

Microlite20

Edición Némesis



El presente documento recoge y adapta los siguientes manuales y reglas de Microlite20: *Core Rules*, *Game Master's Guide*, *Expert Rules*, *Mass Combat Rules*, *Equipment List*, *Arcane & Divine Spell List* y *Monster List*. Todo el contenido es compatible con el SRD. Creado por y para el grupo de juego Némesis.

- Sistema de juego -

Características

+

Hay tres características: **Fuerza** (FUE), **Destreza** (DES) e **Inteligencia** (INT).

Lanza 4d6 y descarta el valor más bajo. Suma los tres dados restantes y anota el resultado.

Repite la operación 3 veces (una por cada característica) y asigna los valores resultantes a voluntad.

Personajes heroicos: Haz cuatro tiradas y deja sin asignar la puntuación más baja.

Modificadores: (Puntuación de la característica - 10) / 2, redondeado hacia abajo.

Escribe la puntuación en la casilla **Ordinaria**. Si hay algún cambio temporal o reversible anótalo en la casilla **Actual**.

Razas

+

Elfo: +2 INT.

Enano: +2 FUE.

Gnomo: +1 DES y +1 INT.

Halfling: +2 DES.

Humano: +1 a todas a las habilidades.

Hombre lagarto: +2 FUE, +2 DES y -2 INT.

Semielfo: +1 DES y +1 a dos habilidades.

Semiorco: +4 FUE y -2 INT.

Clases

+

Bardo. DG d6. Puede llevar armadura ligera y escudo. Obtiene +2 a Comunicación, Conocimiento y Subterfugio. Puede *Contrarrestar efectos basados en el sonido*, en un radio de 10 m., y usar su canción para *Quitar el miedo*, 3 veces por día. A partir de nivel 6 puede lanzar conjuros de la lista de Druida o Ilusionista, una clase a su elección, como si tuviese 5 niveles menos.

Clérigo. DG d8. Puede llevar armadura ligera o intermedia y lanzar conjuros de su lista. Obtiene +3 a Comunicación. Puede *Expulsar muertos vivientes* con una tirada de Ataque mágico con éxito con CD igual a los PG actuales del muerto viviente. Si la CD se supera por 10 el muerto viviente es destruido. La expulsión puede ser utilizada (2 + Nivel + INT) veces al día.

Druida. DG d8. Puede llevar cualquier armadura y escudo mientras no sea de metal y lanzar conjuros de su lista. Obtiene +2 a Conocimientos y Supervivencia. Es inmune a conjuros de hadas, duendes y similares. A partir de nivel 3 puede *Pasar sin dejar rastro*, a voluntad. A partir de nivel 5 puede asumir la forma de un animal pequeño o mediano 3 veces por día, recuperando 2 PG por nivel al volver a su forma humana.

Explorador. DG d8. Puede llevar armadura ligera o intermedia y escudo. Obtiene +3 a Supervivencia y +1 a ataque y daño con armas a distancia. Puede atacar con dos armas ligeras en el mismo asalto con un -1 a cada ataque (no se pueden blandir dos estoques a la vez).



Guerrero. DG d10. Puede llevar cualquier tipo de armadura y escudo. Obtiene +3 a Físicas y +1 a todas las tiradas de ataque y daño (+1 adicional cada 5 niveles). Puede utilizar DES + Nivel en vez de FUE en ataques cuerpo a cuerpo con armas ligeras. Puede atacar con dos armas ligeras en el mismo asalto con un -2 a cada ataque (no se pueden blandir dos estoques a la vez).

Ilusionista. DG d4. No puede llevar armadura. Puede lanzar conjuros de su lista. Obtiene +2 a Comunicación y +1 a Subterfugio. Requisito: DES mínima 13.

Ladrón. DG d6. Puede llevar armadura ligera. Obtiene +3 a Subterfugio. Si acecha con éxito a un enemigo (generalmente Subterfugio + DES, pero depende de la situación) puede añadir el valor de Subterfugio al daño del primer ataque. Puede utilizar DES + Nivel en vez de FUE en ataques cuerpo a cuerpo con armas ligeras. Puede atacar con dos armas ligeras en el mismo asalto con un -2 a cada ataque (no se pueden blandir dos estoques a la vez).

Mago. DG d4. No puede llevar armadura. Puede lanzar conjuros de su lista. Obtiene +3 a Conocimiento.

Paladín. DG d10. Puede llevar cualquier tipo de armadura y escudo. Obtiene +1 a Físicas, +2 a Comunicación y +1 a todas las TS (+1 adicional cada 5 niveles). Es inmune a enfermedades. Puede *Detectar el Mal* a 20 m., a voluntad. Puede curar 2 PG por nivel por *Imposición de manos*, una vez al día. Requisito: estricto *Código de conducta* (Legal Bueno).

Habilidades

+

Las habilidades son cinco: **Comunicación, Conocimiento, Físicas, Subterfugio y Supervivencia**. Cada clase de personaje debe enfocarla y limitarlas.

Bonificador de habilidad: Nivel del personaje + Bonificadores de raza y clase.

Tirada de habilidad: 1d20 + Modificador de característica + Rango de habilidad + Modificador de situación contra CD. Un 20 natural es un crítico, un 1 es una pifia.

Clase de Dificultad (CD):

Fácil	...	5
Normal	...	10
Difícil	...	15
Muy difícil	...	20

Ejemplos: Escalar (Físicas + FUE), Esquivar una roca (Físicas + DES), Encontrar una trampa (Subterfugio + INT), Desactivar una trampa (Subterfugio + DES).

Tiradas de Salvación

+

Fortaleza: Físicas + Modificador de FUE.

Reflejos: Físicas + Modificador de DES.

Voluntad: Nivel + Modificador INT.

Actos heroicos

+

Bonificador igual al nivel a la tirada de Ataque, Daño, Salvación, Habilidad o Conjuro. Limitado **una vez al día**.

Combate

+

Puntos de Golpe (PG): Puntuación de FUE + 1 DG por nivel. Si los PG llegan a 0 el personaje quedará inconsciente y moribundo. Cualquier daño adicional reduce FUE directamente. Si la puntuación de FUE, DES o INT llega a 0 el personaje muere.

Recuperación de PG: Tantos como nivel del personaje por cada 8 horas de descanso en condiciones normales, la mitad con alguna molestia y ninguno en malas condiciones.

Iniciativa: 1d20 + DES. Cada personaje puede hacer una sola cosa en cada turno (atacar, lanzar un conjuro, moverse, etc.).

Ataques:

Cuerpo a cuerpo: FUE + Nivel.

A distancia: DES + Nivel.

Mágico: INT + Nivel.

Clase de Armadura (CA): 10 + DES + Armadura.

Tirada de ataque: Bonificador de ataque + 1d20. Si se supera la CA del oponente es un impacto. Un 20 natural es un crítico automático que hace el daño máximo. Un 1 natural es una pifia.

Daño cuerpo a cuerpo: Suma el modificador de FUE al daño con armas a una mano, x2 para armas a dos manos.

Ataques extra: Pueden realizarse ataques extra en un mismo turno aplicando un -5 al ataque básico y siempre que el modificador todavía sea positivo (mínimo +1).

Regla del 50%: Utilízala cuando no haya otra regla aplicable. Tira 1d20, de 1 a 10 es un fallo, de 11 a 20 un éxito. Pueden aplicarse modificadores de +2/-2.

Combate de masas

+

La Escala de combate (EC) es un multiplicador que se asigna según el tamaño de cada unidad táctica que entra en combate, la cual ha de ser homogénea.

El combate de dos unidades de la misma EC se resuelve de como un combate individual entre un miembro de cada unidad.

Cuando combaten dos fuerzas de diferente EC multiplica del daño por la EC de quien lo hace y divide el resultado entre la EC de quien lo recibe. Los PG, la CA y otras estadísticas permanecen sin cambios.

Miembros de la unidad	EC
2-5	x3
6-10	x4
11-20	x5
21-40	x6
41-80	x7
81-160	x8
161-320	x9
321-640	x10

Durante la batalla reduce el tamaño de cada unidad de forma proporcional a los PG perdidos y vuelve a calcular la EC. Para ello puedes ayudarte de una regla de tres.

Magia

+

Listas de conjuros: Los personajes con aptitudes mágicas pueden lanzar conjuros de su lista que sean de un nivel igual o menor a la mitad de su nivel, redondeando hacia arriba. No hay que memorizar conjuros. Sólo porque un personaje pueda utilizar cualquier conjuro no quiere decir que deba usarlos todos, debe elegir conjuros acordes con el personaje.

