LOS

No esta permitida la reproducción total o parcial de este libro, ni su tratamiento informático, ni la trasmisión de ninguna forma o por cualquier medio, ya sea electrónico, mecánico, por fotocopia, por registro u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito de los autores.

Los Mundos de Tórrijan ® 2002 Todos los derechos reservados.

Los mundos de Tórrijan

Esta copia en formato PDF es solo para fines publicitarios.

Queda prohibida toda reproducción por cualquier medio y razón, salvo con el permiso de los autores.

Para contactar con los autores llamar a:
665 922 182
926 22 02 73
669 233 217
926 25 64 73

O escribir e-mail a :
658540923@amena.com

Copyright 2002

Los Mundos de Tórrijan

Material necesario:

Dados de 4, 6, 8, 10, 12, 20 caras y de unidades, fotocopias de las fichas de juego y todo lo necesario para la aventura, lapiceros (bolígrafos no, por favor), gomas, sacapuntas, regla, folios en blanco y sobre todo gente para jugar y muchas horas libres.

El juego lo ha hecho:

Idea original, creación y desarrollo: Manuel Martínez Mena.
Ángel Salvador Mena.
Desarrollo, corrección y paciencia: Bárbara Martín Muñoz.

Agradecimientos: A nuestras familias por la santa paciencia y a los amigos por el dar por culo, con especial cariño a Juan Héctor Galán Garrido.

Juego desarrollado desde Agosto de 2001 hasta Marzo 2002.
Corrección desarrollada desde Noviembre 2002 hasta Enero 2003.
Fichero PDF generado en noviembre 2003 para muestra comercial

ÍNDICE Páginas

HISTORIA

1.La historia de Los Mundos de Tórrijan 1-4

REGLAS

2.Aprender a jugar a Los mundos de Tórrijan 5-6
2.1 Interpretación e identificación del personaje 6
3.Raza y cultura: 7
3.1 Características de los personajes 7-8
3.2 Clasificación de características 8
3.3 Razas seleccionables 9-16
3.4 Características según la raza 16
3.5 Habilidades especiales según la raza 17-29
3.6 Formación de un personaje 30
3.6.1 Primera hoja 30-31
3.6.2 Segunda hoja 31-32
3.6.3 Tercera hoja 32
3.7 Idiomas 32-33
3.8 Subir de nivel 33-35
4.Movimiento 36
4.1 Áreas civilizadas 36
4.2 El campo 36-39
4.3 Lugares de aventuras 39-40
4.4 Comida y bebida 40
4.5 La disolución del grupo 40
4.6 El paso del tiempo, o sea, los días 40-42
4.7 Generador de poblados 42-43
4.8 Generador de tesoros 43
4.9 La carga 43-44
4.9.1 Los personajes también pesan 45
4.10 Persecuciones con jamelgos 45-46
5.El combate 46-47
5.1 Movimiento en un turno 47-48
5.2 El ataque 49-50
5.2.1 Golpe 50-51
5.2.2 Defensa 51-52
5.2.3 Escapar o huir de un combate 53
5.2.4 Y si uno vuela 53
5.3 Y si alguno se queda tonto 54

5.4 Golpes para grabar 54-57
5.5 Mindeces 58
5.6 Como utilizar el campo de batalla 58-59
6. Acciones inusuales 59-60
6.1 Otro tipo de acciones inusuales 60-61
6.2 Primeros auxilios 61
6.3 Colaboración y trabajo en peña 62-63
7.La magia 64
7.1 Realización de un sortilegio 64-65
7.2 Sortilegios y sus fallos 66
8.Alquimia 66-67
8.1 Productos y combinaciones de alquimia 68-71
9.El juego de moda: El pringao 72
10.El agua 72
10.1 Nadar y bucear 72-73
10.2 El mar 73-74
11.Las machacas 74
12.Animales a los que te puedes subir 75
13. Daño en caídas 75-76
14.Climatología 76-77
15.Enfermedades y venenos 78-79
16.El herbolario de la abuela 79-81
17. Batallas Campales 82
17.1 Las batallas campales 82
17.2 Reglamento 82-84
17.3 Unidades terrestres 84-87
17.4 Unidades aéreas 87
17.5 Unidades navales 87-88
17.6 Modificaciones por especies 89-93
17.7 Mapas para batallas campales 93-94
17.8 Fichas de unidades 94

LISTAS

18. Listas 95
18.1 Listas de armas 95-97
18.1.1 Descripción de armas 97
18.2 Listas de equipo 98
18.2.1Descripción de equipo 98-101
18.3 Listas de productos de alquimia en tiendas 102

18.4 Listas de comida y alojamiento 102
18.4.1 Descripción de comida y alojamiento 102-103
18.5 Listas de animales a los que te puedes subir 103
18.5.1 Descripción de animales a los que te puedes subir 103-104
18.6 Listas de barcos 104
18.7 Listas de pociones y cosas mágicas 104
18.7.1 Descripción de pociones y cosas mágicas 105-106
18.8 Listas de plantas en herbolarios 106
18.9 Listas de sortilegios 106-113
18.10 Lista de armas mágicas 113-129

BESTIARIO

19.Bestiario 130-173

ATLAS

20.Atlas 173-183

AVENTURA INICIAL

21.Aventura para empezar: "¡La madre que parió al Maldito Castillo!" 184-198

ESCENARIOS Y FICHAS DE JUEGO

22.Escenarios y fichas de juego 199-221

HISTORIA

1. La Historia de Los Mundos de Tórrijan

La historia de Los Mundos de Tórrijan se divide en cuatro edades, cada edad se divide en 1000 años, la primera es la llamada **EDAD DE LA CREACIÓN** (2000-1000 AJ), la segunda es la denominada **EDAD DEL CRECIMIENTO**(999-0 AJ), la tercera es la llamada **EDAD DEL CONOCIMIENTO**(1-1000 DJ), la cuarta edad es en la que se desarrolla el juego y recibe varios nombres como la **EDAD DE LOS JODIOS WILLOWS** o la **EDAD DE LOS MAMPORROS** (1001-1703 DJ).

En Los Mundos de Tórrijan un hecho marcó de manera crucial el destino de los habitantes de este mundo, sería ya el año 0 cuando ocurrió.

En una tranquila aldea de willows, un tranquilo día de primavera, un habitante llamado Herman Aorto paseaba tranquilamente por un rústico camino cuando dijo:

- ¡Haber que joderse como escocer estos gayumbas!

Un simpático willow conocido por todos como Jim, el Menguado, escuchó esta dulce expresión de Herman. Jim era conocido por su gran cantidad de inventos tales como el tan utilizado secador de barbas, el sacapuntas para los cuernos de cascos o el tan práctico y efectivo velcro. Jim estuvo gran cantidad de tiempo reflexionando sobre la expresión de Herman, "¿Por que decir Herman haber que joderse como escocer estos gayumbas?"- pensó Jim, "tal vez, esparto no ser bueno para gayumbas" - dijo Jim. En ese momento se puso a buscar otros materiales para hacer más cómodas las gayumbas de los willows, probó de todo, desde madera de chopo hasta alambre de espinos, pero al final una bonita tarde de verano, conocida desde entonces como el Día de Jim, salió de su choza e hizo llamar a Herman, este acudió rápidamente:

- ¿Como va, Jim?,¿ qué quieres?- dijo Herman .
- ¿Como va, Herman? Hace tiempo te oí decir que gayumbas de esparto escocer mucho, por eso haber estado todas estas lunas buscando unas mejores gayumbas para todos los willows.

Jim despertó gran expectación con sus palabras entre los willows que allí se habían acercado, pues era verano y el esparto de las gayumbas paso de picar a dar por saco.

- Toma Herman, pruébate estas nuevas gayumbas de algodón.-dijo Jim-
- ¡ Ooooooooh! ¡Cómo no se nos habrá ocurrido antes!- dijeron algunos.

Herman, que marchó a su casa para ponerse las nuevas gayumbas, no tardó en volver convertido en una tremenda bola de felicidad.

- ¡Ser genial! Esta gayumba no picar, ser suave y estar calentito.
- ¡ Hurra!- gritaron todos.
- ¡Bien por Jim! - corearon algunos.

Ese día se conoce desde entonces como el día de Jim y el comienzo de la **EDAD DE LOS MAMPORROS**, por eso las fechas se dividen en AJ (ANTES DE JIM) y

DJ (DESPUÉS DE JIM). Este invento hizo ganar batallas a los willows pues no es lo mismo entrar en combate con unas gayumbas de algodón que con unas de esparto. Cuando el invento se extendió todos dieron gracias a Jim y hasta hoy, el 1703 DJ, todos lo siguen recordando con especial cariño cuando van a ponerse gayumbas limpias.

Pero el problema de los willows es que te dan una de cal y otra de arena, el segundo hecho de gran relevancia en la historia de este mundo tuvo lugar en el año 503 DJ.

Una hermosa tarde de primavera un grupo de tres willows decidieron emprender un viaje en busca de churrucao. Wilder era el jefe del grupo, lo seguían Arg y Grog. Eran las cinco de la mañana, hora elegida para emprender el viaje, pero Arg no aparecía. Entonces Grog refunfuñar:

- Yo apostar pelo de barba a que Arg no estar espabilado.

