

CUENTOS CLASICOS CON CITIESOFDESTINY.COM

JUEGO DE ROL FANZINE!, COPIALO, MODIFICALO O USALO COMO TE DE LA GANA!



POR IVAN ANTONIO GOIG CAMPOY (SHINRELOADED)
(SOLO PARA DIVERTIRSE JUGANDO A ROL, IMAGINANDO Y CREANDO!, NO EXPLICO QUE
ES UN JUEGO DE ROL, SOLO PUSE AMBIENTACION DE JUEGO MINIMA,
Y ME IMPORTAN UN HUEVO LAS FALTAS ORTOGRAFICAS!!!!!!)

CUENTOS CLASICOS CON CITIESOFDESTINY.COM

GUIA RAPIDA=

1º TABLAS DE AYUDA AL MASTER, LO PRIMERO, PARA QUE LAS TENGA MAS A MANO.

2º EXPLICACION LIOSA DE LAS REGLAS, YO MISMO ME LIO.

3º FICHA PERSONAJES POR SI HACE GRACIA IMPRIMIRLA, AL FINAL DONDE NO MOLESTA.

EMPECEMOS!=

CREACION FICHA

ELIGE HP / MP(+MIRA TIPO CNJ/TCN)

(FORT+) 1D10 /“NO”(SIN BONO ATRIBUTO)

(FORT+) 1D8 / 1D4 (+INT ,+SAB, O MENOR)

(FORT+) 1D6 / 1D6 (+INT ,+SAB, O MENOR)

(FORT+) 1D4 / 1D8 (+INT ,+SAB, O MENOR)

SI TIENE DADO EN MP, ELIGE

SU TIPO DE CONJUROS/TECNICAS

-DESTRUCTORA (SUMA+INT)-

-CREADORA (SUMA+SAB)-

-LAS DOS A LA VEZ (SUMA LA

MENOR DE +INT O +SAB)-

TIRA 1D4, REPARTE ESOS PUNTOS EN LOS

ATRIBUTOS, SE PUEDEN PONER TANTOS

EN EL MISMO ATRIBUTO COMO NIVEL

TOTAL DEL PERSONAJE.

EL PERSONAJE ES NIVEL 1, SI TIENE

DADO DE MP, TIENE TAMBIEN UN

CONJURO/TECNICA DE SU ESTILO

DE NIVEL 1 TAMBIEN.

SUBIR DE NIVEL EL PERSONAJE, SI

TRAS UNA AVENTURA DIVERTIDA

PARA TODOS, EL MASTER QUIERE,

EL PERSONAJE GANA UN NUEVO NIVEL

TIRALE OTRA VEZ EL MISMO TIPO DE

DADOS PARA HP Y MP QUE ELIGIO A

NIVEL 1 Y SUMALE OTRA VEZ LOS

BONOS DE ATRIBUTOS ADECUADOS,

GANA TAMBIEN OTRO 1D4 PTS A

REPARTIR EN ATRIBUTOS, LIMITADOS

POR SU NUEVO NIVEL, Y SI TIENE

DADO EN MP, GANA UN NUEVO

CONJURO/TECNICA DEL MISMO NIVEL.

CREACION DE CONJUROS/TECNICAS

SI TIENES DADO EN MP, TIENES UNO

POR CADA NIVEL QUE TENGAS, DEL

MISMO NIVEL, UN NIVEL 3 TENDRIA

1 DE NIV1, 1 DE NIV2 Y 1 DE NIV 3.

SU NIVEL ES IGUAL A SU COSTE EN

MP Y A LO PUNTOS QUE TIENES

PARA CREARLO, TU TIPO DE MAGIA

O TECNICA LIMITA QUE PUEDEN

HACER TUS CNJ/TCN:

...SI DESTRUCTORA SOLO EFECTOS

DE DAÑOS Y BONOS DE ATAQUE O

FASTIDIAR AL PROJIMO.

...SI CREADORA SOLO EFECTOS DE

CURACIONES Y BONOS PARA

PROTEGER AL PROJIMO.

...SI LAS DOS, HAZ LO QUE TE DE LA

GANAN!, TODOS LOS POSIBLES!

PUNTOS CREACION=NIVEL CNJ/TCN

EFECTO, PUNTOS = DADO

1 D4

2 D6

3 D8

4 D10

5 D12

6 D20

EXTRAS AL CONJURO/TECNICA=

DADOS EXTRAS,“NO” O PTS=+DADOS

ALCANCE,“NO” O PTS+D12

ENCADENA,“NO” O PTS+D12

INICIATIVA,“NO” O PTS+D12

(Y RECUERDA QUE PUEDES SUMAR

UN ATRIBUTO ADECUADO A CADA

PARTE DEL CNJ/TCN SEGUN MASTER)

COMO VAN LAS TIRADAS NORMALES DEL JUEGO?=-

1D12+ATRIBUTO ADECUADO A LA SITUACION +/- BONUS/MALUS SEGUN MASTER

VS (LO MISMO BASICAMENTE)

EN TU TIRADA HAS DE SACAR MAS QUE LA OTRA, SI EMPATAIS, VOLVED A TIRAR!

-SI SACAS 12 EN EL DADO SIN CONTAR BONUS/MALUS, DAS SIEMPRE O COMIENZAS A CONSEGUIR LO QUE QUERIAS HACER (EN EMPATE DA IGUAL, YA QUE VUELVES A TIRAR).

-SI SACAS 1 EN EL DADO SIN CONTAR BONUS/MALUS, FALLAS SIEMPRE O COMIENZAS A FALLAR LO QUE QUERIAS HACER (EN EMPATE DA IGUAL, YA QUE VUELVES A TIRAR).

SI INTENTAS ALGO SIN TENER NADA EN EL ATRIBUTO ADECUADO, POR EJEMPLO DAÑO POR ATACAR CON EXITO, CADA DOS TIRADAS CON EXITO, LE HACES 1 AL OBJETIVO, EN OTROS CASOS, 1 LO QUE SEA CADA DOS TIRADAS.

LOS BONUS/MALUS QUE PONGAS COMO MASTER NUNCA DEBERIAN SER DE MAS DE -12 O +12.

EQUIPO/OBJETOS, VAN MUY PARECIDOS A LA CREACION DE CNJ/TCN PERO CUESTAN MONEDAS Y ESTOS PROBLEMAS=
-PIERDEN 1 NIVEL SI SE USARON EN LA AVENTURA, HAY QUE ARREGLARLO, MEJORAR O CAMBIARLO.
-SI SON DE MAS NIVEL QUE TU PERSONAJE, SON MENOS EFICACES O INCLUSO PUEDEN NO FUNCIONAR.
ESO SI, EQUIPO NORMAL PODRIA SALTARSE EL LIMITE DEL NIVEL SEGUN MASTER DECIDA.

