyecta la luz en un radio de 5 metros. La llama está protegida por un cristal. Puede contener el aceite necesario para iluminar durante una hora.
Catalejo	10 R	3/1	Permite ver a una distancia de hasta 400m.
Cesto	1 R	2/1	Recipiente de mimbre con un asa para portar cosas, generalmente fruta o comida. Permite guardar hasta 3 puntos de CAP.
Barra de lacre	5 R	5/1	Barrita de cera roja para sellar cartas o documentos. Permite sellar 30 manuscritos. Es necesario derretir la cera.
Cofre mediano	10 R	10	Caja de metal o madera reforzada con partes metálicas. Puede contener objetos hasta una CAP de 10. Posee cerrojo y una CON 10.
Cofre pequeño	2 R	5	Caja de metal o de madera reforzada con partes metálicas. Puede contener objetos hasta una CAP de 5. Posee cerrojo y una CON 8.
Cubo	8 E	1	Recipiente de madera con un asa para llevar líquidos u objetos. Puede contener hasta 3 puntos de CAP.
Diamante pulimentado	50 R	50/1	Mineral muy cotizado y caro. Por lo general se engarza en alhajas. Será una piedra minúscula de 2 o 3 mm.
Escala	15 R	8	Útil de asedio, parecido a las escaleras, pero más rudimentario. Se utiliza para trepar a las almenas de una fortaleza salvando las murallas. El coste marca el valor de cada 4m. Deben transportarla 2 hombres.
Espejo pequeño	15 R	2/1	Objeto de mano con superficie reflectante. Puede estar decorado en su parte trasera.

	T45 - Artículos V	ariados	S				
	Artículo	Coste	CAP	Descripción			
	Gafas	40 R	3/1	Montura de metal con cristales que permiten mejorar la visión de aquellos personajes aquejados de miopía o problemas de vista comunes.			
	Garfio	4 E	3/1	Prótesis, generalmente de metal, con un gancho en su extremo, que se usa para reemplazar una mano cercenada. Habitual entre los piratas y bárbaros.			
	Grilletes	6 E	1	Utilizados para que los presos o prisioneros no puedan mover los brazos ni las piernas libremente. Los grilletes de manos y pies están unidos con cadenas. Posee cerrojo y una CON 10.			
	Hoja de papel	5 E	50/1	Hoja en blanco, de un tamaño equivalente a 29x21 cms.			
	Juego de cartas náuticas	50 R	1	Cilindro de cuero que contiene un juego de cartas náuticas escaladas de un mar o de una parte concreta de un océano. Aparecerán arrecifes, acantilados, calados y mareas.			
	Juego de cartas	15 R	5/1	Baraja de naipes. Incluye 40 cartas.			
	Juego de dados	5 R	5/1	Juego de 5 dados con cubilete.			
	Juego de mapas	50 R	1	Cilindro de cuero que contiene un juego de mapas escalados de un área geográfica del Continente o de una ciudad concreta.			
	Juego de papel de liar	5 R	5/1	Papeles muy delgados enrollados con una guita que se usan para liar cigarros. 30 unidades.			
	Libro	50 R	1	Libro de imprenta con cualquier contenido o información común.			
	Libro antiguo	100 R	2/1	Libro escrito a mano, de épocas anteriores.			
	Libro de edición limitada	200 R	1-2	Libro escrito a mano, o de imprenta, con muy pocos ejemplares existentes o incunable.			
	Lingote de oro	350 R	2	2 kg de oro en un lingote rectangular. Un mineral muy cotizado.			
	Lupa	5 R	5/1	Objeto de mano con una lente que aumenta la visión de objetos a distancia mínima.			
	Manta	5 R	2/1	2 m2 de manta. Puede ser de hilo grueso o lana.			
	Mantelete	50 R	20	Barrera de madera con ruedas utilizada como protección durante la aproximación a un puesto elevado enemigo. Muy utilizado en asedios.			
	Minium pulimentado	35 R	30/1	Piedra pequeña de este extraordinario mineral. El Minium es un material que puede utilizarse en artes mágicas o científicas. Tamaño de 3 o 4 cm. No se considera un objeto mágico al uso salvo que sea manipulado para convertirse en uno.			
	Perfume	10 R	3/1	Pequeño frasco que contiene una esencia de olor exquisito.			
	Pergamino de papel	10 R	5/1	Gran fragmento de papel enrollado sobre sí mismo y cerrado con un trozo de tela.			
	Piedra preciosa pulimentada	30 R	40/1	Mineral pequeño tratado, de color exótico. Esta piedra se utiliza para engastarse en una joya. Será de 5 mm como máximo.			
	Pipa de fumar	5 R	4/1	Objeto de madera con boquilla y cazoleta para contener tabaco.			
	Red de pesca	1 R	1	Red trenzada. Cada ítem equivale a 2 m2 de red.			
	Rollo de papel	20 R	1	Rollo de pergamino, de varios metros.			
*	Sirviente	1 R	-	Coste diario para contratar a un sirviente.			
	Tinta y pluma	5 R	3/1	Pequeño frasco de cristal con tinta y una pluma para escribir.			