Puntos de Magia (PM): Bonificador de INT + 1d6 por nivel. Lanzar un conjuro cuesta (nivel del conjuro x2) +1 PM. Los PM se recuperan tras 8 h. de descanso o fracción.

Modificar un hechizo: Cada modificación duplica el tiempo de lanzamiento del mismo.

Ampliar: Duplica el área de efecto del hechizo, cuesta 2 PM adicionales.

Extender: Duplica la duración del hechizo, cuesta 2 PM adicionales.

Potenciar: El hechizo hace un 50% más de daño, cuesta 4 PM adicionales.

CD a la TS contra conjuros: 10 + Nivel del lanzador + Modificador de INT del lanzador.

Enfermedades

+

Nombre de la enfermedad, Forma de contagio (Contacto, Herida, Inhalación), CD Salvación (TS de Fortaleza para evitar el contagio), Incubación (tiempo que tarda en comenzar el daño), Daño (tras la incubación y cada día después).

Dolor rojo, Herida, CD 15, 1d3 días, -1d6 FUE.

Fiebre hilarante, Inhalación, CD 16, 1 día, -1d6 INT.

Fiebre sucia, Herida, CD 12, 1d3 días, -1d3 DES y -1d3 FUE.

Fuego mental, Inhalación, CD 12, 1 día, -1d4 INT.

Temblores, Contacto, CD 13, 1 día, -1d8 DES.



Valor de Desafío

Tipo de trampa: Ataque (Daño), CD Salvación (TS Reflejos, si se pasa se recibe la mitad del daño, si procede), CD Buscar (Subterfugio + INT), CD Desactivar (Subterfugio + DES, si se falla se activa).

VD1

Trampa básica de flechas: +10 (1d6, flecha), Buscar CD 20, Desactivar CD 20.

Trampa de dardo envenenado: +8 (1d4 + veneno, dardo), Buscar CD 20, Desactivar CD 18.

Trampa de foso camuflado: 3 m. de profundidad (1d6, caída), Salvación CD 15, Buscar CD 24, Desactivar CD 20.

VD2

Trampa de manos ardientes: Hechizo (1d4, fuego), Salvación CD 11 (½ Daño), Buscar CD 26, Desactivar CD 26.

Trampa de pozo: 12 m. de profundidad (4d6, caída), Salvación CD 20; Buscar CD 20, Desactivar CD 20.

Trampa de red grande: +5 (-), Salvación CD 14, Buscar CD 20, Desactivar CD 25.

VD3

Trampa de flecha envenenada: +12 (1d8 + veneno, flecha), Buscar CD 19, Desactivar CD 15.

Trampa de fuego: Hechizo (1d4+3, fuego), Salvación CD 13 (½ Daño), Buscar CD 27, Desactivar CD 27.

Trampa de pozo: 18 m. de profundidad (6d6, caída), Salvación CD 20; Buscar CD 20, Desactivar CD 20.

VD4

Trampa de foso con pinchos: 18 m. de profundidad (6d6, caída), +10 (1d4 pinchos, 1d4 cada uno), Salvación CD 20, Buscar CD 20, Desactivar CD 20.

Trampa de guadaña de pared: +20 (2d4+8, guadaña), Buscar CD 21, Desactivar CD 18.

Trampa de rayo: Hechizo (5d6, electricidad), Salvación CD 14 (½ Daño), Buscar CD 28, Desactivar CD 28.

VD5

Trampa de bola de fuego: Hechizo (1d4+7, fuego), Salvación CD 16 (½ Daño), Buscar CD 29, Desactivar CD 29.

Trampa de caída de bloques: +15 (6d6, aplastamiento), Buscar CD 25, Desactivar CD 17.

Pinchos de pared envenenados: +16 (1d8+4 + veneno, pinchos), Buscar CD 17, Desactivar CD 21.

VD6

Trampa de compactación de habitación: Las paredes se mueven hasta juntarse (12d6, aplastar), Buscar CD 20, Desactivar CD 22.

Trampa de foso con pinchos: 30 m. de profundidad (10d6, caída), +10 (1d4 pinchos, 1d4+5 cada uno), Salvación CD 20, Buscar CD 20, Desactivar CD 20.

Trampa de rayo: Hechizo (10d6, electricidad), Salvación CD 14 (½ Daño), Buscar CD 28, Desactivar CD 28.

VD7

Trampa de foso bien camuflado: 21 m. de profundidad (7d6, caída), Salvación CD 25, Buscar CD 27, Desactivar CD 18.

Trampa de relámpago en cadena: Hechizo (11d6 al objetivo más cercano, 5d6 a cada uno de los siguientes hasta 11, electricidad), Salvación CD 19 (½ Daño), Buscar CD 31, Desactivar CD 31.

Trampa de tentáculos negros: Hechizo (tentáculos), +7 (1d4+7 tentáculos, 1d6+4 cada uno), Buscar CD 29, Desactivar CD 29.

VD8

Trampa de destrucción: Hechizo (muerte), Salvación CD 20 (Daño 10d6), Buscar CD 32, Desactivar CD 32.

Trampa de foso bien camuflado: 30 m. de profundidad (10d6, caída), Salvación CD 20, Buscar CD 27, Desactivar CD 18.

Trampa de palabra poderosa, Aturdir: Hechizo (aturdir 2d4 turnos), Buscar CD 32, Desactivar CD 32.

VD9

Foso ancho con pinchos envenenados: 21 m. de profundidad (7d6, caída), +10 (1d4 pinchos, 1d4+5 + veneno cada uno), Salvación CD 20, Buscar CD 20, Desactivar CD 20.

Techo que cae: El techo se mueve hacia abajo (12d6, aplastar), Buscar CD 20, Desactivar CD 16.

Trampa de nube incendiaria: Hechizo (4d6 por turno durante 15 turnos, fuego), Salvación CD 22 (½ Daño), Buscar CD 33, Desactivar CD 33.

VD10

Habitación aplastante: Las paredes se mueven hasta juntarse (16d6, aplastar), Buscar CD 22, Desactivar CD 20.

Trampa de drenar energía: +8 (-2d4 niveles durante 24 horas), Salvación CD 23, Buscar CD 34, Desactivar CD 34.

Trampa de pared aplastante: Ataque automático (18d6, aplastar), Buscar CD 20, Desactivar CD 25.

Venenos

+

Nombre del veneno, Tipo (Contacto, Herida, Ingestión, Inhalación), CD (TS Fortaleza para evitar el daño), Daño / Daño (el primero es el daño que se recibe en el momento de fallar la 1ª TS y el segundo tras un minuto de exposición si se falla una segunda TS), Precio (de una dosis). La pérdida es temporal a menos que se indique con un asterisco (*), en cuyo caso es permanente. La inconsciencia por envenenamiento dura 1d3 horas.

Aceite de taggit: Ingestión, CD 15, 0 / Inconsciencia, 90 m.p.

Araña monstruosa (diminuta): Herida, CD 10, -1d2 FUE / -1d2 FUE, 85 m.p.

Araña monstruosa (pequeña): Herida, CD 10, -1d3 FUE / -1d3 FUE, 125 m.p.

Araña monstruosa (grande): Herida, CD 13, -1d6 FUE / -1d6 FUE, 250 m.p.

Araña monstruosa (gigante): Herida, CD 16, -1d8 FUE / -1d8 FUE, 500 m.p.

Arsénico: Ingestión, CD 13, -1 FUE / -1d8 FUE, 120 m.p.

Brizna mortal: Herida, CD 20, -1d6 FUE / -2d6 FUE, 1.800 m.p.

Escorpión monstruoso (diminuto): Herida, CD 12, -1 FUE / -1 FUE, 50 m.p.

Escorpión monstruoso (pequeño): Herida, CD 12, -1d2 FUE / -1d2 FUE, 100 m.p.

Escorpión monstruoso (grande): Herida, CD 14, -1d4 FUE / -1d4 FUE, 200 m.p.

Escorpión monstruoso (gigante): Herida, CD 18, -1d6 FUE / -1d6 FUE, 400 m.p.

Híñito azul: Herida, CD 14, -1 FUE / Inconsciente, 120 m.p.

Incienso quemado de othur: Inhalación, CD 18, -1 FUE* / -3d6 FUE, 2.100 m.p.

Niebla de la locura: Inhalación, CD 15, -1d4 INT / -2d6 INT, 1.500 m.p.