Eran ya las seis cuando Arg llegó corriendo.

- ¿Dónde haber estado?- preguntó Wilder.
- Mi estar cambiando arena al gato- contestó Arg.

- ¡Güano para ti Arg, tú tener legañas como escarabajos peloteros, tú quedarte dormido como siempre!- aseguró Grog.
- Ser verdad, mi siente, mi olvidar dar cuerda a cacharro que despierta - se disculpó Arg.

Aclarada la situación, los tres willows emprendieron el viaje, el cuál no duraría más de cuatro días pues el poblado de los willows y las Cascadas de Alaporra no estaban muy lejos. El primer día paso sin más penas que glorias, exceptuando que Arg olvidó su cepillo de dientes y Grog le echó la bronca. Al despertar del segundo día descubrieron que les habían robado todas las provisiones, esto joder mucho a Wilder que enseguida se disculpó:

- ¡Claro!.Yo saber que olvidárseme algo.
- ¿Qué es Wilder? -dijo Grog.
- Olvidarnos de establecer turnos de vigilancia por la noche. -le contestó Wilder.
- Desde luego, en estos tiempos te descuidas y te quitan hasta las gayumbas - dijo Grog.

Después de un escueto desayuno compuesto de corteza de pino y un delicioso vaso de agua de río, continuaron el viaje. Serían las seis y pico de la tarde cuando llegaron a una aldea donde decidieron comprar más provisiones, pero cometieron el pequeño error de olvidarse las machacas en casa. Ante tal situación Wilder y Grog decidieron vender a Arg al trapero, a cambio de comida, bebida para todo el viaje y souvenirs para los amigos.

- Mirar Arg tú quedar con este señor que ser muy majo y tratar bien a ti, tú sólo tener que ayudarle en tareas domésticas – le dijo Wilder con mucho amor y delicadeza.
- Parecer que vosotros querer deshaceros de Arg - respondió Arg con voz llorosa.
- No, por favor, cómo tú pensar eso de nosotros, es que, amable señor necesitar ayuda y quién mejor que el poderoso Arg para ello- le mintió Grog.
- Siendo a si Arg quedar, pero pasar luego a recoger a mi ¿eh? -respondió Arg.
- No te preocupes, te prometemos que pasar por ti.

En lo que quedaba de viaje nada más interesante ocurrió. Llegaron a las cascadas, allí recogieron el churrucao, pero ocurriría algo que marcaría la historia de los Mundos de Tórrijan.

Grog encontró una extraña caja en la orilla sur del río Conaguatoelaño.

- Mirar Wilder lo que yo encontrar – exclamó Grog.
- Ser rara, mirar aquí lo que pone, no abrir jamás es peligroso - dijo Wilder.
- Que hacemos Wilder, a mi picar mucho la curiosidad - respondió Grog con

impaciencia.

- Abrámosla, no puede ser muy peligrosa si estar en un río tan bonito - decidió Wilder.

En ese momento Arg, él que se quedó con el trapero, aterrizó en el suelo tras llegar volando y en pelotas.

- ¿Qué hacer aquí Arg, tú tener que estar con señor majo? – preguntó Grog.
- Yo estar allí hasta que señor majo cansar de mi, decir que no dejar en paz a su hija, que yo arrimarme mucho. El pillar arrimado a hija y lanzarme con catapulta.

Aclarada la situación y después de explicarle a Arg lo de la caja, Grog cogió el hacha y con la punta de uno de los filos forzó la tapa, esta se abrió con un gran ruido, la caja cayó al suelo, de repente muchos rayos y chispas de colores salieron de su interior, de manera instantánea todo se quedó oscuro y en silencio, algo salió de la caja, era un ser de espectral apariencia cubierto por una túnica malva, su cadavérico rostro rió con mucha mala leche:

- ¡Ja, ja estúpidos willows, gracias por haberme liberado de mi prisión, en pago todo el mundo sabrá quién a liberado al señor de la guerra y la muerte. Ahora Los Mundos de Tórrijan caerán bajo mi poder y yo los reinaré para siempre.

Este hecho fue el que marcó y sigue marcando estos mundos, pues nada ni nadie ha conseguido todavía derrocarlo.

Desde entonces en todos los pueblos de Los Mundos de Tórrijan aparecen carteles con la imagen de Arg, Grog y Wilder ofreciendo recompensa por sus pingas, por jilipuertas y jilietéreos.

REGLAS

2.Aprender a jugar a "Los Mundos de Tórrijan"

Para jugar a este juego lo que más se necesita es imaginación, es como si fuera la vida misma, puedes hacer lo que quieras , matar a quien quieras pero por favor sobre todo que las personas que jueguen no tengan un coeficiente intelectual bajo porque si no os podéis hacer famosos saliendo en las noticias y empeorando la tan mala fama que tienen estos juegos. Así que os podéis meter en el juego pero lo justo porque la abuela que pasa por tu calle no tiene ninguna culpa y además no es rival para ti así que no le hagas nada.

Este es un mundo fantástico lleno de magia, de gente de otras razas y culturas en donde la aventura puede surgir incluso cuando vas al váter. Orbes, gemas mágicas, princesas, el señor calvo del Mister Higiénico, puedes encontrar de todo. También debemos comentar que andar por estos mundos no va a ser fácil, tendréis que luchar contra las fuerzas malvadas del poderoso y perverso Morkon, señor del caos, de la destrucción y la muerte.

Para poder jugar hay que conocer los elementos básicos de un juego de rol que son el director de juego y los personajes jugadores. El director de juego o DJ es como una especie de arbitro que se encarga de narrar y dirigir la historia que el mismo ha inventado, también se encargará de que el reglamento sea respetado por todos los jugadores, aunque tendrá libertad para cambiar alguna regla si lo cree oportuno o divertido. Será también el que controle a los personajes no jugadores e interpretará a estos para darle ambiente al juego. Los personajes jugadores son las personas físicas que se encuentran en tu casa y que quieren interpretar a alguna raza de las creadas para elegirse en este libro, ellos escucharán las narraciones del DJ y se introducirán en la aventura interpretando a su personaje y pasando por las situaciones que el DJ ha inventado en su aventura. Los personajes contarán con una ficha de juego, ésta contendrá las características y habilidades de cada personaje según el que hayas elegido. Esta hoja te dirá lo fuerte, lo inteligente o lo ágil que es tu personaje entre otras muchas características, la interpretación o la elección de las acciones que hagas dependerán de ti. Aquí la estrategia y tomar buenas decisiones contará mucho ya que esto subirá las características del personaje. También podrás comprar armamento y equipo, esto te ayudará en tu aventura. Una buena espada siempre viene bien, es tu mejor amiga y cuanto más grande sea mejores leches da. Que este juego intente ser real tiene sus inconvenientes como, por ejemplo, el de tener que comer todos los días para estar fuerte y sanote. Con los cortes y no precisamente los de las latas de atún hay que tener mucho cuidado porque todo puede ser que pierdas un brazo o algo peor.

En los mundos de Tórrijan la magia está a la orden del día y esto hace que te pueda llover una bola de fuego con la misma facilidad que te puede cagar una paloma encima. Así que como entretenido es el juego, aquí demostrarás tus dotes de aventurero o la pilila de hombre que eres.

2.1 Interpretación e identificación con el personaje

Al jugar a los mundos de Tórrijan debemos diferenciar dos momentos, el primero es fuera del juego que es cuando las personas humanas y no los personajes van al baño, comen patatas, llaman a casa para decir que la partida va para largo y que no irás hasta por lo menos las cinco o las seis de la mañana, esto es nuestra vida normal. El segundo modo es dentro del juego, será cuando todos estemos jugando, entonces debemos pensar por el personaje, decidir por él, hablar como él, rascarse como él, es decir, en este momento solo existe un todo entre tú y tu personaje. Si te ríes, puede ser interpretado mal por ciertos personajes y podrás ser atacado, si alguien habla en un idioma diferente al tuyo no lo entenderás, si no te escondes serás visto, todo lo que digas y hagas afectará y te afectará en el juego de rol. A si que, a disfrutar jugando al rol, en cierto sentido el rol se puede reducir a hacer teatro, tirar dados y respetar unas reglas mínimas.