EJEMPLO PRACTICO DE COMO VA LA TIRADA QUE DECIDE EL NIVEL DEL DESAFIO=

SI TENEMOS 4 PERSONAJES DE NIVELES 3, 5, 8, 9, LOS SUMO, TENGO EL NUMERO 25, CON ESTE, QUIERO UN RESULTADO ENTRE 0 Y 50 QUE ES EL DOBLE DE 25, TIRO 1D100+1D10 E IGNORO RESULTADOS DE MAS DE 50, SI SACO MAS DE 25, TIRO POR SEGUNDA VEZ POR SI SACO MENOS, ME QUEDO EL INFERIOR (SI SACO 25 NO VALE), EL RESULTADO SON LOS NIVELES DE PUEDO SACARLES SEGUN (TIRA 1D6)=

1-2 UN UNICO PROBLEMA DE ESE NIVEL! (SI SACASTE UNO O DOS, VUELVE A TIRAR Y SI SACAS UN RESULTADO DISTINTO, QUEDATE ESE, QUE UN DESAFIO COMO ESTE HA DE SER RARO POR LO CHUNGO QUE ES).
3-4 NIVELES MUY PARECIDOS A LOS DE ELLOS, PERO NO IGUALES!, MAS O MENOS ALTOS...
5-6 MUCHOS DE NIVELES MINIMOS O MUY BAJOS.

TIPOS DE AVENTURAS= DE MENOS A MAS PELIGROSA (TIRA 2D6, QUEDATE EL MAS BAJO)
1/ TURISMO POR EL MUNDO (ES MUY RARO QUE TE ATAQUE ALGO GORDO)
2/ EXPLORACION DE MARAVILLAS OLVIDADAS (QUIZAS PROBLEMILLAS INESPERADOS?)
3/ CUEVAS NATURALES (PROBLEMAS Y ENEMIGOS NATURALES DEL LUGAR, CUIDADO!)
4/ ESCONDRIJO DE MALVADOS (POR EJEMPLO, DESCANSAR AQUI MUY MALA IDEA!)
5/ FORTALEZA DE SUPERMALVADO (SI TE VAS, ESTARAN MUY PREPARADOS SI VUELVES!)
6/ ENEMIGO LEGENDARIO (QUIZAS SOLO LUCHAREIS UNA VEZ, NO FALLEIS!)

TESORO DESAFIOS=
HASTA TANTOS OBJETOS COMO NIVEL DEL DESAFIO PUEDE LLEGAR A TENER (POR EJEMPLO UN DESAFIO NIVEL 10 PUEDE TENER 1D10 OBJETOS)
CADA OBJETO PUEDE SER HASTA DEL DOBLE DEL NIVEL DEL DESAFIO (CON MISMO EJEMPLO, OBJETOS DESAFIO NIVEL 10 PODRIAN SER DE NIVEL 1D20)
Y SI EL DESAFIO ES INTELIGENTE Y PUEDE SABER QUE SON, LOS UTILIZA!
(Y RECUERDA LA LIMITACION POR NIVEL DE PERSONAJE A SUS OBJETOS!)

CUENTOS CLASICOS CON CITIESOFDESTINY.COM

ERASE UNA VEZ...

(POR MI, SHINRELOADED)

-TIRADA BASE 1D12+ATRIB VS LO ADECUADO DE OTRO, CUANTO MAS SAQUES, MEJOR, SIEMPRE HAS DE SACAR MAS QUE EL OTRO, VOLVED A TIRAR SI NO ES ASI!

-CREACION DE FICHA=

NIVEL= INICIAL 1, CADA NIVEL OBTENIDO, NIVEL 1 AL HACER FICHA TAMBIEN!, GANAS 1D4 EXTRAS PARA PONER EN ATRIB, SON ESTOS CATORCE Y NO PUEDES PONER EN EL MISMO MAS PUNTOS QUE TU NIVEL ACTUAL=

FUERZA= SUMAS A TODO DAÑO HACES, EMPUJAS CUADRADOS COMO FUE+D12 VS IGUAL

GOLPEAR= +D12 TIRADA ATAQUE ARMAS SIN DISTANCIA (SI EMPUJAS, MUEVES POR FUE)

ESQUIVAR= +D12 TIRADA DEFENSA

LANZAR= +D12 TIRADA ATAQUE ARMAS CON DISTANCIA

MOVIMIENTO= +D12 PUEDES AVANZAR EN CUADRADOS

REACCION= +D12 TIRADA INICIATIVA, ORDEN TURNO, EVITAR ALGO IMPREVISTO

FORTALEZA= AGUANTE FISICO, SUMA TANTAS VECES COMO NIVEL A HP

CONSTITUCION= +D12 TIRADA CONTRA ENFERMEDADES O CONTRA MALUS

INTELIGENCIA= OBVIO, SI MAGIA DESTRUCTOR SUMA TANTAS VECES COMO NIVEL A MP

SABIDURIA= OBVIO, ASTUCIA, SI MAGIA CREADOR SUMA TANTAS VECES COMO NIVEL A MP

CARISMA= OBVIO, +D12 COMO ACTUAN SIN PENSAR QUIENES TE CONOZCAN DE REPENTE

ASPECTO= OBVIO, +D12 COMO ACTUAN SIN PENSAR QUIENES TE VEAN DE REPENTE

SUERTE= OBVIO, +D12 PARA TIPOS DE TESOROS OBTENIBLES

DESTINO= +D12 TEMAS MASTER Y O HP NEGATIVO AL QUE PUEDES LLEGAR SIN CAER

-LOS PUNTOS DE VIDA= NO SON ATRIBUTOS!, NO CONFUNDIR!

HP=

CONCEPTO DE CUANTO AGUANTA EL PERSONAJE ANTES DE CAER, POR CANSANCIO O INTENTOS DE HERIRLO, PUEDES TENERLO INCLUSO EN NEGATIVOS, SI ES ASI, TIRA CADA NUEVO TURNO TUYO POR DESTINO A VER SI QUEDA INCONSCIENTE SI EN LA TIRADA SACASTE IGUAL O MENOS A TUS NEGATIVOS.

MP=

RESERVA PODER MAGICO, SE GASTA COMO EL NIVEL DEL CONJURO/TECNICA QUE LANZAS, NO PUEDE LLEGAR A NEGATIVOS ASI, NO TIENE NINGUN EFECTO MAYOR QUE NO PODER LANZAR CONJUROS/TECNICAS EL QUE POR ALGO, SE TE QUEDE EN NEGATIVOS. IMPORTANTE!, LANZAS EL QUE TE DE LA GANA QUE TENGAS, MIENTRAS MP TE LLEGUE.