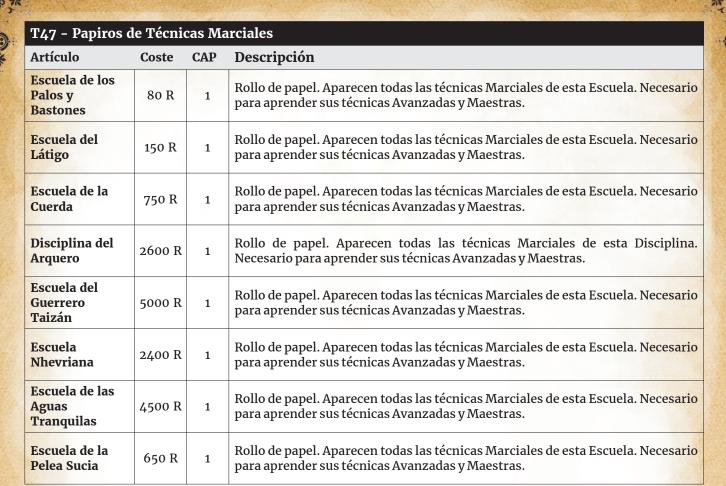




T46 - Licencias	s, Título	s y Pei	rmisos
Artículo	Coste	CAP	Descripción
Inmunidad Diplomática	1000 R	5/1	Documento a nombre del PJ que le hace inmune a las leyes que no pertenezcan al reino o estado del que proceda.
Licencia de Ventas	100 R	5/1	Documento acreditado por la Cámara de Comercio que autoriza la actividad mercantil. Su poseedor deberá pagar el 10% de los beneficios que reporten las mercancías o servicios que ofrezca.
Permiso de Arma	100 R	5/1	Documento a nombre del PJ que le autoriza para portar un arma en el Estado de Necros. Se necesitarán tantos permisos como armas quiera llevar el PJ.
Permiso de Atraque	50 R	10/1	Documento que acredita que un navío puede atracar en los muelles del Estado de Necros. Cada día de atraque costará 25 R.
Permiso de Permanencia A	300 R	5/1	Documento a nombre del PJ que le autoriza para residir en el Estado de Necros de manera indefinida.
Permiso de Permanencia B	150 R	10/1	Documento a nombre del PJ que le autoriza para residir en el Estado de Necros durante 1 año.
Permiso de Permanencia C	100 R	10/1	Documento a nombre del PJ que le autoriza para residir en el Estado de Necros durante 180 días.
Permiso de Trabajo	20 R	10/1	Documento a nombre del PJ, expedido por el contratante, que es quien determina la duración del mismo y las condiciones de trabajo. Durante su periodo de validez, el trabajador podrá residir en Necros. Sólo se puede entregar un Permiso de Trabajo por trabajador.
Salvoconducto	150 R	5/1	Documento a nombre del PJ que le autoriza a entrar y salir libremente de la ciudad. Las autoridades pertinentes no podrán negarle el paso.
Tarjeta de Resistencia Temporal	-	20/1	Todo refugiado, visitante o comerciante foráneo debe solicitar en los controles de acceso esta tarjeta que le legitima para circular libremente por el Estado de Necros durante 6 horas al día. Pasado este tiempo, debe abandonar la ciudad.
Título de Afiliado al Gremio	5 R	5/1	El PJ dispondrá de un título de Afiliado al Gremio que certifica su pertenencia al mismo, su subordinación a las directrices de éste y que será la institución la que lo represente.
Título de Embajador	1000 R	3/1	El PJ dispondrá de un título de Embajador a su nombre. Será uno de los máximos representantes de su reino en el lugar donde resida, ostentará funciones diplomáticas y dará cuenta a la ANC. Recibirá órdenes de los líderes del reino al que pertenece. Dispondrá de un sueldo anual de 500 R.