3. Raza y cultura

3.1 Características de los personajes

En los Mundos de Tórrijan los personajes jugadores están determinados por una serie de características principales que los definen, éstas sirven para saber lo fuerte que es tu personaje o lo ágil e incluso lo inteligente que es, con lo cual ninguna de ellas podrá estar a "0", si algo la reduce a "0" o menos, siempre estarán a 1. Estas características son:

- **Fuerza**: Determina la capacidad que tiene el personaje para utilizar la musculatura, por ejemplo, en situaciones de combate o para poder coger la puerta e irte, pero con la puerta.
- **Agilidad**: Esta característica determina lo rápido que es un personaje, los reflejos, la facilidad de movimiento, se usa para trepar o engancharte a un árbol e incluso para robar a un pobre.
- **Resistencia**: Esta característica es muy buena sobre todo cuando se te acerca a la cabeza un martillo de guerra del tamaño de un globo aerostático, ahí, justo en ese momento aprecias lo práctica que es esta característica. Determina lo duro y lo machote que es tu personaje. A esta característica se le incluyen los atributos que tengan objetos de equipo como cascos, escudos o armaduras.
- **Inteligencia**: Determina el sentido común, la memoria, la facilidad para elegir que hacer cuando te quedes sin papel en el váter, la capacidad para aprender idiomas, hablar con otras razas y también para resolver un sopiletras.
- **Carisma**: Esta característica comprende la facilidad que tienes para convencer o argumentar, en esto también ayuda el físico, o sea, lo guapo o lo feo que eres, esta característica se recomienda para ligar o para motivar a alguien a que haga algo que tú quieres o que en ese momento te interesa que haga.
- **Magia**: Esta es muy diferente de la "Torrás". Es exclusivamente para los personajes con afinidad a la magia. Personajes muy especiales, estudiosos que se dedican a este tipo de actividades ya sean blancas o negras.
- **Percepción**: Esta característica sirve para percibir movimientos, sonidos, encontrar y seguir rastros, olores, etc. Cuanto mayor sea esta, más facilidad tendrás para encontrar objetos, personas, tu ropa interior o criaturas extrañas.
- **Suerte**: Esta será utilizada para obtener o encontrar cosas que sólo una persona con suerte encontraría. Te puede sacar de apuros cuando tengas que jugar a los dados e incluso cabe la posibilidad de que encuentres algún objeto que no se ha inventado aún, esta también puede servir para alguna acción que no se puede registrar en las otras características.

- **Habilidad con armas**: Esta se utilizará para saber o valorar la capacidad que tiene tu personaje para manejar y utilizar armas. Se divide en cinco clases de armas que son:

  De filo: Se usa para saber la destreza que tiene el personaje con armas que cortan, como por ejemplo espadas o hachas.

  Proyectil: Se usa para saber la destreza de tu personaje manejando armas que disparan flechas, piedras etc, como arcos o tirachinas.

  Contundentes: Se usa para saber la destreza que tiene el personaje con armas que asestan golpes, (estas son muy buenas), como por ejemplo mazas de combate, martillos de guerra o las siempre útiles tochacas.

  De asta: Se usa para saber la destreza del personaje con armas como las lanzas, jabalinas, etc.

  De presa: Se utiliza para determinar la destreza del personaje con armas como redes y boleas.

3.2 Clasificación de características

Las características se dividen en tres grupos diferentes: características físicas, mentales y especiales.

- **Características físicas:** Determinan la capacidad de cada personaje para realizar acciones que requieran el uso de la musculatura tanto para combatir, para romper puertas o sujetar muros corredizos, para practicar la copulación del macho ibérico, etc. En esta entran la fuerza, resistencia, agilidad y la habilidad con armas.
- **Características mentales:** Determinan la capacidad mental de cada personaje, la cuál será más alta según el número de veces que hayas visto " Barrio Tétamo". Incluye, magia, percepción e inteligencia.
- **Características especiales:** Determinan las características que no están contenidas en ninguna de las anteriores, estas son suerte y carisma.

3.3 Razas seleccionables

Westlemanias

Esta raza habita en las Tierras de Tachindar. Son grandes guerreros, que sólo conocen el uso del " aluminium " y les sobra, enemigos de la magia desde la batalla del Churrucao contra los warzors, piensan que el estudio es algo que nunca debió existir , sin embargo, temen al conocimiento y a las fuerzas que éste puede desencadenar . Su idioma natal es el torrijano.

Son más o menos sedentarios debido a que les encanta salir en busca de aventuras. Les va mucho el cachondeo y suelen irse de tabernas por la noche. Adoran al dios KothoKrom, creen que cuando mueran su Dios les preguntará el secreto del "aluminium" y si no lo saben se reirá de ellos y los echará. Eso les lleva a tener que encontrar el secreto antes de morir. Son grandes maestros del filo, sus espadas son mortíferas y sus pichas pequeñas.

Estatura: Ronda los 1,75 metros

Vestimentas y apariencia: Son corpulentos y fuertes, de melenas largas y rubias, los que no están calvos claro, el color de piel es blanco. Visten con pieles de animales y cuando combaten proveen sus cuerpos con armaduras.

Estalfos

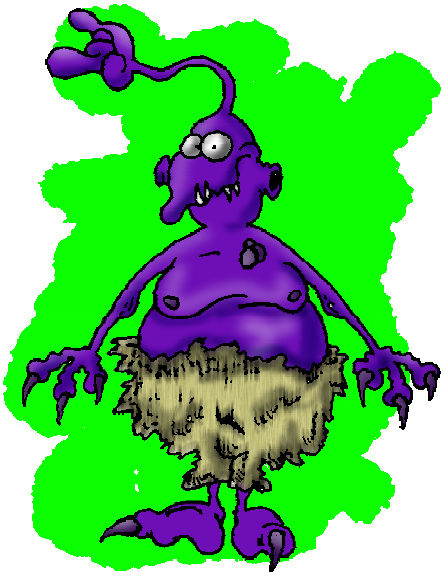
Esta raza habita en los Bosques de Tender, aunque se han visto estalfos en otros bosques. El idioma natal es el estálfico . Son misteriosos y cazadores natos , manejan a la perfección las armas de proyectil, como los arcos, las hondas o los tirachinas. Son muy silenciosos y difíciles de ver . Solamente pueden morir a causa de heridas, no tienen límite de edad y su muerte puede ser por voluntad propia cortándose el dedo gordo del pie. Son muy ligeros de movimiento y dejan pocas huellas, su sentido del oído es casi perfecto por lo que su percepción es muy buena. Veneran al dios "Arbol" que les aísla del mundo haciendo que su cultura sea la que

es, cuando mueran pasarán a formar parte de la naturaleza.
Estatura: Están en los 1,80 metros
Vestimentas y apariencia: Sus cuerpos son negros, absolutamente todo, sus ojos resplandecen con una tonalidad verde tenue y sus orejas son puntiagudas. Suelen ir vestidos con ropajes de colores grises y verdes. Los estalfos místicos visten de azul y los malignos de negro. En combate suelen disponer de armaduras que los protejan.

Willows

Esta raza habita en las Montañas de Taña. El idioma natal es el toñete. Son de corta estatura, pero su cuerpo es robusto y fuerte. Su pelo crece intensamente, sobre todo su barba, que cuando llega a la barriga deja de crecer, pero si la cortas al día siguiente crece otra vez hasta el mismo sitio. Muy trabajadores pero llevan consigo la desgracia de haber desencadenado la maldad del Señor del Mal, Morkon.
Descendientes de Jim que fue el que hizo que su raza lograra ser una de las más extendidas por Tórrijan gracias a su gran invento. No tienen ningún tipo de creencias en dioses.
Su especialidad en armas son las contundentes, les gustan las cosas claras porque piensan que la mierda es espesa. Acostumbrados a vivir en las cuevas de la montaña, ven en la oscuridad, debido a la poca luz que se filtra por los pasadizos.
Estatura: Suelen estar en 1,30 metros
Vestimentas y apariencia: Son de melenas y barbas largas, los colores de estas son variados, no existe un color determinado. Tienen la piel blanca, a pesar de ser bajitos son de complexión fuerte. Sus ropajes se componen de variopintos colores y siempre van muy acorazados.

Obblors



Esta raza habita en un lugar llamado "Hibrend". El idioma natal es el Jingeranjinger. Tienen un gran sentido del humor y son muy bonachones. Son inteligentes y testigos de todas las etapas históricas de los Mundos de Tórrijan. Conocen a todas las razas y se llevan bien con ellas. Amantes de la paz y la tranquilidad por lo que son unos pachorras. Esta especie tiene un gran complejo, y es que sus antecesores tenían grandes cuernos sobre la cabeza pero estos dejaron de utilizarlos y por evolución desaparecieron y en su lugar apareció un tercer brazo que ellos gesticulan con forma de cuernos, no se sabe para que lo hacen, si para impresionar a su enemigo o simplemente para no mostrar su debilidad; aunque debilidad poca ya que pueden usar el tercer brazo para combatir.

El único atuendo que llevan son unos calzoncillos de esparto, de esos que apenas pican, los cuáles les sirven de protección en el combate. Sus cuerpos son morados y tienen un solo dedo en el pie, no creen en dioses y no les gustan los juegos del rol, ya que prefieren echarse la siesta.

Estatura: Suelen estar en 1, 40 metros

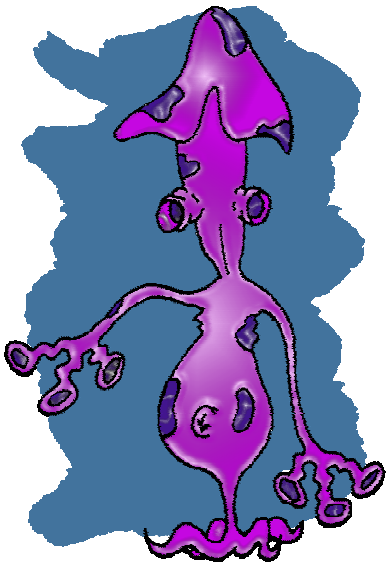
Vestimenta y apariencia: El color de su piel es morado, sus ojos resplandecen suavemente en un tono violeta, disponen de tres brazos, dos en el cuerpo y uno en la cabeza, son gorditos, tienen un sólo dedo en el pie y tan sólo tres dedos en la mano. En sus cuerpos llevan unos calzoncillos de esparto, aunque eso no significa que no utilicen armaduras en el momento de combatir.