PROFESION=

LA ELECCION DE LOS PUNTOS DE VIDA O SI TENDRA MAGIA O NO Y DE QUE TIPO, DECIDE QUE TENDRAS EXTRA CADA NIVEL EN HP Y MP, SI QUIERES QUE TENGA MAGIA, HAS DE ELEGIR UNA OPCION QUE TE DE DADOS EN MP CADA NIVEL, LUEGO ELIGES EL TIPO DE MAGIA, QUE DECIDIRA QUE BONUS TIENE MP. SI ELIGES LA OPCION CON "NO" NO TIENES MAGIA NI CONJUROS NI SE SUMA NINGUN TIPO DE BONO DE ATRIB AHI, NO TIENES MAGIA Y PUNTO. ESTA ELECCION Y TIRAR LOS DADOS PARA SABER CUANTO TIENES, CREA TU PROFESION, LUEGO TE AYUDARA A VER DONDE PONES LOS PTS EN ATRIBUTOS DESPUES.

SI NO QUIERES TENER MAGIA=

SIN MAGIAS NI TECNICAS= TIENES PARA CADA NIVEL HP 1D10+FORT Y DE MP "NO"

SI QUIERES TENER MAGIA = ELIGE TIPO DE MAGIA, SI LO TUYO ES MAGIA CREADORA, SANACION Y BONUS DEFENSIVOS EL BONO DE MP SERA DE +SAB, SI TE GUSTA MAS MAGIA DESTRUCTORA, DAÑO Y BONUS OFENSIVOS EL BONO DE MP ES DE +INT, SI QUIERES AMBOS TIPOS DE MAGIA PARA HACER DE TODO, EL BONO A MP SERA SIEMPRE LA PUNTUACION MAS BAJA DE LAS DOS, +INT O +SAB, POR TU ESTILO DE MAGIA MEZCLADO.

LUEGO ELIGE EL PACK DE HP Y MP QUE TE GUSTE MAS, ESE SERA EL TUYO=

PACK 1= TIENES PARA CADA NIVEL HP 1D8+FORT Y DE MP 1D4+BONO SEGUN TIPO MAGIA

PACK 2= TIENES PARA CADA NIVEL HP 1D6+FORT Y DE MP 1D6+BONO SEGUN TIPO MAGIA

PACK 1= TIENES PARA CADA NIVEL HP 1D4+FORT Y DE MP 1D8+BONO SEGUN TIPO MAGIA

-RECUERDA ESTO, EN ESTAS REGLAS, MAGIA O TECNICAS DE COMBATE SON LO MISMO, ELIGE UNA COMBINACION SIN MP SOLO SI QUIERES UN GUERRERO PURO QUE SOLO SE BASA EN SU GRAN AGUANTE Y EQUIPO, OTRA VARIANTE USARIA MP PARA LO QUE SEA. AH, NADA TE IMPIDE DECIDIR ESTO ANTES DE COLOCARTE LOS PUNTOS EN LOS ATRIBUTOS O RECOLOCARTELOS DESPUES EN LA CREACION DE LA FICHA TRAS DECIDIR ESTO.

-TECNICAS O CONJUROS= SI TIENES MP, TIENES UN CONJURO O TECNICA DE TU MISMO NIVEL, CADA NIVEL, ASI UN PERSONAJE DE NIVEL 3, TENDRIA UNO DE NIV 3, UNO DE NIV 2 Y UNO DE NIV 1. CUESTAN EN MP LO MISMO QUE SU NIVEL Y TIENES TANTOS PUNTOS PARA CREARTE EL CONJURO NUEVO AL SUBIR NIVEL O CREARTE LA FICHA, COMO TENGA DE NIVEL EL CONJURO O TECNICA. VAN ASI, UN EJEMPLO DE UN CONJURO=

NIVEL=7, EFECTO-HP=1, DADOS EXTRAS=1, ALCANCE=1, ENCADENA(FUEVSINT)=1, INICIATIVA=1

ESTO QUE SE ENTIENDA IMPLICA UN CONJURO DE ATAQUE DE NIVEL 7, DE DAÑO 2D4+BONO FUE, LLEGA A 1D12+1+BONO MOV MAGO CUADRADOS, LOS OBJETIVOS HAN DE FALLAR UNA TIRADA DE INT+D12 CONTRA 1+BONO FUE MAGO+D12 PARA QUE EL CONJURO FUNCIONE EN ELLOS (SI FUNCIONA, AL TURNO SIGUIENTE REPITE TIRADAS Y EFECTOS PERO CON -1 ACUMULABLE A TIRADA MAGO, CADA TURNO, ASI HASTA QUE LA PASEN TODOS LOS OBJETIVOS, ENTONCES ACABA CONJURO), EL CONJURO ADEMAS TIENE UNA INICIATIVA DE 1+BONO REACCION MAGO+D12 (COMO DETALLE FINAL, EXPLICAR QUE LO QUE TIRA EL MAGO SI EL CONJURO ENCADENA Y LO QUE TIRAN SUS OBJETIVOS, PARA EVITARLO DEPENDE ENTERAMENTE DE LA DESCRIPCION DEL CONJURO AL CREARLO SEGUN DECIDA EL MASTER.)

TAMBIEN PODRIA SER ALGO ASI:

NIVEL=7, EFECTO=7 (7D4), DADOS EXTRAS="NO", ALCANCE="NO", ENCADENA="NO", INICIATIVA="NO"

AHORA EXPLICO COMO SE CREA UN CONJURO O TECNICA PASO A PASO, ES IMPORTANTE YA QUE TODO EL SISTEMA VA EXACTAMENTE IGUAL, FICHA, EQUIPO...

NIVEL= TIENES UN CONJURO POR CADA NIVEL QUE TENGAS, DEL MISMO NIVEL, POR SI NO LO DEJO CLARO, SI POR EJEMPLO ERES NIVEL 5, TIENES 1 DE 1, 1 DE 2, 1 DE 3, 1 DE 4, 1 DE 5. EL NIVEL DEL CONJURO ES TANTO LOS PUNTOS QUE TIENES PARA CREARLO COMO LO QUE COSTARA DE MP. LOS PUNTOS LOS REPARTES EN LAS POSIBLES OPCIONES DEL CONJURO, PUEDES ELEGIR NO PONERLOS EN CASI TODAS, PERO HAS DE PONERLOS EN ALGUN SITIO, SOLO EN EFECTO ES OBLIGATORIO QUE TENGA AL MENOS UN PUNTO O NO HAY CONJURO NI TECNICA QUE VALGA!