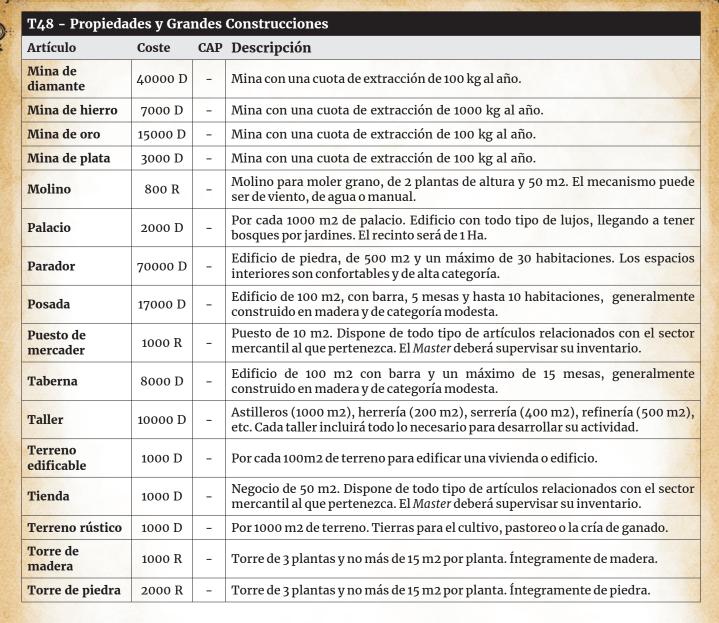


T47 - Papiros d	le Técni	cas Ma	rciales
Artículo	Coste	CAP	Descripción
Técnicas Comunes	200 R	1	Rollo de papel. Aparecen todas las técnicas Marciales de esta Escuela. Necesario para aprender sus técnicas Avanzadas y Maestras.
Técnicas de Competencia Sólo con Armas	500 R	1	Rollo de papel. Aparecen todas las técnicas Marciales de esta Escuela. Necesario para aprender sus técnicas Avanzadas y Maestras.
Técnicas de Competencia tanto con Arma como a mano Vacía	6250 R	1	Rollo de papel. Aparecen todas las técnicas Marciales de esta Escuela. Necesario para aprender sus técnicas Avanzadas y Maestras.
Técnicas de Combate a Caballo	750 R	1	Rollo de papel. Aparecen todas las técnicas Marciales de esta Escuela. Necesario para aprender sus técnicas Avanzadas y Maestras.
Técnicas de Combate Submarino	430 R	1	Rollo de papel. Aparecen todas las técnicas Marciales de esta Escuela. Necesario para aprender sus técnicas Avanzadas y Maestras.
Escuela de las Armas de Filo	800 R	1	Rollo de papel. Aparecen todas las técnicas Marciales de esta Escuela. Necesario para aprender sus técnicas Avanzadas y Maestras.
Escuela de las Armas de Maza	500 R	1	Rollo de papel. Aparecen todas las técnicas Marciales de esta Escuela. Necesario para aprender sus técnicas Avanzadas y Maestras.
Escuela del Escudo	1600 R	1	Rollo de papel. Aparecen todas las técnicas Marciales de esta Escuela. Necesario para aprender sus técnicas Avanzadas y Maestras.