Dumis

Son una raza pequeñita y peluda. Viven agarrados en los troncos de los árboles pertenecientes a los Bosques de Tender. El idioma natal es el dúmico. No se llevan bien con los estalfos y tampoco a los estalfos les agrada su presencia. Este personajillo no dispone de mucha resistencia ni demasiada fuerza, pero si de gran agilidad. Son omnívoros con lo que pueden comerse a cualquier especie, incluso en medio de un combate. Son

muy perezosos y sólo bajan del árbol para beber agua, comer y echarse un cigarro. Tienen la creencia de que forman parte de Gran Pelusa, dios y salvador de los dumis, que vendrá al final de la vida en Tórrijan para tenerlos en gloria perpetua y peluda.
Estatura: Están en 1 metro
Vestimenta y apariencia: El cuerpo de los dumis está totalmente recubierto por pelo, sus ojos son rojos y solo disponen de tres dedos en la mano. Van siempre en pelotas porque el pelo los protege del frío, pero de las leches los protegen las armaduras.

Pulpejos



Esta raza es submarina, viven debajo del Mar de Cristal, en las aguas más frías de Tórrijan, esta ciudad submarina se llama Corintia y está formada por burbujas de aire. El idioma natal es el burbujilla. Son unas criaturas resbaladizas y muy blanditas, eso las hace algo débiles, pueden lanzar un chorro de tinta y dejar ciego a su contrincante, también pueden regenerar sus miembros, además cuentan con mucha fuerza. Estos seres han intentado mantenerse al margen de la maldad que había en la superficie pero los esbirros de Morkon llegan a todas partes incluso a las profundidades del mar. Afortunadamente para los pulpejos luchar bajo el agua es algo innato debido a la hostilidad del mundo acuático, pero la hostilidad nunca había sido tan fuerte como hasta ahora, son buenos nadadores y respiran bajo el agua mucho más tiempo que las demás especies pero también necesitan oxígeno de ahí que su mundo esté dentro de burbujas de aire. No tiene ningún tipo de creencias en dioses.
Estatura: Están en 1, 85 metros
Vestimenta y apariencia: Sus cuerpos son rosados y resbaladizos, disponen de dos brazos con tres dedos que acaban en ventosas, de la parte de abajo de sus cuerpos sale una protuberancia que acaba en cuatro pequeños tentáculos utilizados para andar. No utilizan vestimentas pero si armaduras para el combate.

Poyux

Habitan las cumbres más altas de las Tierras Heladas, sus ciudades son de cristal. El idioma natal es el piopi. Viven con el gran dilema de que fue antes, si el huevo o la gallina. Creen en el poderoso gallo de los huevos de oro y no porque los ponga. Su representante divino en las tierras de Tórrijan es el poderoso y divino Krem. Siempre que se dirigen a su divinidad, para mostrar respeto lo hacen con "ave". Fueron los estalfos los primeros en advertir la presencia de los poyux en Tórrijan, ese día es recordado por ellos como "La gran cagada" y creo que no hay que explicar porqué. Esta raza tiene un gran dominio de las armas, son grandes guerreros y poseen técnicas de combate propias de su raza, el problema de los poyux es que no son demasiado resistentes pero con una buena armadura son máquinas de combate.

Estatura: Están en 1, 75 metros

Vestimenta y apariencia: Sus cuerpos están recubiertos por plumas. Sus alas les permiten volar, tienen garras y un pico muy poderoso. Visten ropas hechas con plumas que ellos mismos hacen, son de muchos colores. En batallas utilizan armaduras.

Japutos

Son una tribu indígena de la isla de Calima. El idioma natal es el burbujilla. No les gustan las compañías de extranjeros en su isla, son egoístas en el tema de compartir su isla con alguien, pero el problema de esta raza está en que es colonialista, o sea, quieren dominar el mundo. Antes eran indígenas pacíficos, les gustaban sus tradiciones y no tenían fines tan ambiciosos, pero desde que los peces japutos llegaron a las costas de esta isla se están aprovechando de los cuerpos de estos pacíficos habitantes para conseguir su objetivo. Estos peces saltan hacia ellos aprovechando que abandonan tierra para pescar, enganchan las cabezas que se quedan en el interior de las bocas de los japutos

y desde ese momento el pez es el que mueve, maneja y controla al indígena. Toda la tribu está ya asimilada, se han vuelto una raza muy inteligente, además su forma de conocer la naturaleza para sobrevivir es también un arma muy poderosa en su favor. Creen en algo superior a ellos, algo que les da órdenes pero no se sabe de que naturaleza es, algunos dicen que es alienígena, otros que es un grandísimo monstruo acuático y otros no tienen ni puñetera idea, pero la verdad es que la existencia de esta especie es algo enigmática hasta para el propio Morkon.

Estatura: Están en 1, 50 metros

Vestimentas y apariencia: De apariencia parecida a los westlemanias pero más esmirriados, sus cabezas están dentro de la boca del pez, los ojos de los peces que llevan en la cabeza son de una tonalidad azul y además brillan sin pilas . Llevan atuendos hechos con plantas y escamas.

Gorkos

Estas criaturas grandes y fuertes habitan debajo de la tierra, en cuevas y grutas, se cree que el origen de los gorkos son Las Tierras de Orlok, luego se fueron extendiendo como el queso de untar por todo Tórrijan. El idioma natal es el gorkiano. No tienen preferencias a la hora de ir en grupos o individualmente a cazar o a jugar a la pídola. Son muy holgazanes, les encanta aterrorizar a sus víctimas antes de matarlas y colgar su cabeza como trofeo en sus grutas, son carnívoros, no creen en dioses solo disponen de un líder o jefe del clan, normalmente el más cafre de todo el grupo. El olor de estas criaturas suele ser desagradable, su mayor arma es la fuerza, esto hace que manejen con bastante soltura armas grandes como las porras de palo, el tronco de un árbol, las mamporras o las siempre útiles tochacas. La piel la tienen muy dura y esto los hace ser muy resistentes.

Estatura: Están en 2 metros

Vestimenta y apariencia: Sus cuerpos disponen de una tonalidad verde y sus ojos resplandecen en un rojo oscuro, sus dientes son muy grandes y su piel muy dura. Visten siempre con armaduras debido a su gran facilidad para meterse en broncas.

Warzors

Son la raza mágica en las tierras de Tórrijan, viven en Inder, son tierras sagradas y por ello, tranquilas. El idioma natal es el indarium. Su poder proviene del río de las almas, que se divide en almas blancas y almas negras. Estos son capaces de controlar los dos tipos de almas pero si abusan de una de las vertientes perderán todo su poder sobre ella. Por esta razón en estos mundos , aparte de los warzors medianos también existen los que han perdido el poder sobre las almas blancas llamados Warzors Tenebrosos y los que han perdido el control sobre las almas negras, a los cuáles se les denomina Warzors Lumínicos.

Estatura: Están en 1, 60 metros

Vestimenta y apariencia: El color de su piel es azul muy oscuro, sus ojos son negros, y sus orejas puntiagudas. Visten con túnicas, y llevan varios cinturones y colgantes que especifican el rango que poseen según el dominio de la magia.

Eslizars

Esta especie habita las frías y deshumanizadas Ciénagas de Carún. El idioma natal es el seseo. Son poderosos reptiles a los que les encanta jugar con sus presas antes de engullirlas, peligrosos en su terreno debido a las arenas movedizas o serpientes que habitan por allí y que también representan un serio peligro para los extranjeros que visitan estas ciénagas. Son ariscos, rápidos y sigilosos, aunque eso no significa que no tengan su religión. Creen en un poderoso dios llamado Koko que los mimará en la otra vida, les dará amor y barro que les refresque eternamente. Antiguamente los eslizars vivían en sus ciénagas y sólo salían para cazar en su territorio pero desde que Bill salió disparado por la chimenea en "Patricia en el país de las palabrillas", estos decidieron protestar con las armas por delante.

Estatura: Están en 1,50 metros

Vestimenta y apariencia: Su cuerpo está recubierto de duras escamas verdes, tienen una larga cola, sus mandíbulas son muy fuertes y su larga lengua les sirve para

rascarse la espalda, pueden regenerar su cola (la de la parte de atrás). Visten armaduras no muy recargadas para estar siempre bien protegidos de los agentes externos.

3.4 Características según la raza

Cada raza tiene unos atributos diferentes debido a las características físicas de cada una. Para explicar esto vamos a poner como ejemplo a un gorko y a un dumi. Solamente por el tamaño podemos deducir que un gorko será mucho más fuerte que un dumi y éste por su pequeña estatura más ágil que un gorko. En la tabla que está a continuación se reflejan las modificaciones que habrá que realizar en la creación del personaje.

En el caso de los warzors, el punto en filo y contundentes no podrá nunca en ninguno de los casos aumentar. Además las únicas armas que puede usar son, en filo espada ancha, espada corta y daga y en contundentes palo, bastón, báculo y cetro.