Nitharit: Contacto, CD 13, 0 / -3d6 FUE, 650 m.p.

Pasta de raíz de malys: Contacto, CD 16, -1 DES / -2d4 DES, 500 m.p.

Residuo de hoja de sassone: Contacto, CD 16, -2d12 PG / -1d8 FUE, 300 m.p.

Serpiente (venenosa mediana): Herida, CD 11, -1d6 FUE / -1d6 FUE, 120 m.p.

Serpiente (venenosa grande): Herida, CD 12, -1d6 FUE / -1d6 FUE, 180 m.p.

Serpiente (venenosa enorme): Herida, CD 14, -1d6 FUE / -1d6 FUE, 250 m.p.

Veneno del sueño: Herida, CD 13, inconsciente/inconsciente 2d4 horas, 75 m.p.

Wyvern: Herida, CD 17, -2d6 FUE / -2d6 FUE, 3.000 m.p.

Caídas

+

Daño de 1d6 por cada 3 m, TS Reflejos ½ (CD: metros de caída x3). Sobre estacas o pinchos +3 al daño por cada metro de caída (máx. + 12).

Calor y frío extremos

+

Si no se lleva la protección adecuada se hará una TS Fortaleza cada 10 minutos (CD 15, +1 por cada tirada previa), recibiendo 1d6 de daño por cada fallo.

Experiencia

+

Valor de Desafío (VD): DG de los enemigos derrotados o el VD desafío asignado a una trampa, situación, etc. Suma uno al VD cada vez que se duplique el número de enemigos (1 Esqueleto: VD1; 2 Esqueletos: VD2; 4 Esqueletos: VD3, etc.).

Se sube de nivel cuando el total de los VD superados es igual al nivel actual x 10. Pon el contador a cero después de la subida.

Cada nivel ganado otorga:
+1 DG a los PG.
+1 a las tiradas de ataque.
+1 a todas las habilidades.

Si el nivel es múltiplo de tres (3, 6, 9, 12, etc.) suma +1 a FUE, DES o INT.

Guerreros: Ganan +1 a las tiradas de ataque y daño en los niveles múltiplos de 5 (5, 10, 15, etc.).



Lanzadores de conjuros: Ganan +1d6 PM cada nivel. Ganan acceso a nuevos niveles de conjuro en los niveles impares (3, 5, 7, 9, etc.).

- Equipo -

Equivalencias monetarias: Relación 1 a 10 según la escala siguiente.

Monedas de platino (m.pl.).

Monedas de oro (m.o.).

Monedas de plata (m.p.).

Monedas de cobre (m.p.).

Dinero inicial: Cada personaje de nivel 1 comienza con ropa básica y 100 m.o.

Precio: El coste de cada arma incluye los accesorios (vaina, carcaj, aceite de armas...).

Alcance: Rango en metros donde no se aplica penalizador. Se obtiene un -2 por cada incremento. Alcance máximo: 5 rangos (-8).

Armaduras

Ligeras	CA
Acolchada	+1 ... 2 m.o.
Cuero	+2 ... 10 m.o.
Cuero endurecido	+3 ... 25 m.o.
Camisa de malla	+4 ... 100 m.o.

Intermedias	CA
Piel	+3 ... 15 m.o.
Cota de escamas	+4 ... 50 m.o.
Cota de mallas	+5 ... 150 m.o.
Coraza	+5 ... 200 m.o.

Pesadas	CA
Cota de láminas	+6 ... 200 m.o.
Cota de bandas	+6 ... 250 m.o.
De placas	+7 ... 600 m.o.
De placas completa	+8 ... 1.500 m.o.

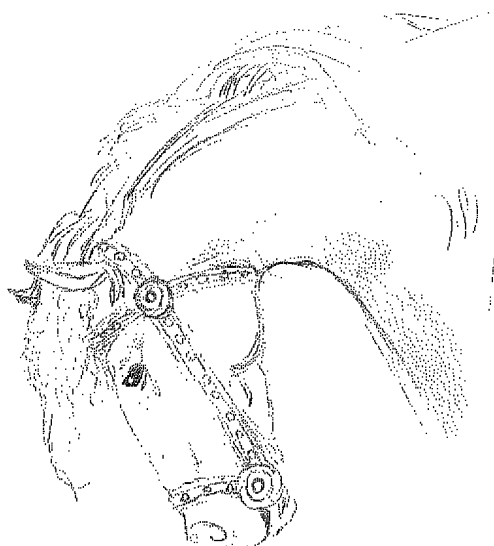
Escudos	CA
Rodela	+1 ... 15 m.o.
Ligero de madera	+1 ... 3 m.o.
Ligero de metal	+1 ... 9 m.o.
Pesado de madera	+2 ... 7 m.o.
Pesado de metal	+2 ... 20 m.o.
De torre	+3 ... 30 m.o.

Ropas

Atuendo de cortesano	30 m.o.
Atuendo de noble	75 m.o.
Atuendo de rey	200 m.o.
Túnica de monje	5 m.o.
Ropa de artesano	1 m.o.
Ropa de artista	3 m.o.
Ropa de campesino	1 m.p.
Ropa de explorador	10 m.o.
Ropa de invierno	8 m.o.
Ropa de viajero	1 m.o.
Vestiduras de erudito	5 m.o.
Vestimentas de clérigo	5 m.o.

Monturas

Albarda	5 m.o.
Alforjas	4 m.o.
Alimento (por día)	5 m.c.
Barda (mediana)	Precio Armd. x2
Barda (grande)	Precio Armd. x5
Burro o Mula	8 m.o.
Brida y bocado	2 m.o.
Caballo de guerra ligero	150 m.o.
Caballo de guerra pesado	400 m.o.
Caballo ligero	75 m.o.
Caballo pesado	200 m.o.
Establo (por día)	5 m.p.
Perro de guarda	25 m.o.
Perro de guerra	75 m.o.
Pony	30 m.o.
Pony de guerra	100 m.o.
Silla de montar	10 m.o.
Silla de montar militar	20 m.o.



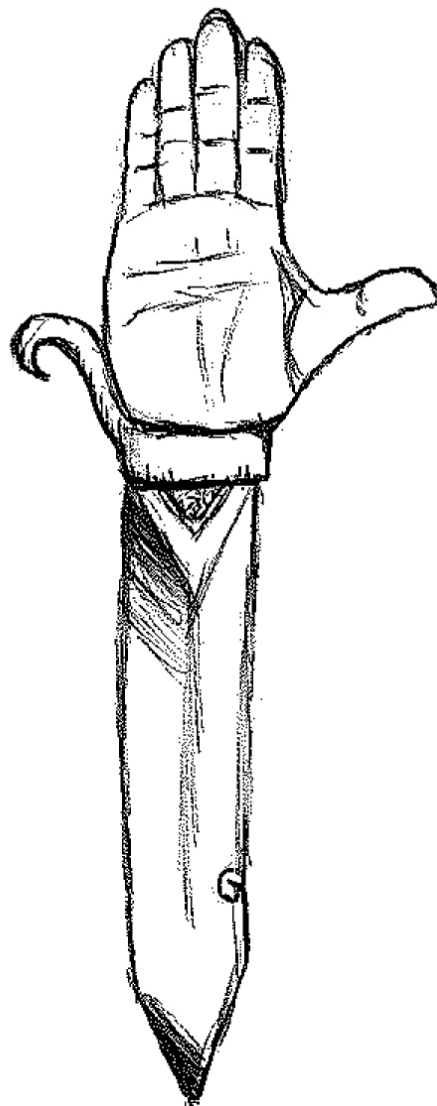
Desarmado ... 1d3 ... - ... -

Ligeras	Dañ	Alcance
Cachiporra ...	1d6 ...	1 m.o.
Daga ...	1d4 ... 3	2 m.o.
Espada corta ...	1d6 ...	10 m.o.
Hacha arrojadiza ...	1d6 ... 3	8 m.o.
Hacha de mano ...	1d4 ...	6 m.o.
Hoz ...	1d6 ...	6 m.o.
Martillo ligero ...	1d6 ... 6	1 m.o.
Maza ligera ...	1d6 ...	6 m.o.
Pico ligero ...	1d4 ...	4 m.o.