EFECTO= MIRA ESTA TABLA:

PTS DADO	POR SI NO HAS CAIDO, PARA DECIDIR HP Y MP, REPARTO 4 ENTRE LAS
1 D4	DOS, CON UN POSIBLE EFECTO "NO" SI NO PONES NADA EN MP.
2 D6	CUANTOS MAS PUNTOS PONGAS AQUI, MAS ALTO ES EL DADO QUE
3 D8	UTILIZA EL CONJURO PARA DAÑO O LO QUE SEA DE BASE. AQUI
4 D10	DECIDES TAMBIEN QUE HACE EL CONJURO, CURA VIDA?, HACE
5 D12	DAÑO?, PONE UN BONUS O MALUS A UN ATRIBUTO? LOS CONJUROS
6 D20	DE BONUS Y MALUS CONTRARIOS SE RESTAN SUS EFECTOS, ASI UN

RESULTADO DE +2 A FUE ARREGLARIA EN PARTE UN -5 A FUE Y TENDRIAS UN -3 SOLO, DA IGUAL LA DURACION DE AMBOS CONJUROS, SI UN CONJURO NO PONE NINGUN TIPO DE BONO O MALUS A UN PERSONAJE, SE CONSIDERA QUE YA NO LE AFECTA. SI SOLO HACE

DAÑO O CURA, DENTRO DE LOS LIMITES DEL HP (NEGATIVOS TAMBIEN) O MP DEL PERSONAJE, AUNQUE EL EFECTO SE REPITA AL SIGUIENTE TURNO, CONSIDERA QUE HASTA ENTONCES NO LE ESTA AFECTANDO. UN EFECTO QUE SUPERA UNA PUNTUACION, UN SIMPLE HECHIZO DE CURAR PODRIA SER O UNO QUE DE NEGATIVOS, (RECUERDA, SI ES DENTRO DE HP O MP, SE CONSIDERA DAÑO O RECUPERACION SOLO NO BONUS NI MALUS), DURARA TANTO COMO EL EFECTO DE ENCADENA DECIDA. POR OTRO LADO, AUNQUE EFECTOS NEGATIVOS Y POSITIVOS SE RESTEN, LOS MISMOS NO SE SUMAN, NEGATIVO CON NEGATIVO O POSITIVO CON POSITIVO NO SE SUMA, SOLO CUENTAN LOS MAS ALTOS. LOS BONUS O MALUS COMIENZAN A PARTIR DE LA PUNTUACION MAXIMA DEL ATRIBUTO AFECTADO, EN EL CASO DE HP Y MP (DAÑOS O CURACIONES), CONSIDERA QUE LA PUNTUACION MAXIMA ES SU PUNTUACION ACTUAL, Y TRAS CURAR, SOLO SE CONSIDERARIAN BONUS LOS PUNTOS POR RESULTADO DEL EFECTO QUE SUPERARAN LA PUNTUACION NO ACTUAL, SI NO LA TOTAL, PARA VER QUE BONUS SE QUEDA. POR ULTIMO, NADA TE EVITA CONTINUAR LA TABLA SI QUIERES COMPLICARTE MAS, SI QUIERES QUE 7 SEA D30 O MAS, TU MISMO, YO NO LO VOY A HACER YA QUE ASI A MI YA ME QUEDA BIEN Y NO ME DESCUADREN LAS REGLAS..., DE MOMENTO!... SI EFECTO ES DAÑO, SUMARA EL BONO DE FUE, SI ES OTRO CASO, DECIDELO TU, QUE SE QUEDE APUNTADO LO QUE EL MASTER TE PERMITA, RECUERDA, QUE SIEMPRE FUERZA FUNCIONA BASTANTE BIEN, PERO EY!, QUE HABLAMOS DE MAGIA FANTASTICA!

DADOS EXTRAS= CADA PUNTO QUE PONGAS AQUI LE DA AL CONJURO CREADO UN DADO EXTRA IGUAL AL PAGADO DE EFECTO, CON SUS MISMAS CUALIDADES, UN DADO EXTRA POR CADA PUNTO QUE PONGAS AQUI, MOLA EH? TENER “NO” AQUI IMPLICA A PARTE DE NO PONER PUNTOS AQUI, QUE DE DADO SOLO TIENES EL DE EFECTO. EL BONO DE FUE POR EFECTO NO SE DUPLICA NI NADA POR MAS DADOS QUE HAYA AQUI.

ALCANCE=TENER “NO” AQUI IMPLICA QUE SOLO PODRIAS AFECTARTE A TI MISMO O A ALGUIEN PEGADO A TI, EN UN CUADRADO AL LADO DE DONDE ESTE TU PERSONAJE. TENER PUNTUACION IMPLICA QUE EL EFECTO LLEGA POR IGUAL A TANTOS CUADRADOS DESDE EL TUYO O A PARTIR DEL TUYO COMO LA PUNTUACION QUE PONGAS AQUI+MOV+D12, PUEDES ELEGIR ACABAR EN ALGUN PUNTO DEL CONJURO, PERO TE AFECTARA IGUAL QUE A LOS DEMAS. SI EL MASTER ES VIL, O BUENO, ESTO PODRIA FUNCIONAR BIEN, PODRIA HACERTE DECIDIR Y APUNTAR LA FORMA DE TU CONJURO, DEL ESTILO, A PARTIR DE TI, TU INCLUIDO, TE RODEA, SE EXPANDE COMO UN ABANICO, UN RAYO, ETC... SI NO, SENCILLAMENTE ELIGE COMO RECORRE SU CAMINO CON SUS CUADRADOS DE ALCANCE TU CONJURO, NO PUEDE QUEDAR NINGUNO SEPARADO QUE NO TOQUE OTRO AL MENOS!

ENCADENA= SI AQUI HAY UN “NO”, EL CONJURO OCURRE TAL CUAL, SI ACABA HABIENDO UN BONUS O MALUS, ESTE DURA HASTA QUE EL PERSONAJE AFECTADO COMIENZE SU TURNO DE ACTUAR. SI PONES PUNTOS AQUI, SON BONUS A UNA TIRADA QUE TENDRAS QUE HACER CONTRA LOS QUE AFECTES, TODO AQUEL QUE NO SAQUE MAS QUE TU, (SI SACA IGUAL, QUE REPITA!), LE AFECTA Y A TU SIGUIENTE TURNO PUEDE VOLVER A AFECTARLE!, TENDRAS QUE VOLVER A TIRAR POR EL CONJURO AUNQUE HAGAS OTRA COSA, ESO SI, CON UN -1 A ESA TIRADA ACUMULATIVO CADA TURNO EXTRA QUE SIGA ACTIVO EL CONJURO Y LOS AFECTADOS QUE NO PASARAN LA TIRADA, VUELVEN A TIRAR, SI VUELVEN A FALLAR, LES VUELVE A AFECTAR Y SIGUE ESTO IGUAL HASTA QUE YA NO AFECTE A NADIE. QUE TIRA EL MAGO QUE HACE EL CONJURO O LOS AFECTADOS? PODRIA SER SENCILLAMENTE LANZAR O GOLPEAR, +BONUS ENCADENA CONTRA TIRADA ESQUIVAR DE AFECTADOS, PERO PODRIAMOS SER CREATIVOS AQUI, TU CONJURO ES UNA GRAN PIEDRA QUE GOLPEA A LOS DESPISTADOS? TU TIRADA PODRIA IR POR EL ATRIB DE FUE Y LA DE LAS VICTIMAS POR EL DE SAB, SE CREATIVO AQUI!