Para crear la ficha de juego se podrán repartir 20 puntos de característica aleatoriamente y libremente pero teniendo en cuenta dos cosas, la primera es que ninguna característica puede estar a 0, la segunda es la tabla siguiente:

Tabla de características

	Wes	Est	Wil	Dum	Obb	Pul	Poy	Gor	Jap	War	Esl
Fuerza	>3			<2		>3		>5		<1	
Agilidad		>3	<3	>5				<1			>3
Resistencia			>3				<2				>3
Inteligencia					>5	<2		<2	>3		
Carisma					>3			<2			
Suerte				>2		>3		>3			
Percepción				>3					>3	>3	
Magia	X	X	X	X	X	X	X	X	X	>5	X
H.Armas	>5	>5	>5				>8			<2	
Filo	>3									<1	
Proyectil		>3				X				X	
Contundentes			>3	X				>3		<1	
Asta						>2			>3	X	
Presa									X	X	>3

3.5 Habilidades especiales según la raza

Los personajes dispondrán en la aventura de ciertas ventajas o habilidades dependiendo de la especie que se elija, las tres primeras que se compren costarán 1 punto de los 20 que se dan a repartir, las tres siguientes costarían 2 puntos cada una y así cada tres más que se compren, tendrán un 1 punto de coste adicional. En el caso de necesitar más puntos de los que se dan a repartir, el jugador podrá ponerle discapacidades al personaje, como por ejemplo: pies olorosos, estar ciego, ser manco, sufrir de almorranas en silencio, agüela persecutoria...(esto se deja a la imaginación del jugador). Cuanto mayor sea el problema, mayor será la puntuación otorgada. La puntuación será atribuida por el director del juego.

Los puntos de vida perdidos con estas habilidades se restarán automáticamente de la vida del enemigo o compañero, sin pasar por escudos, armadura o efectos especiales, tan sólo se aplicará la resistencia del personaje. El pulpejo y el japuto tienen la habilidad de nadar innata con fresas, es decir, no tendrán que pagar por ella y los poyux la de volar.

Habilidades:

Westlemanias

- **Olor sobacal:** El olor es tan fuerte que deja neutralizado durante 1 turno a los enemigos que se encuentren alrededor del westlemania, en un radio de 2 casillas. Este ataque podrá utilizarse 2 veces por día (24 horas).
- **Arreglar arma:** Esta habilidad le permite arreglar un arma que se rompa por mindez. El arma quedará reparada y utilizable, pero perderá su uso secundario en el caso de que lo tuviera, si el arma ha perdido ya el uso secundario por una reparación anterior como si no tiene uso secundario para próximas reparaciones perderá 1 punto de su daño adicional, si el daño adicional llegase a 0 con este sistema el arma quedará inservible. Podrá reparar cuantas desee, sin limite de usos.
- **Golpe guarrón:** A la tirada de ataque se le suma un incremento de daño de 1d20, teniendo en cuenta que si los puntos de daño producidos sobrepasan los puntos de vida del adversario el daño restante pasará al siguiente adversario siempre que este se encuentre en la casilla contigua a él hasta que se repartan todos los puntos conseguidos en la tirada. Esta habilidad se deberá de utilizar al mismo tiempo que un ataque, por lo tanto se deberá de decir antes del ataque. Se podrá realizar 1 vez al día.
- **Hurto sigiloso:** Esta habilidad hace que el westlemania pueda robar sin la posibilidad de ser pillado en el acto. Elegirá entre dinero u objeto. Cuando el ladrón decida utilizar el objeto u arma robada, el afectado descubrirá que le falta, al igual que si el afectado quiere usar el arma u objeto que le ha sido

robado. Para poder robar, el ladrón realizará una lista con los 6 objetos que más le gusten de la mochila del afectado, el ladrón tira 1d6 y obtendrá el objeto correspondiente al número que ha salido en el dado. En el caso de que decida optar por robar dinero tirará 1d6 y obtendrá tantas machacas como puntuación obtenida en el dado x10, en el caso de que la cantidad del dado supere la cantidad de machacas portada por el afectado este las perderá todas. Esta habilidad se podrá utilizar una vez cada dos días.

- **Nadar:** Podrás oler el agua gracias a esta habilidad(ver apartado de agua).
- **Montar:** Esta habilidad te permitirá saber montar a caballo. Las ventajas te las especificará el caballo que tengas, cada uno tiene unas cualidades diferentes.
- **Desactivar trampas:** Esta habilidad te permitirá desactivar cualquier trampa no mágica. Podrá ser utilizada 1 vez al día.
- **Grito de la selva:** Esta habilidad puede usarse en cualquier batalla. Podrás dar un grito y llamar a tu elefante Tontor, que dejará a un enemigo de los que te estén jodiendo a la mitad de la vida, si el enemigo tiene 1 punto de vida muere inmediatamente. Sólo podrá usarse 1 vez cada dos días.
- **Rezar un padre Kothokrom:** Este cántico a lo divino hace que el poderoso dios Kothokrom le quite a un enemigo (a elección tuya) la mitad de los puntos de vida y te los otorgue a ti. Se podrá utilizar solamente 1 vez por aventura. Si al enemigo le quedara 1 punto de vida matarías al enemigo y tu personaje ganaría 1 punto de vida, con lo que es mejor que lo dejes para enemigos con más puntos de vida, sino sería desaprovechar una buena habilidad para toda la aventura. Muy efectivo para criaturas poderosas.
- **Activar trampas:** Esta habilidad te permite poner una trampa en un lugar elegido por ti. El enemigo que pase por esa zona tendrá que superar una tirada de suerte, clasificada como normal de dificultad 30. Si no la supera, el enemigo caerá y si esto ocurre se quedará inmovilizado hasta que reciba la primera leche. Esta se podrá utilizar 2 veces al día.

Estalfos

- **Invocar raíces:** Esta habilidad te permite comunicarte con la naturaleza y hacer que las raíces de los árboles y las plantas salgan del suelo al exterior y dejen inmovilizados a todos tus enemigos durante 2 turnos. Sólo podrá usarse en los bosques 1 vez cada 5 días.
- **Ocultación bosquimana:** Podrás ocultarte en el bosque, y sólo en el bosque, sin posibilidad de que te vean. Sólo lo podrás usar 2 veces al día. No válido durante combates.
- **Fabricar flechas:** Te permite fabricar tus propias flechas en el caso de

necesitarlas. En cualquier lugar y en cualquier momento. Obtendrás tantas flechas como puntos obtengas en una tirada de 1d6. Podrás usarlo 1 vez al día.

- **Buscar comida:** Te permite buscar comida, no agua para 1 día (2 raciones)en cualquier lugar. Sólo puedes usarlo 1 vez cada 3 días.
- **Nadar :** Podrás oler el agua gracias a esta habilidad. (ver apartado de agua)
- **Montar:** Esta habilidad te permite saber montar a caballo. Las ventajas te las especificará el caballo que tengas, cada uno tiene unas habilidades diferentes.
- **Control del sentido animal:** Esta habilidad te permite adquirir cualquier sentido de un animal. Se incrementará en 2 puntos la habilidad elegida durante lo que quede de día, podrá usar 1 vez cada 5 días.
- **Momento Patrix:** Esta habilidad te permitirá atacar 4 veces seguidas en un turno. Esta habilidad se podrá usar 1 vez cada 4 días.
- **Flauta de Bartolo:** Este instrumento mágico producirá una melodía capaz de idiotizar a cualquier personaje (enemigos u otros jugadores) en un radio de 2 casillas o 6 metros fuera de combate. Este efecto provocará que todos los ataques que hagan los personajes idiotizados se conviertan en mindeces. Tendrá 2 turnos de duración y modificará la tabla de impacto, pasando a ser 1 a 5 mindez y de 6 a 10 golpe durante esos 2 turnos. Se podrá usar 1 vez cada 2 días.
- **Sanar:** Con esta habilidad podrás sanarte solamente a ti mismo. Sanarás tantos puntos de vida como puntos obtengas en 2d6. Sólo podrá usarse 1 vez por aventura.

Willows

- **Nadar :** Podrás oler el agua gracias a esta habilidad. (ver apartado de agua)
- **Montar:** Esta habilidad te permite saber montar a caballo. Las ventajas te las especificará el caballo que tengas, cada uno tiene unas habilidades diferentes.
- **Ver en la oscuridad:** Con esta habilidad podrás ver en la oscuridad. Tu personaje de noche verá como si fuera de día, en lugares oscuros verá como si estuviesen iluminados. Nada de penalizaciones por poca luz o cosas de esas. El efecto dura todo un día, podrá usarse 1 vez cada 2 días.
- **Barrigazo:** Esta habilidad sólo puede usarse durante el combate. Tu personaje realizará un salto con carrerilla de hasta seis metros, golpeando a un enemigo con la tripota, esto causará aturdimiento durante dos asaltos, tu personaje quedará al lado del enemigo, tú eliges cual. Se usará 1 vez cada 2 días.
- **Golpe doloroso:** Esta habilidad restará ¼ de vida al enemigo. Este ataque será usado en vez de un ataque con arma cuerpo a cuerpo. Siempre surtirá efecto. Sólo podrá usarse 2 veces por aventura.
- **Manejo de dinamita:** No válido en combates. Cuando haya que volar algo, típica

piedra que obstruye la entrada, muro de castillo, suegra cansina, puerta que no se abre, etc. Esta habilidad es muy peligrosa debido a que el willow también podrá salir herido. El willow que la utilice deberá superar una tirada de acción inusual normal de dificultad 15 en la habilidad de agilidad, si la supera el willow saldrá ileso, si no perderá 10 puntos de vida y hasta que se pegue un baño permanecerá negro, mientras permanezca en este estado todas las tiradas realizadas con la habilidad de carisma fallarán automáticamente. Sólo podrá usarse 2 veces por aventura.