A una mano	Dañ	Alcance
Cimitarra ...	1d6 ...	15 m.o.
Clava ...	1d6 ... 3	-
Espada bastarda ...	1d10 ...	35 m.o.
Espada larga ...	1d8 ...	15 m.o.
Estoque ...	1d6 ...	20 m.o.
Hacha de batalla ...	1d8 ...	10 m.o.
Hacha enana ...	1d10 ...	30 m.o.
Lanza corta ...	1d6 ... 6	1 m.o.
Látigo ...	1d3 ...	1 m.o.
Martillo de guerra ...	1d8 ...	12 m.o.
Mayal ...	1d8 ...	8 m.o.
Maza con pinchos ...	1d8 ...	8 m.o.
Maza pesada ...	1d8 ...	12 m.o.
Pico pesado ...	1d6 ...	8 m.o.
Tridente ...	1d8 ... 3	15 m.o.

A dos manos	Dañ	Alcance
Alabarda ...	1d10 ...	10 m.o.
Alfanjón ...	2d4 ...	75 m.o.
Bastón ...	1d6 ...	-
Bisarma ...	2d4 ...	9 m.o.
Cadena armada ...	2d4 ...	25 m.o.
Gran clava ...	1d8 ...	5 m.o.
Gran hacha ...	1d10 ...	20 m.o.
Guadaña ...	2d4 ...	18 m.o.
Guja ...	1d8 ...	8 m.o.
Lanza ...	1d8 ... 6	2 m.o.
Lanza larga ...	1d8 ...	5 m.o.
Mandoble° ...	2d6 ...	50 m.o.
Mayal pesado ...	1d8 ...	15 m.o.
Pica ...	1d8 ...	10 m.o.

A distancia	Dañ	Alcance
Arco corto ...	1d6 ... 20	30 m.o.
Arco largo ...	1d8 ... 30	75 m.o.
Ballesta de mano ...	1d4 ... 10	100 m.o.
Ballesta ligera ...	1d8 ... 25	35 m.o.
Ballesta pesada ...	1d10 ... 40	50 m.o.
Dardo ...	1d4 ... 6	5 m.p.
Honda ...	1d4 ... 15	-
Jabalina ...	1d6 ... 10	1 m.o.
Red ...	- ... 3	20 m.o.



Equipo de aventurero

#

Aceite (frasco de ½ l.)	1 m.p.
Acero y pedernal	1 m.o.
Ácido (frasco)	10 m.o.
Abrojos	1 m.o.
Agua bendita (frasco)	25 m.o.
Aguja	5 m.p.
Ariete portátil	10 m.o.
Antitoxina (vial)	50 m.o.
Antorcha	1 m.c.
Anzuelo	1 m.p.
Bolsa de cinturón (vacía)	1 m.o.
Bolsa de componentes	5 m.o.
Botella (vacía)	2 m.o.
Cadena (3 m.)	30 m.o.
Campana	1 m.o.
Cántaro de cerámica	2 m.c.
Cerradura simple	20 m.o.
Catalejo	1.000 m.o.
Cerradura media	40 m.o.
Cerradura de calidad	80 m.o.
Cesta (vacía)	4 m.p.
Clavo de escalada	1 m.p.
Cofre (vacío)	2 m.o.
Cubo (vacío)	5 m.p.
Cuerda de cáñamo (15 m.)	1 m.o.
Cuera de seda (15 m.)	15 m.o.
Escalera (3 m.)	5 m.c.
Espejo pequeño	10 m.o.
Estuche para pergaminos	1 m.o.
Frasco (vacío)	3 m.c.
Gancho para escalar	1 m.o.
Herramientas de artesano	5 m.o.
Herramientas de ladrón	30 m.o.
Instrumento musical	5 m.o.
Jabón (½ kg.)	5 m.p.
Jarra de cerámica	3 m.c.
Kit de disfraz	50 m.o.
Kit de curación	50 m.o.
Lacre	1 m.o.

Lámpara cubierta	7 m.o.
Lámpara de cerámica	1 m.p.
Lámpara de ojo de buey	12 m.o.
Leña (para 1 día)	1 m.c.
Libro de conjuros (vacío)	15 m.o.
Lona (1 m²)	1 m.p.
Lupa	100 m.o.
Mallo	1 m.o.
Martillo	5 m.p.
Manta de invierno	5 m.p.
Mochila (vacía)	2 m.o.
Monóculo	15 m.o.
Odre	1 m.o.
Olla de hierro	5 m.p.
Pala	2 m.o.
Papel (hoja)	4 m.p.
Pata de cabra	2 m.o.
Pergamino (hoja)	2 m.p.
Pértiga (3 m.)	2 m.p.
Pico de minero	3 m.o.
Piedra de afilar	2 m.c.
Pluma	1 m.p.
Polipasto	5 m.o.
Raciones de viaje (por día)	5 m.p.
Red de pesca (2 m²)	4 m.o.
Reloj de arena	25 m.o.
Saco (vacío)	1 m.o.
Sello (anillo)	5 m.o.
Símbolo sagrado de madera	1 m.o.
Símbolo sagrado de plata	25 m.o.
Silbato de señales	8 m.p.
Saco de dormir	1 m.p.
Taza de cerámica	2 m.c.
Tienda de campaña	10 m.o.
Tinta (vial de 25 ml.)	8 m.o.
Tiza (1 trozo)	1 m.c.
Tonel (vacío)	2 m.o.
Vela	1 m.c.
Vial (vacío)	1 m.o.



- Conjuros de Clérigo -

Nivel 0

*

Crear agua: Crea 10 litros de agua pura por nivel.

Guía: +1 a tiradas de Ataque, Salvación y Habilidad durante 1 min. por nivel.

Luz: Hace que un objeto brille como una antorcha durante 10 min. por nivel.

Purificar agua y comida: Purifica 30 cm³ de agua o comida por nivel.

Resistencia: El lanzador gana un +2 en todo tipo de TS durante 1 min.

Nivel 1

*

Bendecir: Los aliados ganan +1 a tiradas de Ataque y Salvación contra miedo durante 1 min. por nivel.

Bendecir agua: Crea agua bendita.

Curar heridas ligeras: Cura 1d8 de daño +1 por nivel (máx. +5).

Escudo de fe: Aura que concede +2 a la CA (si no se usa escudo) durante 1 min. por nivel.

Favor divino: El lanzador gana +1 por cada 3 niveles en las tiradas de ataque y daño durante 1 min.

Piedra mágica: 3 piedras ganan un +1 al Ataque y hacen 1d6+1 de daño durante 30 min. o hasta que se usen.

Nivel 2

*

Ayuda: +1 a tiradas de Ataque y Salvación contra terror, 1d8 PG temporales más 1 adicional por nivel (máx. +10).

Curar heridas moderadas: Cura 2d8 de daño +1 por nivel (máx. +10).

Quitar parálisis: Libera una o más criaturas de la parálisis o los efectos de la lentitud.

Reposo gentil: Preserva un cadáver.

Restauración menor: Elimina penalizadores mágicos a las características, o repara su daño en 1d4.

Retrasar veneno: Neutraliza el efecto del veneno en una persona durante 1 hora por nivel.

Nivel 3

*

Crear comida y agua: Alimenta a 3 humanos (o un caballo) por nivel.

Curar heridas graves: Cura 3d8 de daño +1 por nivel (máx. +15).

Hablar con los muertos: Un cadáver responde a una pregunta por cada 2 niveles durante 1 min. por nivel.

Luz abrasadora: Rayo luminoso que hace 1d8 de daño por cada 2 niveles (1d8 por nivel contra muertos vivientes).

Plegaria: Los aliados obtienen +1 a todas las tiradas y los enemigos -1 durante 1 turno por nivel.

Quitar enfermedad: Cura todas las enfermedades que afectan a la criatura objetivo.

Nivel 4

*

Curar heridas críticas: Cura 4d8 de daño +1 por nivel (máx. +20).

Detectar mentiras: Revela las mentiras de un sujeto durante 1 min. por nivel o hasta que cese la concentración.

Lenguas: El lanzador puede hablar cualquier idioma durante 10 min. por nivel.

Libertad de movimiento: El lanzador se mueve sin penalizadores y sin importar los obstáculos durante 10 min. por nivel.

Neutralizar veneno: Inmuniza durante 10 min. por nivel o neutraliza un veneno.

Restauración: Recupera una pérdida de nivel o de característica.

Nivel 5

*

Comunión: La Deidad responde sí o no a una pregunta por nivel durante 1 turno por nivel.

Curar heridas ligeras masivo: Cura 1d8 puntos de daño +1 por nivel a 1 criatura por nivel.

Descarga flamígera: 1d6 de daño por fuego por nivel (máx. 15d6).

Expiación: Quita maldiciones de una persona.