INICIATIVA= SI VAS A LANZAR UN CONJURO, DEBES DECIRSELO AL MASTER CUANDO EMPIECE UNA NUEVA RONDA DE TURNOS ANTES DE TIRAR QUIEN IRA ANTES, TENER “NO” AQUI IMPLICA QUE NO TIRAS INICIATIVA Y ACTUARAS EL ULTIMO GATO (SI COINCIDIS VARIOS, DECIDIDLO COMO QUERAIS), SI TIENES PUNTOS AQUI, TU INICIATIVA SERA DE ESTE BONUS+REACCION+D12. RECUERDA, SI QUERIAS QUE TU PERSONAJE LANZARA UNO DE SUS CONJUROS O TECNICAS Y TE OLVIDASTE DE ESTO Y NO SE LO COMUNICASTE AL MASTER Y TIRASTE POR REACCION DE FORMA NORMAL, NO HARA NINGUN CONJURO!

-CONJUROS DOBLES, TRIPLES O LO QUE SEA O CON VARIOS EFECTOS?= PERFECTAMENTE POSIBLES, RAROS Y CAROS! (PARA EQUILIBRAR), SI TIENES UNA IDEA EN MENTE ADELANTE!, SI ES SOLO POR HACER DE TODO EN TU TURNO, MEJOR NO, EN SERIO, HAZ UNO DE UN UNICO EFECTO POTENTE. PARA NO DESEQUILIBRAR EL SISTEMA ES MUY SENCILLO, CON LOS PUNTOS PARA CREAR EL CONJURO DE ESE NIVEL, LOS COGES Y LOS REPARTES EN CONJUROS INDEPENDIENTES QUE OCURRIRIAN A LA VEZ. POR EJEMPLO, VOLVEMOS AL FAMOSO CONJURO ANTERIOR DE NIVEL 7, EN VEZ DE CREAR ESE, QUIERO UNO CON VARIOS EFECTOS!!!, PUES DECIDO QUE SERA COMO LANZAR DOS A LA VEZ Y DE LOS 7 PUNTOS POSIBLES DE CREAR, CREO UNO DE 3 PTS Y UNO DE 4 TOTALMENTE INDEPENDIENTES EN COSTES Y EFECTOS, INCLUSO CADA UNO DE SUS EFECTOS PUEDE OCURRIR CUANDO LANCE ESTE CONJURO RARO DE NIVEL 7 EN INICIATIVAS DISTINTAS!!!

-SOLO PARA CUANDO HAGA FALTA PUNTUACION SI O SI! =

AQUI YA NO HABLO DE CONJUROS NI TECNICAS!, POR EJEMPLO EN COMBATE HACE FALTA TIRAR DAÑO Y EL PERSONAJE NO TENGA ARMAS O ALGO QUE LE PERMITA TIRAR DADOS DE DAÑO CONCRETOS, O NO TIENE BONUS, CADA DOS VECES QUE SU OBJETIVO SEA IMPACTADO POR EL O POR OTRO DE LA MISMA FORMA ASI, LE HACE 1 DE DAÑO, POR EJEMPLO DOS PERSONAJES SIN EQUIPO NI BONUS IMPACTAN CADA UNO AL MISMO, TRAS QUE IMPACTA EL SEGUNDO, EL OBJETIVO SUFRE 1 DE DAÑO, UTILIZA ESTO SOLO SI ES INDISPENSABLE!, ES UN APAÑO ALGO CHAPUCERO PARA NIVELES BAJOS O DESARMADOS QUE NO TENGAN NI BONUS DE FUERZA!

-OFICIOS= UN PERSONAJE CONOCE TANTOS OFICIOS COMO SU NIVEL SI QUIERE, PUEDE APRENDERLOS DESPUES!, SU PRIMER OFICIO ES SU CLASE DE PERSONAJE. INTENTAR HACER ALGO DE UN OFICIO QUE NO SE TIENE (SEGUN CRITERIO MASTER SI TIENE EL PERSONAJE ALGUN SABER PARECIDO POR SUS OFICIOS CONOCIDOS), SE TIRA LO QUE SEA JUNTO CON UN MALUS DE -12 A LA TIRADA, SI SALE NEGATIVO, SALE MAL, NO SEAS MUY CRUEL AQUI MASTER SI ERA ALGO CHULO O DIVERTIDO O UNA BUENA IDEA!

-BONUS/MALUS, DIFICULTADES= PORQUE SI, EL MASTER PUEDE PONERTE LOS BONUS O MALUS QUE QUIERA, SIEMPRE QUE LA PARTIDA SEA DIVERTIDA PARA TODOS, MAS ALLA DE UN +12 O UN -12 BIEN RAZONADOS, PUEDE QUE SEA EXAGERAR, UN +/-4 SERIA UN BONUS/MALUS NORMAL. SI EL MASTER TE HA DE PONER ALGUNA DIFICULTAD, TE PONDRÁ EL BONUS O MALUS QUE VEA Y EL TIRADA UN D12 TAMBIEN, COMO SIEMPRE, HABRAS DE SACAR MAS QUE EL PARA PASAR LA TIRADA, SI SACAIS LO MISMO, REPETIS! NO CONTEMPLA EMPATES EN ESTAS REGLAS.

-EQUIPO/OBJETOS= TODO OBJETO QUE TENGA ALGUN TIPO DE BONUS, SE CREA COMO SI FUERA UN CONJURO DE TANTO NIVEL TANTOS PUNTOS, IGUAL, SOLO QUE EN VEZ DE COSTAR MP UTILIZARLO, SE GASTARON MONEDAS EN CREARLO.