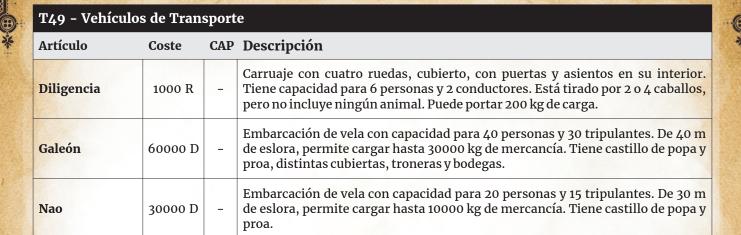


T48 - Propieda	des y Gra	ndes	Construcciones
Artículo	Coste	CAP	Descripción
Casona	35000 D	-	Edificio de 200 m2 con un máximo de 15 habitaciones. Generalmente de madera y piedra.
Castillo	25000 D	_	Por cada 1000 m2 de castillo. Fortaleza amurallada con torreones y dependencias en su interior. Puede poseer foso.
Catedral	50000 D	-	Por cada 1000 m2 de catedral. Monumento ricamente labrado en piedra y con grandes paños de vidrieras.
Cueva	100 R	_	Por cada 10 m de gruta de 2x2 metros de oquedad. Por cada gran cavidad o nivel se incrementa en 100 Reales más.
Edificio representativo	500000 D	-	Cualquier tipo de ayuntamiento, teatro, museo, etc. Por cada 1000 m2 de edificio. El edificio puede combinar madera, ladrillo y piedra.
Fortín	5000 R	-	Por cada 1000 m2 de fortín. Construido de madera, es un puesto avanzado o fronterizo de rápida construcción y económico.
Granja	5000 R	-	Por 10000 m2 de granja en terreno rústico. Se incluye establo, corral, granero y tierras de cultivo.
Templo	1000 R	-	Por cada 100 m2 de templo. Monumento labrado en piedra.
Mansión	1000 D	-	Por cada 500 m2 de mansión. Edificio lujoso con parcela y otros 1000 m2 de jardines.
Mina de bronce	2000 D	_	Mina con una cuota de extracción de 100 kg al año.
Mina de cobre	6000 D		Mina con una cuota de extracción de 1000 kg al año.





Г	'49 - Vehículos	s de Trans	sport	e
A	rtículo	Coste	CAP	Descripción
В	Barca	200 R	1	Embarcación de remos con capacidad para 6 personas. 3 metros de eslora. Para ser portada se precisan 6 personas.
В	arcaza	500 R	1	Embarcación de remos con capacidad para 12 personas. 6 metros de eslora. Para ser portada se precisan 12 personas.
В	Barco	10000 D	-	Embarcación de vela con capacidad para 10 personas y 5 tripulantes. Permite cargar hasta 1000 kg de mercancía.
C	arabela	20000 D	-	Embarcación de vela con capacidad para 15 personas y 10 tripulantes. De 20 m de eslora, permite cargar hasta 6000 kg de mercancía. Tiene castillo de popa.
C	arreta	200 R	1	Carro de cuatro ruedas de madera tirado generalmente por un caballo. No se incluye el animal. Permite transportar 400 kg de carga.
C	arromato	400 R	=	Carro de cuatro ruedas de madera, cubierto con una tela que descansa sobre tres cerchas. Está tirado por 2 caballos. No se incluyen los animales. Permite transportar 800 kg de carga.