Revivir a los muertos: Revive un sujeto que ha muerto hace menos de 1 día por nivel.

Visión verdadera: Le permite al lanzador ver las cosas como son realmente durante 1 min. por nivel.

Nivel 6 *

Búsqueda: Ordena a cualquier criatura entregarse a una tarea concreta durante 1 día por nivel o hasta que se realice.

Curar heridas moderadas masivo: Cura 2d8 de daño +1 por nivel a 1 criatura por nivel.

Dañar: Ataque de toque (ignora armadura) que hace 10 puntos de daño por nivel.

Destierro: Expulsa a su plano natal a 2 DG por nivel.

Festín de héroes: Genera comida para 1 criatura por nivel que además cura enfermedades y otorga +1 a golpear durante 12 horas.

Sanar: Cura 10 puntos de daño por nivel y todas las enfermedades físicas y mentales.

Nivel 7 *

Curar heridas severas masivo: Cura 3d8 de daño +1 por nivel a 1 criatura por nivel.

Destrucción: Mata una criatura objetivo y destruye sus restos hasta que no queda nada.

Excursión etérea: El lanzador se vuelve etéreo durante 1 turno por nivel.

Regenerar: Los miembros amputados vuelven a crecer y cura 4d8 de daño +1 por nivel (máx. +35).

Restauración mayor: Como *Restauración*, pero recupera todos los niveles.

Resurrección: Resucita completamente un muerto con cualquier parte de su cuerpo, por pequeña que sea.

Nivel 8 *

Aura sagrada: Proporciona +4 a CA, +4 a Tiradas de Resistencia y +4 a Salvación contra hechizos.

Campo antimágico: Niega la magia en 3 m. durante 10 min. por nivel.

Cerradura dimensional: Bloquea teleportación y viaje interplanar al objetivo durante 1 día/nivel.

Curar heridas críticas masivo: Cura 4d8 de daño +1 por nivel a 1 criatura por nivel.

Discernir ubicación: Revela el sitio exacto donde se encuentre una criatura u objeto.

Tormenta de fuego: Hace 1d6 de daño por fuego por nivel.

Nivel 9 *

Atar alma: Atrapa almas de recién muertos para prevenir su resurrección.

Eteridad: El lanzador y sus aliados viajan al plano etéreo durante 1 min. por nivel.

Implosión: Mata una criatura por asalto durante 4 asaltos o hasta que se rompe la concentración.

Portal: Conecta dos planos para viajar o invocar durante 1 turno por nivel.

Proyección astral: Proyecta al lanzador y sus aliados en otro Plano Astral.

Sanar masivo: Como *Sanar*, pero a 1 criatura por nivel.



- Conjuros de Druida -

Nivel 0

*

Crear agua: Crea 10 litros de agua pura por nivel.

Detectar magia: Detecta hechizos y objetos mágicos en 20 m. a la redonda durante 1 min. por nivel o hasta que se pierda la concentración.

Detectar veneno: Detecta veneno en una criatura u objeto.

Leer magia: Permite leer pergaminos y grimorios durante 10 min. por nivel.

Remendar: Realiza reparaciones menores en un objeto.

Resistencia: El lanzador obtiene un +1 a las TS durante un min.

Nivel 2

*

Calentar metal: Sube la temperatura de un metal hasta que causa daño.

Convocar enjambre: Llama a una cantidad considerable de murciélagos, ratas o arañas durante el tiempo que se permanezca concentrado +2 asaltos.

Deformar madera: Comba la madera en un radio de 3 m.

Forma arbórea: El aspecto del lanzador será el de un árbol durante 1 h. por nivel.

Piel robliza: +2 a la CA durante 10 min. por nivel.

Ráfaga de viento: Hace volar o derriba a criaturas pequeñas.

Nivel 1

*

Bayas buenas: 2d4 bayas curan 1 PG cada una (máx. 8 PG cada 24 horas).

Enmarañar: La vegetación circundante atrapa a todos en un radio de 12 m. durante 1 min. por nivel.

Flamear: Llamada arrojada o de toque de 1d6 de daño +1 adicional por nivel.

Fuego feérico: Delimita a los receptores con luz durante 1 min. por nivel, cancela contorno borroso, invisibilidad, etc.

Hablar con los animales: El lanzador puede comunicarse con los animales durante 1 min. por nivel.

Niebla de oscurecimiento: Una niebla oculta al lanzador durante 1 min. por nivel.

Nivel 3

*

Brotar de espinas: Durante 1 h. por nivel las criaturas en el área de efecto sufren 1d4 de daño si no reducen su velocidad a la mitad.

Fundirse con la piedra: El lanzador y su equipo se funden con la piedra.

Hablar con las plantas: El lanzador puede comunicarse con las plantas durante 1 min. por nivel.

Llamar al relámpago: Atrae rayos del cielo de 3d6 de daño una vez por asalto durante 1 min. por nivel.

Protección contra la energía: Absorbe 12 puntos de daño por nivel de un tipo de ataque basado en energía durante 10 min. por nivel.

Respiración acuática: Los receptores del conjuro pueden respirar bajo el agua durante 2 h. por el nivel, dividido entre el número de objetivos.



Nivel 4

*

Caminar por el aire: El receptor puede caminar por el aire durante 10 min. por nivel.

Caparazón antivegetal: Mantiene a raya a las plantas animadas durante 10 min. por nivel en un radio de 3 m.

Piedras puntiagudas: Durante 1 h. por nivel las criaturas en el área de efecto sufren 1d8 de daño si no reducen su velocidad a la mitad.

Reencarnar: Devuelve al receptor a la vida dentro de un cuerpo al azar.

Repeler sabandijas: Insectos, arañas y otros bichos se mantienen alejados a 3 m. de distancia durante 10 min. por nivel.

Tormenta de hielo: Granizo que inflige 5d6 de daño en un cilindro de 12 m. de ancho.

Nivel 5

*

Dotar de consciencia: Un animal o planta adquiere intelecto humano.

Llamar a la tormenta de relámpagos: Como *Rayo relampagueante* pero haciendo 5d6 por rayo.

Muro de fuego: Hace 2d4 de daño por fuego a una distancia de 3 m. y 1d4 a 6 m., atravesarlo produce 2d6 de daño más 1 adicional por nivel.

Plaga de insectos: Hasta seis enjambres de langostas atacan a otras criaturas durante 1 min. por nivel.

Polimorfar funesto: Transforma al objetivo en un animal inofensivo.

Transmutar roca en barro: Transforma 6 m³ de roca en barro por nivel.

Nivel 6

*

Muro de piedra: Crea una pared de sillares a la que se puede dar forma.

Piedra parlante: Permite hablar con la piedra, natural o trabajada, durante 1 min. por nivel.

Remover la tierra: Cava zanjas y crea colinas en un área de 225 m² y 3 m. de profundidad.

Roble guardián: El árbol receptor se convierte en un árbol viviente guardián.

Semillas de fuego: Bellotas y bayas funcionan como bombas de mano (1d6 de daño por fuego por nivel dividido en 4 semillas) que explotan en un radio de 3 m. e inflaman materiales combustibles.

Viajar entre las plantas: El lanzador puede moverse instantáneamente entre dos plantas de la misma especie.

Nivel 7

*

Bastón cambiante: La vara del lanzador se convierte en un árbol viviente a su voluntad.

Caminar con el viento: El lanzador y sus aliados adoptan una forma vaporosa, pudiendo viajar a una velocidad de 100 km/h. durante 1 h. por nivel.

Controlar el clima: Cambia el clima en el área local.

Dedo de la muerte: Mata a una criatura objetivo.

Terremoto: Crea un intenso temblor de tierra en un radio de 40 m. que hace que se desplomen techos, paredes, aparezcan grietas, etc.

Tormenta de fuego: Llueven llamas que hacen 1d6 de daño por fuego por nivel en un área de 6 m³ por nivel.



- Conjuros de Ilusionista -

Nivel 0

*

Detectar ilusión: Detecta las ilusiones en un radio de 20 m. durante 1 min. por nivel.

Leer magia: Permite leer pergaminos y grimorios durante 10 min. por nivel.

Luces danzantes: Crea antorchas o luces similares durante 1 min.

Marca arcana: Inscribe una runa personal permanente (visible o invisible).

Prestidigitación: Pequeños trucos de manos (cartas, monedas, etc.) durante 1 hora.

Sonido fantasma: Ruidos imaginarios durante 1 turno por nivel.