UN PERSONAJE PUEDE CREAR EQUIPO DE HASTA SU MISMO NIVEL, SE HACE UNA UNICA TIRADA DE CREACION TRAS UN DIA ENTERO CREANDO Y SOLO PUEDES SUBIR EN 1 NIVEL UN MISMO OBJETO, ESO SI, PUEDES TRABAJAR EN VARIOS A LA VEZ, POR EJEMPLO, SUBIR EN UN NIVEL DOS OBJETOS, HAS DE SACAR MAS QUE SUS PUNTUACIONES Y GASTAS TANTO COMO TU TIRADA MAXIMA POSIBLE EN MONEDAS, NO PUEDES INTENTAR MEJORAR UN OBJETO QUE POR TIRADA O FALTA DE MONEDAS NO PUEDAS IGUALAR Y SI

TU TIRADA SALE MAS BAJA, EL MASTER DECIDE QUE OBJETOS LOGRASTE MEJORAR Y CUALES NO, ENTONCES VUELVE A TIRAR POR LOS QUE NO LOGRASTE MEJORAR, GRATIS, SI VUELVES A SACAR MENOS, BAJAN EN UN PUNTO SU NIVEL, VUELVE A TIRAR ASI HASTA QUE SAQUES LA TIRADA O FALLES TODO, EN ESE HIPOTETICO CASO, SI EL OBJETO PIERDE MAS QUE NIVEL 1, ESTE ES DESTRUIDO.

IMPORTANTE, DESGASTE!= TODO OBJETO USADO EN UNA AVENTURA, PIERDE 1 NIVEL AL FINAL DE LA MISMA, SE VAN DESGASTANDO, CUIDADO CON LAS CUERDAS Y SUS TIRADAS DE AGUANTAR CONTRA VUESTRO PESO MALIGNAS!, JEJEJE. LO QUE MOLARIA ES QUE SIEMPRE AL FINAL DE LA MISMA, SE REPARA Y SE REPONE EQUIPO O SE QUEDAN EQUIPO MEJOR, CLARO!

IMPORTANTE, NIVEL MAXIMO EQUIPO!= A NO SER QUE LO CONSIDERES ILOGICO DEL ESTILO DE “ME ESCOÑE POR EL PRECIPUCIO PORQUE MI CUERDA ERA NIVEL 1 COMO YO, NO NIVEL 231 QUE LA HACIA HIPERSEGURA...”, EL EQUIPO ENCONTRADO, AUNQUE SEA DE MAS NIVEL, SOLO SABES UTILIZARLE TANTOS PTS COMO TU NIVEL. LOS PTS NO UTILIZADOS SE DESACTIVAN DE 1 EN 1 DE DERECHA A IZQUIERDA SEGUN ORDEN DE “CONJURO” HASTA QUE TENGA “NO” EN TODOS, ADEMAS, SI PERDER UNA PARTE DE SU PUNTUACION CAMBIARIA COMO SE USA EL OBJETO, NO SOLO DEBILITARLO, DIRECTAMENTE NO PUEDE SER USADO, POR EJEMPLO=

COSA NIVEL=7, EFECTO-HP=1, DADOS EXTRAS=1, ALCANCE=1, ENCADENA(FUEVSINT)=1, INICIATIVA=1

PODRIA UTILIZARLO UN NIVEL 6 DE PERSONAJE Y PERDER EL SEGUNDO DADO DE DAÑO TEMPORALMENTE, SIGUE HACIENDO DAÑO IGUALMENTE, PERO SI QUISIERA UTILIZARLO UN NIVEL 5, NO PODRIA, YA QUE EL OBJETO NO PODRIA SER EL MISMO SIN SU BONUS A INICIATIVA, ENCADENAR SU USO, ALCANCE O EL MISMO EFECTO DE POR SI. UN DESGASTE EXCESIVO VOLVERIA EL OBJETO IGUAL DE INUTIL QUE SI ESTUVIERA LIMITADO ASI, SI NO ES REPARADO.

EL PRECIO NORMAL DE EQUIPO EN TIENDA, POR SU CREACION, DEBERIA SER, MAS O MENOS, EL DOBLE DE SU NIVEL, TAMBIEN NO SERIA RARO QUE INCLUSO FUERA MAS CARO.

EL PERSONAJE DEBERIA TENER COMO MINIMO SIEMPRE QUE PUEDA, AL MENOS UN OBJETO DE CADA NIVEL QUE TENGA. SERIA UN MINIMO ACEPTABLE EN CREACION FICHA. -NO CONTEMPLA BONOS POR ESPECIES YA QUE CONSIDERO QUE ENTRE LOS PTS Y TECNICAS POSIBLES EN CREACION DE FICHA YA SON MAS QUE SUFICIENTES PARA DEFINIR UN PERSONAJE, NO TIENE QUE SER HUMANO SI NO SE QUIERE.

-DESAFIOS= HAZ MEDIA DE BONOS GRUPO ADECUADOS

CUANTO MAS RAROS RESPECTO A GRUPO, PEOR EN TIRADA DE ASPECTO

CUANTO PEOR LOS TRATEIS AL CONOCERLOS, PEOR EN TIRADA DE CARISMA

CUANTO MAS CHOQUE COSTUMBRES, PEOR EN TIRADA DE SABIDURIA

CUANTO PEOR OS COMPRENDAIS, PEOR EN TIRADA INTELIGENCIA

SI TOTAL TIRADAS CONTRA MASTER, EL SACO MAS, SON MINIMO DESCONFIADOS, SI SACASTEIS NEGATIVOS, SON HOSTILES O HUYEN SEGUN ESTILO ENEMIGOS

LOS DESAFIOS PUEDEN SER LOS ADECUADOS POR NIVEL, O ESTAN AHI, LOS PELIGROSOS SON LOS QUE ESTAN AHI SI O SI, YA QUE NO ESTAN NIVELADOS PARA VOSOTROS.

SUMA TODOS LOS NIVELES QUE TIENEN LOS PERSONAJES DEL GRUPO, ENTONCES TIRA UN DADO ADECUADO QUE PUEDA SACAR MAS O MENOS QUE ESE NUMERO, SI SACAS IGUAL, VUELVE A TIRAR, HAS DE PODER SACAR LO MISMO PARA ARRIBA COMO PARA ABAJO, SI SALE MAS, VUELVE A TIRAR Y QUEDATE EL RESULTADO MAS BAJA, ENCUENTROS MUY POTENTES SON RAROS.

ENTONCES DECIDE SI ES UN UNICO PROBLEMA, UN GRUPO DE PROBLEMAS

EQUILIBRADO O MUCHOS MINIMOS POSIBLES.

EL TESORO QUE PUEDE DISPONER UN DESAFIO ES FACIL DE CALCULAR, PUEDE TENER UN MAXIMO DE TANTOS OBJETOS COMO NIVEL ES Y PUEDEN SER DE TANTO NIVEL COMO MUCHO COMO EL NIVEL DEL DESAFIO DUPLICADO.