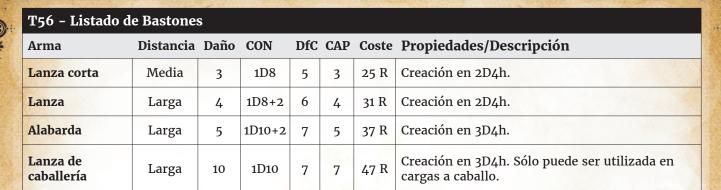
T52 - Listado d	T52 - Listado de Armas a Mano Vacía										
Arma	Distancia	Daño	CON	DfC	CAP	Coste	Propiedades/Descripción				
Botas	Corta	1	1D4	2	2/1	7 R	1 par. Creación en 1D60m. Permite realizar técnicas de bloqueo, pero en ningún caso otorgan tirada de salvación ya que no se consideran armadura. Daño Contundente.				
Coderas	Corta	1	1D4	2	2/1	7 R	1 par. Creación en 1D60m. Permite realizar técnicas de bloqueo, pero en ningún caso otorgan tirada de salvación ya que no se consideran armadura. Daño Contundente.				
Garra	Corta	1	1D4	3	2/1	7 R	Creación en 1D6h.				
Guantillas	Corta	1	1D4	2	2/1	7 R	1 par. Creación en 1D60m. Permite realizar técnicas de bloqueo, pero en ningún caso otorgan tirada de salvación ya que no se consideran armadura. Daño Contundente.				
Hombreras	Corta	1	1D4	2	2/1	7 R	1 par. Creación en 1D6h. Daño Contundente.				
Nudilleras	Corta	-	1D4	1	4/1	5 R	1 mano. Creación en 1D4h.				
Rodilleras	Corta	1	1D4	2	2/1	7 R	1 par. Creación en 1D60m. Permite realizar técnicas de bloqueo, pero en ningún caso otorgan tirada de salvación ya que no se consideran armadura. Daño Contundente.				
Tachuela	Corta	-	1D3	1	15/1	10 E	Creación en 1D60m.				

T53 – Listado d	T53 - Listado de Cuchillos										
Arma	Distancia	Daño	CON	DfC	CAP	Coste	Propiedades/Descripción				
Alfanaje	Corta	2	1D4	5	3	25 R	Creación en 1D6h.				
Cuchillo	Corta	1	1D4	4	1	14 R	Creación en 1D6h. DfC 4. No gasta A/A al desenfundar.				
Daga	Corta	1	1D6	5	1	15 R	Creación en 1D6h. DfC 5. No gasta A/A al desenfundar.				
Hoz	Corta	1	1D4	4	1	14 R	Creación en 2D3h. DfC 4.				
Navaja	Corta	>	1D3	3	2/1	8 R	Creación en 1D6h. DfC 3. No gasta A/A al desenfundar. Proporciona +1 a Ocultar Objeto.				