Nivel 1

*

Disfrazarse: Cambia tu apariencia durante 10 min. por nivel.

Encantar persona: Hace que una persona sea tu amiga durante 1 min. por nivel.

Hipnotismo: Fascina a criaturas de 2d4 PG's durante 2d4 turnos.

Imagen silenciosa: Crea una ilusión menor diseñada por el lanzador.

Rociada de color: Incapacita criaturas en un cono de 5 m.

Ventriloquia: La voz de lanzador sale de otro lugar durante 1 min. por nivel.

Nivel 2

*

Contorno borroso: El lanzador gana +4 a la CA y no puede ser acechado durante 1 min. por nivel.

Forma hipnótica: Fascinas a criaturas por valor de 2d4+nivel PG mientras dure la concentración +2 turnos.

Imagen menor: Como *Imagen silenciosa*, pero con algún sonido.

Imagen múltiple: Crea 1d4+1 dobles falsos del lanzador durante 1 min. por nivel.

Invisibilidad: El lanzador se vuelve invisible durante 1 min. por nivel o hasta que ataque.

Risa espantosa: El objetivo no puede hacer otra cosa durante 1 turno por nivel.

Nivel 3

*

Desplazar: Los ataques contra el lanzador fallan el 50% de las veces durante 1 turno/nivel.

Esfera de invisibilidad: Como Invisibilidad pero con radio de 3 m.

Imagen mayor: Es similar a Imagen Menor, añadiendo, olor y efectos térmicos.

Luz solar: Luz del día en un radio de 20 m. durante 10 min. por nivel.

Sueño profundo: Duerme a criaturas por valor de 10 PG durante 1 min. por nivel.

Sugestión: Obliga al objetivo a seguir el curso de acción indicado durante 1 hora por nivel o hasta que se complete la tarea.

Nivel 4

*

Asesino fantasma: Crea la peor ilusión peor ilusión para el objetivo, que muere o sufre 3d6 de daño.

Confusión: Los objetivos se comportan erráticamente durante 1 turno por nivel.

Creación menor: Crea un objeto de tela o de madera.

Hechizar monstruo: Hace que un monstruo se crea tu aliado durante 1 día por nivel.

Invisibilidad mayor: Como *Invisibilidad*, pero el lanzador puede atacar y permanecer invisible.

Pauta iridiscente: Luces que fascinan a criaturas de 24 PG durante la concentración más 1 turno por nivel.

Nivel 5

*

Apariencia: Cambia la apariencia de una persona durante 12 horas por cada 2 niveles.

Creación mayor: Crea un objeto de piedra o de metal.

Dominar persona: Controla al objetivo telepáticamente durante 1 día por nivel.

Envío: Manda un mensaje corto a cualquier parte, instantáneamente.

Imagen persistente: Como *Imagen mayor* durante 1 minuto por nivel, no requiere concentración.

Romper encantamiento: Libera al objetivo de encantamientos, alteraciones, maldiciones y petrificación.

Nivel 6

*

Engaño: Te vuelve invisible y crea un doble ilusorio.

Imagen permanente: Ilusión permanente controlada por la concentración que afecta a la vista, el oído y el tacto.

Imagen programada: Como *Imagen mayor*, pero disparada por un suceso concreto.

Paseo por las sombras: Permite desplazarse rápidamente a través de las sombras, a 80 km/h durante 1 hora por nivel.

Sugestión en masa: Como *Sugestión*, pero añadiendo un objetivo por nivel.

Visión verdadera: Permite ver las cosas como verdaderamente son.

Nivel 7

*

Aparición: Como *Asesino fantasma*, pero afecta en un radio de 10 m.

Invisibilidad en masa: Como *Invisibilidad*, pero afecta a todos los que se encuentren en el área.

Palabra poderosa, Cegar: Ciega a una criatura de 200 PG o menos.

Puerta en fase: Crea un paso invisible a través de la madera y la piedra.

Proyectar imagen: Crea un doble ilusorio que puede hablar y lanzar conjuros a la mitad del nivel, durante 1 turno por nivel.

Rociada prismática: Explosión de rayos en cono de 20 m. Lanza 1d8 por cada criatura en el área de efecto. 1 (Rojo): 20 Puntos de daño por fuego (TS Reflejos para ½). 2 (Naranja): 40 Puntos de daño por ácido (TS Reflejos para ½). 3 (Amarillo): 80 Puntos de daño por electricidad (TS Reflejos para ½). 4 (Verde): Veneno mortal (TS Fortaleza para -1d6 a CON). 5 (Azul): Petrificación (TS Fortaleza niega). 6 (Índigo): Locura (TS Voluntad niega).



- Conjuros de Mago -

Nivel 0

*

Detectar magia: Detecta hechizos y objetos mágicos en 20 m. a la redonda durante 1 min. por nivel o hasta que se pierda la concentración.

Leer magia: Permite leer pergaminos y grimorios durante 10 min. por nivel.

Luz: Hace que un objeto brille como una antorcha durante 10 min. por nivel.

Mano de mago: Telekinesis con hasta 2 kg. hasta que se rompa la concentración.

Marca arcana: Inscribe una runa personal permanente (visible o invisible).

Prestidigitación: Pequeños trucos de manos (cartas, monedas, etc.) durante 1 hora.

Sonido fantasma: Ruidos imaginarios durante 1 turno por nivel.

Nivel 2

*

Escalada de araña: El lanzador puede caminar por paredes y techos durante 10 min. por nivel.

Esfera llameante: 2d6 de daño por fuego durante 1 turno por nivel, se necesita concentración para dirigirla en cada turno.

Flecha ácida: Ataque a distancia (Ataque Mágico, ignora armadura) de 2d4 de daño durante 1 turno + 1 turno por cada 3 niveles; alcance de 100 m. +15 por nivel.

Invisibilidad: El lanzador es invisible durante 1 min. por nivel o hasta que ataque.

Levitar: El lanzador puede ascender o descender a durante 1 min. por nivel.

Llamar: Abre una cerradura o puertas cerradas normal o mágicamente.

Nivel 1

*

Armadura de mago: Otorga al lanzador +4 a la CA durante 1 h. por nivel.

Caída de pluma: Frena la caída de un objeto o criatura durante 1 turno por nivel o hasta aterrizar.

Contacto electrizante: Ataque de toque (ignora armadura) que hace 1d6 de daño eléctrico por nivel (máx. 5d6).

Disco flotante: Crea un disco horizontal de 1,5 m. de diámetro que puede soportar 50 kg. por nivel y dura 1 hora por nivel.

Dormir: Hace que duerman un número de criaturas igual a 4 DG durante 1 min. por nivel.

Proyectil mágico: Rayo de energía arcana de 1d4+1 de daño que impacta automáticamente; proyectil adicional a niveles 3, 5, 7 y 9 (máx. 5); alcance de 30 m. + 3 por nivel.

Nivel 3

*

Clarividencia/Clariaudiencia: El lanzador oye o escucha a distancia durante 1 min. por nivel.

Disipar magia: Cancela hechizos y efectos mágicos.

Bola de fuego: 1d6 de daño por fuego por nivel, 6 m. de radio.

Volar: El lanzador puede volar 20 m. por asalto durante 1 min. por nivel.

Relámpago: 1d6 de daño eléctrico por nivel.

Toque vampírico: Ataque de toque (ignora armadura) que drena 1d6 PG por cada 2 niveles.



Nivel 4 *

Animar muertos: Crea esqueletos o zombies con 2 DG por Nivel.

Ojo arcano: Ojo invisible flotante que se mueve a 10 m. por asalto durante 1 min. por nivel.

Tentáculos negros: Tentáculos que agarran todo en 6 m. de radio durante 1 turno por nivel.

Puerta dimensional: Teleportación a corta distancia.

Polimorfizar: Convierte al lanzador en otra criatura con los mismos DG que su nivel durante 1 min. por nivel, recupera todas las heridas al volver a su forma original.

Piel de piedra: Ignora 10 puntos de daño por ataque durante 10 min. nivel o hasta que haya absorbido su nivel x 10 de daño.

Nivel 5 *

Contactar otro plano: Permite hacer una pregunta a una entidad extraplanar hasta que cesa la concentración.

Debilidad mental: La INT del objetivo baja a 1, no puede hablar ni comunicarse, pensamiento básico.

Nube aniquiladora: Genera una masa gaseosa letal que durante 1 min. por nivel mata a las criaturas de 3 DG o menos, las de 4 a 6 DG deben hacer una TS o morir, las de más de 6 DG reciben daño de FUE.