- **Suministro de supervivencia:** Una vez por semana el willow podrá rebuscar entre sus barbas y encontrará 2 raciones de comida pero no de agua.
- **Aliento salvaje:** El willow abrirá la boca y despedirá un inconfundible aroma de estofado con patatas de la agüela, derritiendo el arma del rival con el que se esté enfrentando cuerpo a cuerpo, obligará a su enemigo a luchar con sus propias manos. Esta habilidad no valdrá con enemigos que desde un principio luchen con sus manos. Se usará 1 vez por semana.
- **Movimiento batitourus:** El willow empezará a girar como una peonza y se moverá indiscriminadamente. Todos los personajes(enemigos y jugadores) deberán superar una tirada inusual normal de dificultad 10 en la habilidad de suerte, el que la supere se escapará, el que no leñazo al canto, que restará 15 puntos de vida. Tu decidirás donde terminará detenido el willow. Podrá usarse 1 vez por semana.
- **Depilación espontánea:** El willow en un momento de valor se arrancará las barbas de cuajo, lo cuál le provocará un estado de cabreo de la talla **XXL**, matando automáticamente a los tres enemigos más débiles que se encuentren en la batalla. El willow perderá la mitad de sus puntos de vida, se usará 2 veces por aventura.

Obblors

- **Nadar :** Podrás oler el agua gracias a esta habilidad. (ver apartado de agua).
- **Montar:** Esta habilidad te permite saber montar a caballo. Las ventajas te las especificará el caballo que tengas, cada uno tiene unas habilidades diferentes.
- **Tercer brazo:** Esta habilidad te permitirá utilizar el tercer brazo del obblor para usar un arma adicional, este daño adicional se sumará a la fuerza del arma principal del obblor. Deben de ser del mismo tipo es decir de filo, contundentes, de presa. Etc. No podrá usarse la habilidad secundaria de ninguna de las 2 armas manejadas mientras se usen a la vez. Una vez comprada esta habilidad, se podrá usar el tercer brazo durante toda la aventura sin ningún coste adicional.
- **Tocar palmas:** El obblor tocará las palmas de una forma muy graciosa y

entretenida, todos los enemigos se quedarán mirando al obblor y quedarán distraídos durante 2 turnos. Podrá usarse 1 vez cada 2 días.

- **Calzoncillos Toraimon**: Con esta habilidad el obblor podrá encontrar dentro de sus calzoncillos cualquier objeto que necesite, no valen artefactos mágicos, armas, escudos ni armaduras. Podrá usarse una vez por semana.
- **Granillo pusposo**: El obblor podrá reventarse uno de sus tres granos produciendo un disparo de pus de alcance ilimitado y con 6 puntos de daño sin modificadores (no se podrá reducir este daño con tiradas de resistencia ni armaduras u otros objetos). Se usará tres veces por aventura debido a que sólo tienes tres granos.
- **Mano para rayos:** El obblor estirará su tercer brazo y cierto dedo ofensivo. De este modo atraerá un rayo que afectará a todos, tanto personajes como enemigos, que en ese momento estuviesen utilizando un arma metálica. Las armas se destruirán, el portador sufrirá 10 puntos de daño y turno de atontamiento. Se usará 2 veces por aventura.
- **Cerumen:** El obblor escarbará en su oído obteniendo una suculenta cantidad de cerumen. Este cerumen, lanzado contra un enemigo, esté a la distancia que esté, lo inmovilizará hasta que éste recibe un golpe. Podrá hacerlo 1 vez cada 2 días.
- **Trepar:** Esta habilidad hará que el obblor escale cualquier superficie de cualquier altura. No válido en combate. Se podrá usar tantas veces como salga de las narices.
- **Costra de mierda en los pies:** Esta habilidad le permitirá al obblor andar sobre cualquier superficie hostil. Se podrá usar tantas veces como se quiera.

Dumis

- **Nadar:** Podrás oler el agua gracias a esta habilidad. (ver apartado de agua).
- **Montar:** Esta habilidad te permite saber montar a caballo. Las ventajas te las especificará el caballo que tengas, cada uno tiene unas habilidades diferentes.
- **Trepar:** Esta habilidad hará que el dumi escale cualquier superficie de cualquier altura. No válido en combate. Se podrá usar tantas veces como salga de las narices.
- **Comerse a un ser:** Esta habilidad como es muy jodida sólo la puede usar cuando tiene 5 puntos de vida o menos. No se puede comer animales. El personaje comido morirá automáticamente y el dumi obtendrá 10 puntos de vida. Para poderte comer a alguien tendrás que estar en la casilla contigua al enemigo. No podrá comerse a personajes de tamaño gigante por falta de boca. Sólo se usará 1 vez por aventura. Solo válido en combates.
- **Botar:** Si el dumi se cayese desde una altura considerable, botaría contra el

suelo y no se haría daño. En el bote, el dumi saldría rebotado tantos kilómetros como puntos obtengas en 1d6.Tirará un 1d4 para ver en la dirección que sale rebotado, 1 norte, 2 sur ,3 este, 4 oeste. En interiores como puedan ser grutas tras una caída, el dumi saldrá rebotando por todas las paredes de la estancia hasta que golpee a alguno de sus acompañantes, los acompañantes deberán tirar 1d6 hasta que a alguno le salga un número impar y este será el que se coma 1d4 puntos de daño sin modificadores, si el dumi no fuera acompañado también rebotará y el DJ decidirá donde acabará el dumi. Se podrá utilizar esta habilidad en todo momento.

- **Contador de mala leche:** Por cada 25 golpes recibidos, el dumi se cabreará, se convertirá en algo aterrador, incluso triplicará su tamaño. En este modo el dumi obtendrá 3 puntos más en cada habilidad (menos en suerte). El efecto durará hasta que el dumi se acueste. Siempre surtirá efecto, una vez comprada empezará a subir el contador por cada golpe que reciba.
- **Disparar uñas:** El dumi podrá lanzar sus uñas con un alcance ilimitado. Por cada ataque de este tipo el enemigo alcanzado perderá 5 puntos de vida. Se podrá usar 1 vez al día.
- **Ternura:** Cuando el dumi utiliza la ternura no podrá ser objeto de ataques por parte de nadie hasta que acabe el combate en curso. Si el dumi ataca su ternura perderá efecto. Podrá ser usado 1 vez cada dos días.
- **Plaga de Dumis:** Cuando el dumi necesite ayuda, utilizará su característico gritillo para llamar a sus amigos. Aparecerá un dumi por personaje (amigos y enemigos), excepto si hay algún otro dumi, que esté no será atacado. Cada personaje golpeado por uno de estos dumis perderá 5 puntos de vida y un turno aturdido. Podrá utilizarlo 1 vez a la semana.
- **Reproducción Dúmica:** Si el dumi se moja, de su espalda brotarán 4 dumis más, estos atacarán a todos los personajes que en ese momento estén cerca del dumi incluso al propio dumi mojado, para ello se entablará un combate normal contra cuatro dumis que tienen 2 puntos en todas las habilidades. Al mismo tiempo el dumi que se ha mojado obtendrá dos mini dumis con las mismas características que los anteriores que podrá utilizar en cualquier combate hasta que mueran, la vida de estos dumis será 20. No podrá controlar más de 2 mini dumis al mismo tiempo, si tiene ya 2 bajo su control y obtiene 2 más, podrá coger los nuevos y desprenderse de los antiguos. Podrá ser usada tantas veces como se desee.

Pulpejos

- **Montar:** Esta habilidad te permite saber montar a caballo. Las ventajas te las especificará el caballo que tengas, cada uno tiene unas habilidades diferentes.
- **Disparo de tinta:** El pulpejo dispara un chorro de tinta de alcance ilimitado, que al impactar en el rival lo dejará 3 turnos fuera de combate. Sólo vale en combate. Podrá usarlo 1 vez por semana.
- **Regeneración de miembro:** Esta habilidad te permitirá la regeneración de un miembro del cuerpo perdido en combate. La cabeza no se podrá regenerar. Se podrá utilizar 2 veces por aventura.
- **Inmovilizar con tentáculos:** Esta habilidad te permite inmovilizar al enemigo en un combate los turnos que quieras, el pulpejo tampoco se podrá mover y soltará al enemigo por decisión propia o cuando se le aseste un golpe al enemigo. Podrás agarrar a cualquier personaje que se encuentre en la casilla contigua a ti. Esta habilidad se podrá usar 2 veces al día.
- **Alimento:** Te podrás arrancar el brazo y este servirá de alimento para ti y para tus compañeros si quieres, de tu miembro saldrán 14 raciones de calamares que podrán acompañarse con alioli (serán como raciones normales de comida). El miembro se perderá. Esta habilidad es muy buena utilizando también la de regeneración.
- **Bailecito de moda:** Con esta habilidad podrás bailar a la moda tipo Break-Dance, encandilarás a tus enemigos que bailarán al ritmo de tu música (no se sabe de donde procede la música) se quedarán 3 turnos aturdidos y luego se tirará 1d6 y lo que salga serán los puntos de vida que se les restará a todos. Se podrá utilizar 3 veces por aventura.
- **Proyectil calamar:** Con esta habilidad, uno de tus compañeros te cogerá de los

brazos y el segundo te estirará, saldrás disparado como si fueras una bala, arrollarás a tus enemigos que se tendrán que encontrar en hilera, les quitarás la mitad de la vida y tu acabarás 10 casillas más lejos de tu posición inicial. Se podrá usar 1 vez al día.