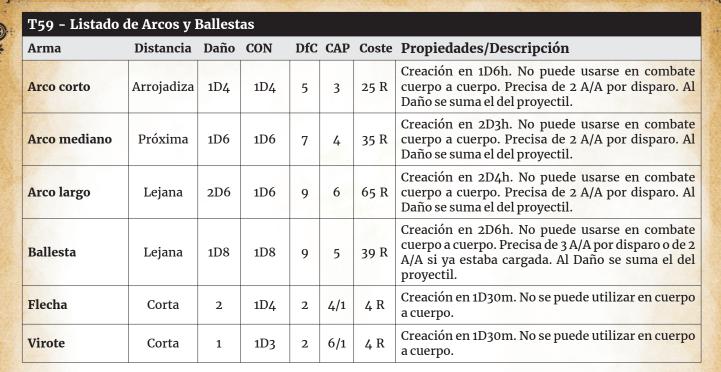
T55 - Listado d	e Mazas y	Hacha	ıs				
Arma	Distancia	Daño	CON	DfC	CAP	Coste	Propiedades/Descripción
Hacha ligera	Corta	3	1D6	5	2	20 R	Creación en 2D3h.
Hacha mediana	Media	5	2D4	6	4	31 R	Creación en 2D6h.
Hacha pesada de doble hoja	Larga	7	1D8+4	9	8	54 R	Creación en 4D4h.
Pico	Corta	2	1D6	5	2	20 R	Creación en 2D3h.
Martillo ligero	Corta	3	1D4+2	6	2	21 R	Creación en 2D4h.
Martillo mediano	Media	5	2D3+2	7	5	37 R	Creación en 3D4h.
Martillo de batalla	Larga	7	1D10+4	9	9	59 R	Creación en 4D4h.
Maza ligera	Corta	3	2D3	5	2	20 R	Creación en 2D4h.
Maza mediana	Media	5	1D6+2	7	4	32 R	Creación en 2D6h.
Maza pesada	Larga	7	1D8+4	9	7	49 R	Creación en 4D4h.

T56 - Listado de Bastones											
Arma	Distancia	Daño	CON	DfC	CAP	Coste	Propiedades/Descripción				
Bastón corto	Media	1	1D4	4	2	15 R	Creación en 2D4h.				
Bastón largo	Larga	4	1D6	5	3	25 R	Creación en 2D4h.				
Bastón largo metálico	Larga	5	1D10+2	7	4	32 R	Creación en 2D4h.				



T57 - Listado d	e Látigos y	y Flage	los				
Arma	Distancia	Daño	CON	DfC	CAP	Coste	Propiedades/Descripción
Flagelo	Media	3	1D6+2	5	3	25 R	Creación en 2D3h. Proporciona -1 a los chequeos de Sigilo y Camuflarse.
Flagelo compuesto	Media	3	1D6+2	5	5	35 R	Creación en 1D6h, provoca 3 de daño y proporciona -1 a los chequeos de Sigilo y Camuflarse, todo por cada cola.
Látigo mediano	Media	1	1D4	2	2	17 R	Creación en 1D6h.
Látigo largo	Larga	2	1D4	4	2	19 R	Creación en 2D3h.
Látigo armado mediano	Media	3	1D6	4	3	24 R	Creación en 2D4h.
Látigo armado largo	Larga	4	1D6	5	3	25 R	Creación en 2D4h.
Látigo compuesto	Larga	2	1D6	4	2	19 R	Creación en 2D3h y provoca 2 de Daño por cola.

T58 - Listado d	e Cuerdas	y Cade	nas				
Arma	Distancia	Daño	CON	DfC	CAP	Coste	Propiedades/Descripción
Cuerda	Larga	1	1D3	2	2/1	2 R	Creación en 1D60m. No se puede golpear con ella si no posee un Extremo Hiriente.
Cadena	Larga	2	2D3	4	3	24 R	Creación en 1D6h. Puede adherírsele un Extremo Hiriente. Proporciona -2 a los chequeos de Sigilo.
Filo	-	2	1D6	3	5/1	4 R	Extremo Hiriente. Debe adherirse a una cuerda o a una cadena. Suma su daño al del arma a la que se adhiere.
Punta de acero	-	1	1D6	2	7/1	2 R	Extremo Hiriente. Debe adherirse a una cuerda o una cadena. Suma su daño al del arma a la que se adhiere.
Peso	-	3	1D6	2	2/1	5 R	Extremo Hiriente. Debe adherirse a una cuerda o una cadena. Suma su daño al del arma a la que se adhiere.