Pasaje: Crea un pasaje a través de la madera o la piedra durante 1 h. por nivel.

Permanencia: Hace un hechizo permanente.

Teleportarse: Puede teleportar al lanzador a una distancia máxima de 160 km. por nivel.

Nivel 6 *

Campo antimágico: Niega la magia en 3 m. de radio durante 10 min. por nivel.

Contingencia: Coloca una condición para que se active un hechizo durante 1 día por nivel o hasta la activación.

Desintegrar: Ataque de toque de 2d6 de daño por nivel (máx. 40d6), si el objetivo llega 0 PG es desintegrado.

GEAS: Ordena a cualquier criatura entregarse a una tarea concreta durante 1 día por nivel o hasta que se realice.

Rayos en cadena: Ardientes rayos de 1d6 de daño por nivel que emanan de las manos del lanzador, 1 rayo secundario por nivel que hace la mitad de ese daño, alcance de 100 m. + 15 por nivel.

Visión verdadera: Permite ver las cosas como realmente son durante 1 min. por nivel.

Nivel 7 *

Bola de fuego retardada: 1d6 de daño por fuego por nivel, puede posponerse su explosión hasta 5 turnos.

Cambio planar: Permite viajar hasta a 8 personas a otro plano.

Dedo de la muerte: Apunta con el dedo a una criatura, que muere si no pasa una TS de Fortaleza.

Devolver hechizo: Refleja 1d4+6 niveles de hechizo a su lanzador durante 10 min. por nivel o hasta que se agote.

Excursión etérea: El lanzador se vuelve etéreo durante 1 turno por nivel.

Palabra poderosa, Cegar: Ciega a una criatura de menos de 200 PG durante 1d4+1 minutos, permanente si tiene menos de 50 PG.

Nivel 8 *

Atrapar el alma: Aprisiona el alma de la criatura objetivo dentro de una gema.

Clonar: Crea un duplicado que se despierta cuando el original muere.

Danza irresistible: Fuerza a un sujeto a bailar durante 1d4+1 turnos.

Marchitamiento horrible: Hace 1d6 de daño por nivel en un radio de 10 m.

Nube incendiaria: 4d6 de daño por fuego durante 1 turno por nivel.

Palabra poderosa, Aturdir: Aturde a una criatura con 150 PG o menos durante 2d4 turnos.

Nivel 9 *

Atar alma: Atrapa almas de recién muertos para prevenir su resurrección.

Etereidad: Permite viajar al Plano Etéreo al lanzador y sus aliados durante 1 min. por nivel.

Palabra poderosa, Matar: Mata a una criatura de 100 PG o menos.

Portal: Conecta dos planos para viajar o invocar durante 1 turno por nivel.

Proyección astral: Proyecta al lanzador y sus compañeros en otro Plano Astral.

Tormenta de meteoros: Llueven 4 esferas explosivas de 6d6 de daño por fuego.

- Monstruos -

Habilidades: Todas las criaturas tienen un bonificador a sus habilidades igual a sus DG. Si la criatura es inteligente añade +3 a una habilidad. Asigna modificadores por característica según creas conveniente. También se pueden añadir niveles de Clérigo o Mago para lanzadores de conjuros.

Avance de nivel: Para hacer monstruos más fuertes añádeles más DG. Por cada DG añade la mitad de su valor a los PG y un +1 a sus habilidades y estadísticas de Combate. Cada vez que se dupliquen los DG aumenta el dado de daño (d2 / d3 / d4 / d6 / d8 / d10 / d12 / d20). Adicionalmente, se pueden añadir niveles de clase a los monstruos inteligentes a partir de los DG previos.

Crea tus propios monstruos: Asigna una cantidad de DG (d8 para la mayoría, d12 para muertos vivientes y dragones). El bonificador de habilidades y combate es igual al número de DG. Si es una criatura inteligente añade +3 a una habilidad. Asigna bonificadores por característica según creas conveniente.



Alimañas

X

Araña monstruosa (minúscula): DG 1/2d8 (2 PG), CA 15, Mordisco +5 (1d3-4 + veneno).

Araña monstruosa (pequeña): DG 1d8 (4 PG), CA 14, Mordisco +4 (1d4-2 + veneno).

Araña monstruosa (grande): DG 4d8+4 (22 PG), CA 14, Mordisco +4 (1d8+3 + veneno).

Araña monstruosa (gigante): DG 8d8+16 (52 PG), CA 16, Mordisco +9 (2d6+6 + veneno).

Escorpión monstruoso (minúsculo): DG 1/2d8+2 (4 PG), CA 14, Pinzas +2 (1d2-4) o Aguijón -3 (1d2-4, Veneno).

Escorpión monstruoso (pequeño): DG 1d8+2 (6 PG), CA 14, Pinzas +1 (1d3-1) o Aguijón -4 (1d3-1, Veneno).

Escorpión monstruoso (grande): DG 5d8+10 (32 PG), CA 16, Pinzas +6 (1d6+4) o Aguijón +1 (1d6+2 + veneno).

Escorpión monstruoso (gigante): DG 10d8+30 (75 PG), CA 20, Pinzas +11 (1d8+6) o Aguijón +6 (2d4+3 + veneno).

Animales

X

Águila: DG 1d8+1 (5 PG), CA 14, Garras +3 (1d4).

Bisonte: 5d8+15 (37 PG), CA 13, Cornada +8 (1d8+9).

Burro: DG 2d8 (11 PG), CA 13, Mordisco +1 (1d2).

Caballo (ligero): DG 3d8 + 6 (19 PG), CA 13, Coz -2 (1d4+1).

Caballo (pesado): DG 3d8+6 (19 PG), CA 13, Coz -1 (1d6+1).

Caballo de guerra (ligero): DG 3d8+9 (22 PG), CA 14, Coz +4 (1d4+3).

Caballo de guerra (pesado): DG 4d8+12 (30 PG), CA 14, Coz +6 (1d6+4).

Cocodrilo: DG 3d8+9 (22 PG), CA 16, Mordisco +6 (1d8+6) o Coletazo +6 (1d12+6).

Cocodrilo (gigante): DG 7d8+28 (59 PG), CA 16, Mordisco +11 (2d8+12) o Coletazo +11 (1d12+12).

Gato: DG 1/2d8 (2 PG), CA 14, Garras +4 (1d2-4).

Jabalí: DG 3d8+12 (25 PG), CA 16, Colmillos +4 (1d8+3).

Lobo: DG 2d8+4 (13 PG), CA 14, Mordisco +3 (1d6+1).

Mula: DG 3d8+9 (22 PG), CA 13, Coz +4 (1d4+3).

Oso negro: 3d8+6 (19 PG), CA 13, Garra +6 (1d4+4) o Mordisco +1 (1d6+2).

Oso pardo: DG 6d8+24 (51 PG), CA 15, Garras +11 (1d8+8) o Mordisco +6 (2d6+4).

Perro: DG 1d8+2 (6 PG), CA 15, Mordisco +2 (1d4+1).

Perro de guerra: DG 2d8+4 (13 PG), CA 16, Mordisco +3 (1d6+3).

Poni: DG 3d8+6 (19 PG), CA 13, Coz -1 (1d6+1).

Poni de guerra: DG 2d8+4 (13 PG), CA 13, Coz +3 (1d3+2).

Rata: DG 1d2 (1 PG), CA 14, Mordisco +4 (1).

Serpiente (constrictor): DG 3d8+6 (19 PG), CA 15, Mordiscos +5 (1d3+4), Constricción (1d3+4).

Serpiente (gigante constrictor): DG 11d8+14 (63 PG), CA 15, Mordisco +13 (1d8+10), Constricción (1d8+10).

Serpiente (pequeña venenosa): DG 1d8 (4 PG), CA 17, Mordisco +4 (1d2-2 + veneno).

Serpiente (mediana venenosa): DG 2d8 (9 PG), CA 16, Mordisco +4 (1d4-1 + veneno).

Serpiente (grande venenosa): DG 3d8+6 (19 PG), CA 15, Mordisco +4 (1d4 + veneno).

Serpiente (gigante venenosa): DG 6d8+6 (33 PG), CA 15, Mordisco +6 (1d6+4 + veneno).

Tejón: DG 1d8+2 (6 PG), CA 15, Garras +4 (1d2-1).

Animales terribles

x

Lobo terrible: DG 6d8+18 (45 PG), CA 14, Mordisco +11 (1d8+10).