- **Babas resbaladizas:** El personaje se estrujará y pringará todo el campo de batalla de babas. Todos los personajes amigos y enemigos tendrán problemas en el desplazamiento solo podrán avanzar como mucho 2 casillas por turno aunque los personajes muevan más. El pulpejo no se verá afectado. Se podrá realizar 1 vez a la semana.
- **Miembros extensibles:** Podrá atacar al enemigo a una distancia de 2 casillas. El enemigo no te podrá atacar. El pulpejo mantendrá su posición original, lo que estira es el brazo, utilizando el arma que en ese momento tenga en la mano. Se podrá usar 1 vez al día.
- **Escudo:** El pulpejo se quitará el chipirón de la cabeza y lo utilizará como escudo con las características de un escudo normal de madera de chopo (ver lista de equipo) .Si se le rompe el escudo chipirón el pulpejo perderá 10 puntos de vida y esta habilidad, podrá regenerar el escudo chipirón con la habilidad de regeneración. Este escudo como es lógico no se podrá reparar.

Gorkos

- **Rajada total:** El gorko se rajará bestialmente creando un gran estruendo, sus enemigos en parte por el susto, en parte por el olor permanecerán aturdidos 4 turnos. El gorko perderá 5 puntos de vida debido al esfuerzo y al daño en su tubo de escape. Sus acompañantes sufrirán 2 turnos de aturdimiento, podrá rajarse cuando quiera pero sólo en combates.
- **Montar:** Esta habilidad te permite saber montar a caballo. Las ventajas te las especificará el caballo que tengas, cada uno tiene unas habilidades diferentes.
- **Nadar:** Podrás oler el agua gracias a esta habilidad. (ver apartado de agua).
- **Golpe de suerte:** El gorko tendrá mucha potra y a su tirada de suerte se le sumará +10. Solamente podrá ser utilizada 4 veces por aventura y podrá utilizar las 4 veces de una sola vez sumando 40 o en grupos de 3 sumando 30 o en grupos de 2 sumando 20 según quiera el gorko .
- **Fuerza Sansónica:** El gorko podrá incrementar su fuerza en 3d6 en el momento en que tenga que hacer un esfuerzo supremo como sujetar una puerta, romper una pared o ir al water. Podrá utilizarlo 1 vez por semana.
- **Susto:** El gorko cuando esté luchando contra un enemigo cara a cara podrá hacerle un gesto feo con la cara, el enemigo se asustará y saldrá corriendo despavorido para no ser visto nunca jamás, sólo podrá hacerlo con enemigos

que tengan 50 puntos de vida o menos. Esta acción será utilizada 1 vez por semana.

- **Apretón en los cojones:** Cuando el gorko quiera sacarle información a algún personaje, el personaje le contará hasta su tierna infancia, absolutamente todo lo que sepa. Se podrá utilizar 1 vez por semana.
- **Ostiazo:** El gorko meterá tal ostia que desmonta al enemigo, dejándolo sin armadura, sin escudo, sin arma y sin mochila, no pudiendo recoger ninguna de estas cosas hasta el final del combate. Solo válido para enemigos que tengan por lo menos una de las cosas mencionadas. Lo podrá utilizar 5 veces por aventura.
- **Toser un buen pollo:** El gorko toserá un pollo enormemente pegajoso, verde y fluorescente, que dejará al enemigo pegado al suelo, éste no se podrá mover del sitio durante el combate y en el caso de que ganara él se quedaría allí hasta que alguien le dejara una espátula. El pollo tendrá un alcance de 3 casillas. Se usará 1 vez cada 5 días.
- **Ver en la oscuridad:** Con esta habilidad podrás ver en la oscuridad. Tu personaje de noche verá como si fuera de día, en lugares oscuros verá como si estuviesen iluminados.(ver apartado día y noche). El efecto dura todo un día, podrá usarse 1 vez cada 2 días.

Eslizars

- **Nadar:** Podrás oler el agua gracias a esta habilidad. (ver apartado de agua).
- **Montar:** Esta habilidad te permite saber montar a caballo. Las ventajas te las especificará el caballo que tengas, cada uno tiene unas habilidades diferentes.
- **Mimetización:** El eslizar podrá mimetizarse, es decir, ocultarse en cualquier

lugar. también en combates. En el combate sólo se delatará cuando ataque a algún enemigo, cuando quiera desmimetizarse el jugador decidirá en la casilla que lo va a hacer. Cuando se mimetice fuera de un combate sólo podrá moverse, en el momento en que realice cualquier acción se descubrirá. Esta habilidad podrá utilizarse 2 veces a la semana.

- **Pegarse en la pared:** Esta habilidad permitirá poder realizar cualquier acción relacionada con trepar o subir a cualquier sitio sin necesidad de hacer una tirada de agilidad. Ésta se podrá efectuar 1 vez al día.
- **Comerse a un tío:** Con esta habilidad el eslizar encontrándose con mucha hambre no esperará a la ración de comida y se comerá a un tío en medio del combate, con lo que sólo es válido en combate, el enemigo deberá tener 50 puntos de vida o menos y se podrá utilizar 1 vez a la semana.
- **Látigo:** El eslizar asestará al enemigo un golpe con la cola produciéndole dos turnos de aturdimiento. Esta habilidad sólo se podrá utilizar 1 vez cada 2 días y sólo en combate y el alcance será cuerpo a cuerpo.
- **Lanzar veneno:** Con esta habilidad el eslizar podrá pulverizar veneno a su enemigo, produciéndole un nivel de envenenamiento medio. El enemigo deberá encontrarse en la casilla contigua.
- **Transformarse en especie:** Esta habilidad le permite al eslizar poder convertirse en cualquier otra especie cuando le sea oportuno menos en combate, esto te será útil para pasar desapercibido, no se obtendrán características del personaje que ha copiado, ni idiomas, ni habilidades, solo será la apariencia . Se podrá utilizar 1 vez al día.
- **Florecilla**: Esta habilidad le permite al eslizar echar flores como un gato y asustar al enemigo el cuál saldrá corriendo hacía su espalda hasta el borde del campo de batalla. Se podrá utilizar 2 veces al día.
- **Recuperar miembro:** El eslizar podrá regenerar cualquier miembro perdido en combate menos la cabeza. Esta habilidad podrá usarse 2 veces por aventura.

Poyux:

- **Volar:** Esta habilidad la llevan innata, podrá volar tantos metros hacia arriba como puntos tenga en agilidad más resistencia y tantas horas diarias como puntos tenga en resistencia, si fuera de combate decide volar podrá aterrizar y despegar cuando le venga en gana pero si decide volar en un combate perderá una hora para volar fuera de combate.
- **Nadar:** Podrá oler el agua gracias a esta habilidad. (ver apartado de agua).
- **Montar**: : Esta habilidad te permite saber montar a caballo. Las ventajas te las especificará el caballo que tengas, cada uno tiene unas habilidades diferentes.

- **Cagarruta del Poyux:** En un momento de incontinencia intestinal el poyux alzará el vuelo y bombardeará con cierta cosita la cabeza de algún rival. Esto le provocará 2 turnos de aturdimiento y la caída del arma, esta no podrá ser recogida hasta el final del turno. El poyux tras el vuelo volverá a la misma casilla desde la que inició la incursión. Podrá aligerarse 1 vez a la semana.
- **Picotazo:** Si el poyux se encuentra en combate cuerpo a cuerpo (casilla contigua al enemigo) podrá usar su poderoso pico para destrozar el escudo del enemigo con el cuál en ese momento se esté intercambiando leña. Podrá utilizar esta habilidad 3 veces por aventura siempre y cuando el enemigo lleve escudo.
- **Lanzamiento de plumas:** El poyux es capaz de lanzar alguna de las plumas de sus alas. Estas disparadas a gran velocidad son tan peligrosas como las flechas. Podrá disparar una pluma hacia un enemigo a una distancia ilimitada causándole un daño de 5 puntos. Será capaz de utilizar esta habilidad 1 vez al día.
- **Estrellar enemigo:** En un momento de gran valor, el poyux será capaz de agarrar a un enemigo con sus garras y arrogarlo contra el suelo con gran fuerza, este enemigo debe estar a una distancia de 2 casillas o menos. El enemigo debe de tener 100 puntos de vida o menos. El poyux tras este vuelo podrá aterrizar en la casilla que quiera. Sólo en combate. El enemigo perderá la mitad de su vida. Podrá utilizar esta habilidad 2 veces por aventura.
- **Poner huevo:** Tras mucho esfuerzo y mucho apretar, el poyux será capaz de poner un huevo, este huevo es equivalente a 4 raciones de comida. Podrá utilizar esta habilidad una vez a la semana.
- **Escudo de plumas:** El poyux podrá fabricarse un escudo con las características de un escudo de hierro (ver listas de armas). Pero a cambio perderá 1/ 4 de su vida. Podrá utilizar esta habilidad 2 veces por aventura.
- **Regalar pluma mágica:** Al igual que el elefante Tumbo podía volar gracias a una pluma que le regala cierto ratón de circo, el poyux podrá regalar una pluma mágica a quién él desee, esta pluma le da al portador la facultad de volar, este vuelo sólo es válido en combate, podrá volar un máximo de 2 veces con cada pluma mágica que posea. Un vuelo dura todo un combate o hasta que el portador quiera descender. Antes de volar debería cerciorarse de que posee un arma a distancia, sino sólo podrá mirar el combate y recibir flechazos. El poyux podrá utilizar esta habilidad tantas veces como desee, pero a cambio deberá perder la mitad de su vida o un punto en alguna característica.
- **Solicitar apoyo aéreo:** El poyux se pondrán a piar como un descosido, pero no ocurre nada, pasados 4 turnos una oleada de poyux sobrevolarán el campo de batalla pringando todo el suelo con cierto excremento intestinal. Todos los