T60 - Listado de Armas Arrojadizas							
Arma	Distancia	Daño	CON	DfC	CAP	Coste	Propiedades/Descripción
Aguja	Arrojadiza	_	1D3	1	30/1	5 E	Creación en 1D10m. No se puede utilizar en cuerpo a cuerpo. 1 A/A para desenfundar y disparar.
Cerbatana	Arrojadiza	_	ı	1	2/1	6 R	Creación en 1D10m. No se puede utilizar en cuerpo a cuerpo. 1 A/A para desenfundar y disparar.
Dardo	Arrojadiza	_	1	1	15/1	10 E	Creación en 1D10m. No se puede utilizar en cuerpo a cuerpo. 1 A/A para desenfundar y disparar. Puede incluir un compartimento para sustancias.
Estrella arrojadiza	Arrojadiza	1	1D6	3	5/1	15 E	Creación en 1D10m. No se puede utilizar en cuerpo a cuerpo. 1 A/A para desenfundar y disparar.
Hacha ligera	Arrojadiza	3	1D6	5	2	20 R	Creación en 1D3h. No se puede utilizar en cuerpo a cuerpo. 1 A/A para desenfundar y disparar.
Cuchillo arrojadizo	Arrojadiza	1	1D4	3	2/1	8 R	Creación en 1D3h. No se puede utilizar en cuerpo a cuerpo. 1 A/A para desenfundar y disparar.
Boleadoras	Arrojadiza	_	1D3	3	1	13 R	Creación en 1D3h. Lleva inherente la técnica Enrollar Miembro. 2 A/A para desenfundar y disparar.

T61 - Listado de Escudos								
Arma	Arma Distancia Daño CON					Coste	Propiedades/Descripción	
Diana de madera	Corta	1	1D6	3	1	13 R	Creación en 1D3h. +1 bloquear.	
Diana de metal	Corta	2	1D8	4	2	19 R	Creación en 1D4h. +1 bloquear.	
Circular de madera	Corta	2	1D8	4	3	24 R	Creación en 1D6h. +1 bloquear.	



T62 - Listado d	e Coı	azas					
Arma	SIC	sv	CON	DfC	CAP	Coste	Propiedades/Descripción
Cota de cuero	3	1D3	1D4	3	3/1*	5 R*	Creación por pieza en 1D3h.
Cota de malla	4	1D4	1D6	4	2/1*	10 R*	Equiparse con ella provoca -1 SUB y -1 AGI, también - 1 PER (sólo la pieza de la cabeza). Llevando más de 3 piezas el PJ sólo recupera la mitad de los PC. Creación: 1D3h por pieza.
Cota de anillos	6	2D4	1D6+2	6	2/1*	20 R*	Equiparse con ella provoca -2 SUB y -1 AGI, también - 1 PER (sólo la pieza de la cabeza). Llevando más de 3 piezas el PJ sólo recupera la mitad de los PC. Creación: 1D6h por pieza.
Armadura ligera	5	1D6	2D4	5	1*	15 R*	Equiparse con ella provoca -1 SUB y -1 AGI, también - 1 PER (sólo la pieza de la cabeza). Llevando más de 3 piezas el PJ sólo recupera la mitad de los PC. Creación: 1D4h por pieza.
Armadura pesada	9	3D6	4D4	8	2*	30 R*	Equiparse con ella provoca -3 SUB y -3 AGI, también -2 PER (sólo la pieza de la cabeza). Llevando únicamente 1 pieza el PJ sólo recupera la mitad de los PC. Creación: 2D6h por pieza.
Armadura de escamas	8	2D6	1D8+2	7	1*	25 R*	Equiparse con ella provoca -2 SUB y -2 AG, también -2 PER (sólo la pieza de la cabeza). Llevando más de 2 piezas el PJ sólo recupera la mitad de los PC. Creación: 2D4h por pieza.

^{*}CAP y Coste por pieza: casco, pectoral, brazal derecho, brazal izquierdo, greba derecha y greba izquierda. Tanto el brazal como la greba incluyen el resto de piezas que cubren cada miembro.