Oso terrible: DG 12d8+51 (105 PG), CA 17, Garra 19 (2d4+10) o Mordisco +13 (2d8+5).

Rata terrible: DG 1d8+1 (5 PG), CA 15, Mordisco +4 (1d4 + enfermedad).

Dinosaurios

x

Megaraptor: DG 8d8+43 (79 PG), CA 16, Garras +9 (2d8+5) o Mordisco +4 (2d6+2).

Tiranosaurio: DG 18d8+99 (180 PG), CA 14, Mordisco +20 (3d6+13).

Triceratops: DG 16d8+124 (196 PG), CA 18, Cornada +20 (2d8+15).

Velociraptor: DG 4d8+16 (34 PG), CA 16, Garras +6 (2d6+4) o Mordisco +1 (2d4+2).

Dragones

X

Dragón dorado adulto: DG 23d12+115 (246 PG), CA 30, Mordisco +32 (2d8+11) o Aliento de fuego (12d10, Físicas+DES CD 26 salva mitad del daño).

Dragón plateado adulto joven: DG 19d12+79 (202 PG), CA 28, Mordisco +24 (2d6+6) o Aliento de hielo (10d8, Físicas+DES CD 23 salva mitad del daño).

Dragón rojo joven: DG 13d12+39 (123 PG), CA 21, Mordisco +20 (2d6+7) o Aliento de fuego (10d10, Físicas+DES CD 24 salva mitad del daño).

Dragón rojo muy viejo: DG 31d12+248 (449 PG), CA 36, Mordisco +40 (4d6+13) o Aliento de fuego (18d10, Físicas+DES CD 33 salva mitad del daño).

Humanoides

X

Elfo: DG 1d8 (4 PG), CA 15, Espada larga +2 (1d8+1) o Arco largo +3 (1d8).

Enano: DG 1d8+2 (6 PG), Hacha de guerra +3 (1d10+1) o Arco corto +1 (1d6).

Gnoll: DG 2d8+2 (11 PG), CA 15, Hacha de batalla +3 (1d8+2) o Arco corto +1 (1d6).

Goblin: DG 1d8+1 (5 PG), CA 15, Maza con pinchos +2 (1d6) o Jabalina +3 (1d4).

Halfling: DG 1d8+1 (5 PG), CA 16, Espada corta +3 (1d6) o Ballesta ligera +3 (1d6).

Hobgoblin: DG 1d8+2 (6 PG), CA 15, Espada larga +2 (1d8+1) o Jabalina +2 (1d6+1).

Hombre lagarto: DG 2d8+2 (11 PG), CA 15, Garra +2 (1d4+1) o Maza ligera +2 (1d6+1) o Jabalina +1 (1d6+1).

Hombre-Lobo (forma humana): DG 3d8+7 (20 PG), CA 17, Espada larga +3 (1d8+1) o Ballesta ligera +2 (1d8).

Hombre-Lobo (forma de lobo): DG 3d8+7 (20 PG), CA 16, Garras +5 (1d6+3).

Hombre-Lobo (forma híbrida): DG 3d8+7 (20 PG), CA 16, Garras +4 (1d4+2).

Hombre-Rata (forma humana): DG 2d8+3 (12 PG), CA 15, Rapier +2 (1d6+1) o Ballesta ligera +1 (1d8).

Hombre-Rata (forma de rata monstruosa): DG 2d8+3 (12 PG), CA 17, Mordisco +6 (1d4+1 + enfermedad).

Hombre-Rata (forma híbrida): DG 2d8+3 (12 PG), CA 16, Rapier +5 (1d6+1) o Ballesta ligera +4 (1d8).

Humano plebeyo: DG 1d8+1 (5 PG), CA 12, Daga +1 (1d6+1) u Honda +1 (1d4).

Kobold: DG 1d8 (4 PG), CA 15, Lanza +1 (1d6-1) u Honda +3 (1d3).

Orco: DG 1d8+1 (5 PG), CA 13, Alfanjón +4 (2d4+4) o Jabalina +1 (1d6+3).

Osgo: DG 3d8+3 (16 PG), CA 17, Maza con pinchos +5 (1d8+2) o Jabalina +3 (1d6+2).



Muertos vivos

X

Esqueleto guerrero: DG 1d12 (6 PG), CA 15, Cimitarra +1 (1d6 +1) o Golpe +1 (1d4+1).

Fantasma: DG 5d12 (32 PG), CA 15, Toque incorpóreo +5 (1d4 y -1d6 FUE, CD 14 FUE para negar).

Gul: DG 2d12 (13 PG), CA 14, Mordisco +2 (1d6+1 + parálisis) o Garras +0 (1d3 + parálisis).

Sombra: DG 3d12 (19 PG), CA 13, Toque incorpóreo +3 (-1d6 FUE).

Vampiro engendro: DG 4d12+3 (29 PG), CA 15, Golpe +5 (1d6+4 y -1 nivel, CD 14 Físicas+FUE para negar) o drenado de sangre (-1d4 FUE).

Wight: DG 4d12 (26 PG), CA 15, Golpe +3 (1d4+1 + drenaje de energía).

Zombi: DG 2d12+3 (16 PG), CA 11, Golpe (1d6+1) o Maza +2 (1d6+1).

Ahogador: DG 3d8+3 (16 PG), CA 17, Tentáculo +6, 1d3+3.

Broza movediza: 8d8+24 (60 PG), CA 20, Golpe +11 (2d6+5), Constricción (2d6+7).

Cocatriz: DG 2d10 (27 PG), CA 14, Picotazo +9 (1d4-2 + petrificación, CD 12, TS Fortaleza niega).

Cubo gelatinoso: DG 4d10+32 (54 PG), CA 3, Golpe +1 (1d6 + ácido 1d6) más deglución (parálisis + ácido 1d6 por turno, TS Reflejos CD 13 niega).

Elemental de aire (grande): DG 8d8+32 (68 PG), CA 18, Golpe +12 (2d8+7).

Ent: DG 7d8+35 (66 PG), CA 20, Golpe +12 (2d6+9).

Estirge: DG 1d10 (5 PG), CA 16, Toque +7 (agarre -1d4 CON, hasta -4 CON).

Gárgola: DG 4d8+19 (37 PG), CA 16, Garra +6 (1d4+2).

Gigante de las colinas: DG 12d8+48 (102 PG), CA 20, Gran garrote +16 (2d8+10) o Roca +8 (2d6+7).

Grifo: DG 7d10+21 (59 PG), CA 17, Picotazo +11 (2d6+4).

Gólem de piedra: DG 14d10+30 (107 PG), CA 26, Golpe +18 (2d10+9).

Gusano carroñero: DG 3d8 (13 PG), CA 17, Mordisco +6/+6 (1d10 + parálisis).

Lamia: DG 9d10 + 9 (58 PG), CA 18, Toque +12 (1d4 Drenaje de INT), Daga +12 (1d6+4), Garras +7 (1d4+2).

Ninfa: DG 6d6+6 (27 PG), CA 17, Daga +6 (1d4) o Mirada (aturdido durante 2d4 turnos, TS Fortaleza CD 17 niega).

Ogro: DG 4d8+11 (29 PG), CA 16, Gran clava +8 (2d8+7) o Jabalina +1 (1d8+5).

Oso lechuza: DG 5d10+25 (52 PG), CA 15, Garras +9 (1d6+5).

Otyugh: DG 6d8+9 (36 PG), CA 17, Tentáculo +4 (1d6 + infección).

Oxidador: 5d8+5 (27 PG), CA 18, Antena +3 (Oxidación), Mordisco +3 (1d3).

Perro infernal: DG 4d8+4 (22 PG), CA 16, Mordisco +5 (1d8+1 + fuego 1d6).

Planta carnívora: DG 8d8+24 (60 PG), CA 20, Golpe +11 (2d6+5), Constricción (2d6+7).

Troll: DG 6d8+36 (63 PG), CA 16, Garras +9 (1d6+6).

Unicornio: DG 4d10+20 (42 PG), CA 18, Cuerno +11 (1d8+8) o Coz +3 (1d4+2).

Wyvern: DG 7d12+14 (59 PG), CA 18, Aguijón +10 (1d6+4 + veneno) o Garras +10 (2d6+4) o Mordisco +10 (2d8+4).



The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.
System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Microlite20 © 2006, Robin V. Stacey (robin@greywulf.net)

[End of License]

This product is 100% Open Game Content except for Product Identity, as per the Open Game License above. Product Identity includes Microlite20 and Robin V. Stacey.