LAS TRAMPAS O PROBLEMAS, NATURALES O NO, TODOS SON PROBLEMAS, CLIMA, COMBATES, ENFERMEDADES O MALDICIONES RARAS, Y MAS, TODOS SON DESAFIOS QUE SI SE RESUELVEN DAN TESORO!, COMO MUCHO, SI QUIERES SER LOGICO EN LA AVENTURA, SI NO QUIERES QUE POR PASAR UNA MONTAÑA DESIERTA ENCUENTREN SU TESORO ALLI, JUNTA ESTE CON EL BOTIN FINAL, PERO QUE SE LO ENCUENTREN SIEMPRE SI O SI, O QUE SEPAN QUE PODRIAN CONSEGUIR MAS SI QUIEREN!, LA RECOMPENSA HA DE ESTAR SIEMPRE!

-SERVICIOS, CONTRATAR= AQUI TAMBIEN ENTRARIA LLEVAR MONTURAS POR EJEMPLO, EN TODOS LOS CASOS CUESTAN SU NIVEL X 2 POR ADELANTADO Y NO DEBERIAN LLEVARSELO CON VOSOTROS SU DINERO ENCIMA (PARA NO TONGUEAR CLARO!), TAMBIEN AQUI ENTRARIA ENCONTRAR BUENOS HERREROS O INVENTORES!, TODOS LOS PERSONAJES DE OFICIOS QUE USEIS, OS ACABARAN PIDIENDO CONTRATAROS PARA AVENTURAS PARA PODER SUBIR ELLOS TAMBIEN SI ACABAIS CONFIANDO EN ELLOS Y SI ELLOS SUBEN, OS DARAN MEJORES SERVICIOS! CUANDO BUSQUEN AL MEJOR DE ALGO EN LA CIUDAD, TIRA 2D20 Y QUEDATE EL PEOR, SERA DE ESE NIVEL INICIAL.

SI CREAS RAPIDO UNA TIENDA PARA LOS PERSONAJES, DISPONE COMO MAXIMO DE 1000 MONEDAS O MENOS Y 1D4 CURRANTES EN ELLA (EN EL D4 INCLUYO EL MAESTRO, SI SALE 1 SOLO ESTA EL).

SI VENDEN UN OBJETO DE NIVEL 1 A 20 O MAS!, EN EL SITIO ADECUADO, LO PODRA VENDER EL QUE LO COMPRO SI SACA MENOS EN 1D100 QUE LOS DIAS QUE LO TUVO SI HAY COMPRADORES POSIBLES, SIEMPRE QUE HAGA LA DEBIDA PROPAGANDA!, SI EL OBJETO ES DE MAS DE NIVEL 20, SIEMPRE ACABARA COMPRANDOLO ALGUIEN SI SE ENTERA QUE EXISTE.

SI EN UNA TIENDA TE OFRECEN UN TRATO JUSTO, SIEMPRE INTENTARAN COMPRARTE EL OBJETO ENTRE LA MITAD DE SU COSTE Y UNA CUARTA PARTE, MENOS TE ESTAN TIMANDO, SI TE PAGAN MAS, ESTAN PERDIENDO DINERO DE VERDAD CON ESA COMPRA..

-LA LEY ESTA COMPUESTA POR CONSEJO GENERAL DEL PUEBLO, SE DECIDE SEGUN OCASION, ES MUY RARO ENCONTRAR UN PUEBLO DONDE LA MAYORIA DE LA GENTE SEA MALVADA, TIRA 1D10, CON

1 LA MAYORIA DE LA GENTE ES MALVADA, CUIDADO!

2 3 4 5 6 LA GENTE ES NEUTRAL Y TIENDA A SER BUENA

7 8 9 BUENA GENTE, MAS SOCIABLES, INTELECTUALES, Y PICARA, DE LO NORMAL

10 INCLUSO PODRIAN AYUDARTE VOLUNTARIOS EN TU BUENA EMPRESA!

-EL CLIMA ES AGRADABLE Y TEMPLADO DE BASE, AUNQUE ALGUNA VEZ PUEDE HABER DADO UN MAL SUSTO, TIRA 1D10 DESDE 5, SI SALE MAS, SUMA 1, SI SALE MENOS RESTA 1, SI LLEGAMOS A MAXIMOS, 10 ES CALOR PELIGROSA, 1 ES FRIO PELIGROSO. NO HAY ESTACIONES FIJAS.

-EL AÑO TIENE 1000 DIAS, LA GENTE TIENE EDADES NORMALES PERO VIVEN MAS, YA QUE CUMPLEN AÑOS DE 1000 AÑOS COMO NOSOTROS DE LOS NUESTROS. EL AÑO IMPLICA UNA ROTACION COMPLETA A LA ESTRELLA DE SU SISTEMA. HAY 10 PLANETOIDES, ESTRELLA INCLUIDA, DE MAS GRANDE A MAS PEQUEÑO, SE LLAMAN COMO SU ORDEN, LA ESTRELLA ES UNO, VOSOTROS VIVIS EN TRES, HASTA 10, CALOR DESCENDENTE. PODRIA HABER VIDA EN VUESTRO SISTEMA, SI EL VUESTRO ES EL MAS CERCANO CON VIDA, TAMBIEN EN 4 5 6 7 Y 8, 9 Y 10 SON DEMASIADO FRIOS.

-UN PERSONAJE LLEGA A LOS 60 SIN APENAS HABER ENVEJECIDO, PUEDE VIVIR TANTO

COMO SU NIVEL X D12, ESTO SE LE TIRA CADA AÑO SIGUIENTE QUE CUMPLA DESPUES DE LOS 60, CUANDO SAQUE MENOS, EN ALGUN MOMENTO AL AZAR EN ESE AÑO, SU VIDA SE ACABARIA DE FORMA NATURAL SIN ENFERMEDAD.

-AL CONTRARIO, TODOS LOS NACIMIENTOS OCURREN TRAS 1000 DIAS, UN AÑO ENTERO, QUE LOS PADRES SEPAN QUE ESPERAN DESCENDENCIA, CURIOSAMENTE, SI NO LA QUERIAN, NO SOLO NO OCURRE, SI NO QUE LO SABRAN TAMBIEN. LA NUEVA VIDA APARECE CREANDOSE DE LA MISMA ENERGIA DE LA TIERRA Y PARTE DE LA DE LOS PADRES. CUANTOS HIJOS/AS NACEN?, TIRA 1D6 AL AZAR, SI IMPAR CHICO, PAR CHICA, SI SALE UN 5 O 6, PUEDEN SER MAS DE UNO, VUELVE A TIRAR, PRIMERO PARA SACAR QUE ES EL SEGUNDO, SI SACO TAMBIEN POSIBLES HERMANOS, ESTA VEZ CONFIRMA CON UN SEGUNDO DADO, SI HAY UN TERCERO, EL PRIMER DADO CONFIRMA QUE ES Y TIENE DOS MAS QUE TIRA PARA VER SI HAY CUARTO, HA DE HABER SIEMPRE 5 O 6 EN TODOS LOS DADOS PARA QUE PUEDA HABER HIJOS EXTRAS!