T63 - Listado de Propiedades de Arma Generales							
Propiedad	DfC	Descripción					
Afilada	+2	Sólo cuchillos y espadas. Al herir, provoca que el objetivo se desangre al doble del ritmo habitual.					
Alcance Extra	+2	Sólo para arcos y ballestas. Incrementa 1 rango de alcance en la Distancia del arma.					
Aparatosa	-1	No podrá atribuirse en Corazas. Precisará de 2 A/A a la hora de cogerla o desenvainarla.					
Aplastante	+5	Sólo mazas y hachas. El daño producido por estas armas que sea absorbido por una coraza también lo recibirá inevitablemente su portador.					



	T63 - Listado de	Propi	edades de Arma Generales
	Propiedad	DfC	Descripción
	Arma Compuesta	+2	Permite esconder un arma dentro de otra con mayor CON. Para extraer el arma escondida se invertirán 2 A/A.
	Arma Múltiple	+3	No podrá atribuirse en Corazas. Se trata de un arma doble convertible, permitiendo cambiar de un arma a otra mediante una maniobra. Para pasar de una a otra han de invertirse 3 A/A. La CON será la misma, pero el Daño que produce cambiará.
	Barrera Perceptiva	-1	Sólo Corazas. Un casco o yelmo con esta propiedad proporcionará un -1 adicional al resultado de las tiradas de Percepción.
	Certera	+2	Proporciona +1 al Daño.
	Desafiante	+1	Cualquiera que se enfrente a su portador deberá chequear VAL antes de entablar combate.
	Desgarradora	+5	Sólo espadas. Siempre que hiere, cercena el miembro en el que impacta.
	Destartalada	-2	Proporciona un modificador de -1 al resultado al impactar.
	Diestra	+1	No podrá atribuirse en Corazas. No precisará de A/A para cogerla o desenfundarla.
	Dureza	+1	Cuando se comete Pifia con ella, tendrá un 50% de posibilidades de no perder CON.
	Escurridiza	+1	Aporta -1 a cualquier chequeo de DES para Esquivarla o Bloquearla.
	Extensible	+1	No podrá atribuirse en Corazas. Guardada, el arma ocupará la mitad de su CAP. Para utilizarla se precisa invertir 1 A/A para extenderla. Requerirá otra A/A para plegarla.
	Insumergible	+3	El arma poseerá una forma o algún tipo de material que le permita flotar.
	Irrompible	+5	El arma no puede perder CON.
	Liviana	+4	No es compatible con Pesada o Ligera. Un arma con esta propiedad no exige al PJ que dedique CAP para llevarla.
A CONTRACTOR OF THE PARTY OF TH	Mellada	+3	Sólo cuchillos, espadas y hachas. Al herir, el arma deja fragmentos de metal en la herida que producen 1 herida tras cada acción del contrincante hasta que reciba Primeros Auxilios.
	Menuda	+1	Sólo armas con CAP 2 o menos. Proporciona +1 a los chequeos de Ocultar Objeto.
	Perecedera	-4	No es compatible con Dureza, Irrompible o Sólida. El arma no se puede reparar. No podrá recuperar nunca niveles de CON.
	Pesada	-3	No es compatible con Liviana o Ligera. Duplica la CAP del arma a la hora de ser portada.
	Punzante	+5	Sólo cuchillos, espadas, flechas y virotes. Siempre que hiere, produce un Empalamiento.
	Reflectante	+1	El arma incluye una pieza o superficie que produce destellos luminosos que harán perder 1 A/A al oponente. Esta capacidad no se aplica en la oscuridad.
	Resquebrajarse	+5	No es compatible con Dureza e Irrompible. Siempre pierde CON al entrechocar con otra arma.
	Ruidosa	-1	No es compatible con Silenciosa. Proporciona un modificador de -1 al resultado de los chequeos de Sigilo y Camuflarse.
	Tosca	-2	Los Impactos Críticos pasarán a ser éxitos normales.