-EL DESTINO DE LOS PERSONAJES= HABLEMOS DEL DESTINO, PORQUE LOS PERSONAJES AL SUBIR PUEDEN ENCONTRARSE COSAS MAS GORDAS?, LOS DESTINOS DE LOS MAS GRANDES SE ATRAEN DE FORMA MISTICA, SOLO LOS QUE PERSEVERAN GANAN MAS PODER, POR OTRO LADO, COMO APARECEN COSAS TAN GORDAS?, SI NO HUBIERA EXPLICACION POSIBLE, LA EXCUSA DE QUE LA MAGIA DEL MUNDO LO CREO ES PERFECTAMENTE VALIDA Y CHORRA TAMBIEN!, ESTO DEBERIA SER UN MONSTRUO UNICO NO INTELIGENTE MEJOR...

-SEGUIDORES+CREACION FORTALEZAS?= TRAS CADA AVENTURA TIRALES A CADA UNO UN DADO COMO PARA DECIDIR ENCUENTRO, PERO POR SEPARADO Y AL REVES, TIRA DOS VECES Y QUEDATE EL RESULTADO MAYOR, SI AUN ASI ES MENOS QUE EL NIVEL DEL PERSONAJE, GANA UN POSIBLE SEGUIDOR QUE SE ENCONTRARA PROXIMAMENTE!, SOLO PODRAS TENER UNO DE CADA NIVEL INFERIOR AL TUYO ASI, O GRUPO EQUIVALENTE A ESE NIVEL (Y ELLOS PODRIAN TENER LOS SUYOS!), NUNCA DE TU MISMO NIVEL!, PARA CREAR UNA FORTALEZA MALIGNA DONDE DEBAIS IR A LUCHAR CONTRA UN MALO MUY MALVADO, PODRIAS SEGUIR ESTA REGLA, EL PODRIA ESTAR EN LA PLANTA DE NIVEL 7, TENER UNA PLANTA INFERIOR DE NIVEL 6 CON 6 DE NIVEL 1 ALLI, UNA DE 5 CON UN MALO DE 5 CON SUS PROPIOS MINIONS, ETC... O CUALQUIER COMBINACION.

-TIPOS DE AVENTURAS= DE MENOS A MAS PELIGROSA

TURISMO POR EL MUNDO

EXPLORACION DE MARAVILLAS OLVIDADAS

CUEVAS NATURALES

ESCONDRIJO DE MALVADOS

FORTALEZA DE SUPERMALVADO

ENEMIGO LEGENDARIO

-COSTUMBRES Y CULTURA=

UNO SE MERECE LO CONSEGUIDO, RECORDADLO!

LA GENTE DE VIAJE COMPARTE LO QUE HAGA FALTA SI SE PUEDE, CUANDO SE ENCUENTRAN.

SE PILLA FACILMENTE A ALGUIEN PARA TRABAJAR SI LO PIDE, PARA QUE EL NEGOCIO VAYA MEJOR, PUEDEN OFRECER TRABAJO FIJO SI CUMPLE BIEN.

EL DINERO NO SE REGALA, SE CONSIDERA DE MAL GUSTO, ESTA BIEN COMPRARLE ALGO NECESARIO O EMOTIVO A OTRO SI NO CAMBIA TU FORMA DE VIVIR EL HACERLO.

LAS PERSONAS TIENEN FE EN ELLOS MISMOS, LOS CLASICOS CLERIGOS SERIAN AQUI HOMBRES SANTOS, NO SIGUEN DIOS NI NADA PARECIDO, EL PODER VIENE DE ELLOS MISMOS.

LA MUERTE NO SE CREE NI QUE EXISTA DE POR SI, CUANDO UNO CAE PARA SIEMPRE, SE

HACE UNA FIESTA DE DESPEDIDA DE ESA PERSONA, SU ENERGIA VITAL VUELVE AL PLANETA PARA EN JUNTO OTRAS, VOLVER MAS ADELANTE BAJO OTRAS FORMAS, NO HAY MUERTE DE POR SI, SOLO CAMBIO.

RECORDAD QUE SI UNO MANDA EN SU PUEBLO, ES PORQUE SE LO MERECE DE ALGUNA FORMA!

-COMO SERIA EL MUNDO DE JUEGO= YO ME IMAGINO ALGO CLASICO, FANTASIA HEROICA, PERO PODRIA SER CUALQUIER OTRA COSA.

-Y POR ULTIMO, DE MOMENTO!, Y COMO PUÑETAS SE SUBE DE NIVEL?, COMO DOY PXS?? AH, NO LO SABIAS?, TRAS CADA AVENTURA, SI COMO MASTER CREES QUE SE LO MERECE, SUBELES UN NIVEL A LOS QUE TU CREAS, NO HAY COSTE CRECIENTE, SOLO AVENTURAS IGUAL DE LARGAS PERO MAS EPICAS!

CUENTOS CLASICOS CON CITIESOFDESTINY.COM

(LO DICHO, SOLO ACABA DE MOMENTO!, POR SHINRELOADED)

ACABADO EL 20141128230434, FICHA, TABLAS Y PORTADA EL 20141129224037

FIN

..., ESTE JUEGO ACABADO FRENETICAMENTE EN TIEMPO RECORD SE LO DEDICO A QUIEN YA SABRA QUIEN ES POR ESTE COMENTARIO... :

MEJORATE PRONTO!, PESAO!!!!



(Y SI, HE PUESTO ESTE DIBUJO AQUI PORQUE CREO QUE QUEDABA BIEN Y NO SABIA QUE PONER PARA TAPAR ESTE HUECO EN BLANCO FINAL)

CUENTOS CLASICOS CON CITIESOFDESTINY.COM

NIVEL

HP

MP

FUERZA

CONOCIMIENTOS SOBRE OFICIOS

GOLPEAR

ESQUIVAR

LANZAR

TECNICAS/CONJUROS POR NIVEL

MOVIMIENTO

REACCION

FORTALEZA

CONSTITUCION

INTELIGENCIA

SABIDURIA

CARISMA

ASPECTO

SUERTE

DESTINO

OBJETOS QUE LLEVAS ENCIMA