personajes,(amigos o enemigos) resbalarán con facilidad y se caerá al suelo, los poyux serán inmunes a este efecto. Si algún personaje avanza más de 3 casillas por turno resbalará, se caerá y perderá un turno. Podrá utilizar esta habilidad 1 vez a la semana.

Japuto:

- **Montar:** : Esta habilidad te permite saber montar a caballo. Las ventajas te las especificará el caballo que tengas, cada uno tiene unas habilidades diferentes.
- **Tomar cuerpo:** Cuando el cuerpo que este utilizando el japuto no le convenga, por ejemplo no esté bien de vida, tenga algún miembro amputado, etc, podrá cambiarlo por otro. Para ello debe de estar en combate cuerpo a cuerpo (casilla contigua al enemigo) o en algún momento muy cerca de algún otro personaje (el DJ decidirá si la distancia es correcta). En este cambio el japuto mantendrá la ficha de juego del personaje con el que empezó, da igual el cuerpo que tomó, para este caso todos se consideran iguales. Ganará en este cambio el doble de vida que el cuerpo que abandono más 2d6. Regenera los miembros siempre y cuando el personaje absorbido los tuviera, claro está. A cambio perderá 2 puntos a repartir entre sus características, él elegirá cuales. No valdrán cuadrúpedos, o sea, animales de cuatro patas tales como un lóbul.
- **Respirar bajo el agua:** Con esta habilidad el japuto podrá permanecer todo el tiempo que quiera bajo el agua. Esta habilidad es siempre aplicable sin limite de usos.
- **Telepatía con animal marino:** Si algún combate se desarrolla en el mar, encima de un barco o cerca de una orilla, el japuto podrá invocar algún animalito marino (él decidirá cuál, esto no vale para nada pero a si ponemos a prueba sus conocimientos sobre el mundo submarino y sus bichitos), Este animalillo cogerá y arrastrará hasta el fondo del mar a un enemigo causándole la muerte. El enemigo debe de tener menos de 50 puntos de vida. Podrá utilizar esta habilidad 2 veces por aventura.
- **Onda telepática:** El japuto podrá lanzar una orden telepática contra quién sea y el afectado realizará la orden que el japuto le diese mentalmente. El afectado deberá superar una tirada inusual normal en la característica de inteligencia, la dificultad se obtendrá multiplicando la inteligencia del japuto por lo que salga en 1d6, si el afectado la supera se libra de la onda telepática y el japuto recibirá 1d6 x2 en daño, si no la supera pues tendrá que decir aquello de "Si güana" y obedecer sin más remedio. Podrá utilizar esta habilidad tantas veces como puntos tenga en la característica de inteligencia en el momento de comprar esta

habilidad, no se le podrá dar una orden que suponga daño físico para el personaje que está siendo controlado. Válido en combate y fuera de él.

- **Algas marinas:** El japuto podrá meter la mano en el agua y sacar algas comestibles, da igual si es un río, el mar o un vaso de agua, siempre y cuando sea agua. Estas equivalen a 2 raciones de comida. Podrá utilizar esta habilidad 1 vez a la semana.
- **Lanzar sal:** El japuto lanzará sal a un enemigo que se encuentre cara a cara con él (en la casilla contigua). Esto le dejará cegado durante 2 turnos. Podrá utilizar esta habilidad 1 vez al día.
- **Construir tridente:** El japuto podrá construir un tridente que se considera un arma con todas las características de una lanza (ver lista de armas). Podrá utilizar esta habilidad 1 vez por aventura.
- **Lanzar escama cortante:** Podrá lanzar escamas afiladas. Estas tienen un alcance ilimitado, causando un daño de 5 puntos y un turno de atontamiento. El japuto perderá 5 puntos por escama lanzada, esto ocurre porque se la arranca y se hace pupita. Podrá hacer esto tantas veces como quiera.
- **Camuflarse en pececillo con pecera:** Con gran habilidad el japuto es capaz de abandonar el cuerpo que tiene enganchado, sacar una pecera y meterse dentro. Muy útil para situaciones en las que estas a punto de morir. Gracias a esto el japuto no podrá ser motivo de ataques, pues da pena pegar a un pez con tantos colorines. El japuto tampoco podrá pegar, por no poder, ya no podrá salir de la pecera, dependerá de sus compañeros para que lo transporten, el peso de la pecera y del pez será de 2 puntos de carga. La única manera de volver a poder moverse y todas esas cosas será de la siguiente manera: El japuto deberá superar una secuencia cuando él y la pecera se encuentren enfrente de algún personaje, que pueda ser asimilado. La secuencia será una sucesión de tres tiradas con 1d6, en la primera deberá sacar un número inferior a 6, en la segunda una tirada inferior a 5 y en la tercera deberá sacar un número inferior a 4. Si logra la secuencia, obtendrá un nuevo cuerpo para poder moverse, atacar y todas esas cosas. El nuevo cuerpo tendrá la misma hoja de juego que el anterior, pero su vida será 1d6 multiplicado por 2. Si no lo consigue perderá 1 punto en alguna de sus características, él decidirá cual. No podrá asimilar cuadrúpedos.

3.6 Formación de un personaje

3.6.1 Primera hoja

Para la formación de un personaje lo primero que hay que hacer es elegir una de las razas seleccionables. Una vez elegida se incluirán los datos descriptivos del personaje, su nombre, el color de sus ojos, su edad, etc.

La edad

Para calcular la edad de un personaje habrá que sumarle a 17 un dado de 6 caras (1d6). El resultado será la edad con la que empezarán los personajes. A partir de aquí cada vez que empiecen una aventura nueva tirarán 1d4 que le sumarán a la edad que ya tenían. Cuando un personaje alcance los 90 años se jubilará y habrá que hacerse otro personaje nuevo. En el caso de los estalfos es diferente ya que son inmortales. Estos empezarán tirando 2 dados de unidades, o sea, de 10 caras y luego se le irá incrementando la edad igual que a los demás personajes, tirando 1d4 y sumándoselo, sólo que no tienen límite de edad, un estalfo es para toda la vida como las almorranas.

Las características del personaje

El siguiente paso será rellenar los tres grupos de características utilizando el apartado " Características según la raza". Cada características se divide en tres apartados que son: habilidad (HAB), especial (ESP) y total. En habilidad pondremos los puntos de característica que hayamos decidido darle a la característica en un principio y los que seguiremos dándole por cada nivel. En especial pondremos la bonificación obtenida por algún tipo de objeto, talismán u otro tipo de artefacto extraño pero ¡ CUIDADO! No es lo mismo 1 punto de característica que significa que se debe tirar tantos dados de 6 caras como puntos haya, que 1 bonificación de +2 que significa que a una tirada con dados habría que sumarle +2 puntos en el total de la tirada, a si pues es posible encontrar en la casilla de especiales cosas como 4d6+3, esto significa que a la tirada normal de la característica habría que sumarle el resultado de tirar 4 dados de 6 caras más 3 puntos adicionales. En la casilla de total pondremos la suma total de las casillas de habilidad y especial.

Subir de nivel al personaje

Cada grupo de característica tiene un cuadro de nivel y otro de puntos de experiencia. En el cuadro de nivel se pondrá el nivel de tu personaje (al inicio todas tendrán un nivel 0) en el grupo de característica al que corresponda, de este modo el que más utilice las características físicas más se las desarrollará, lo mismo ocurrirá con los otros dos cuadros dependiendo del que más utilices, de este modo cada cuadro de características subirá de nivel individualmente. Ver sección "SUBIR DE NIVEL". La casilla de puntos de experiencia se utilizará para poner los puntos ganados en cada grupo de características y también se pondrán los puntos que te quedan para subir de nivel (al

principio para obtener el primer nivel se deben de obtener 500 puntos de experiencia en el grupo de características físicas y mentales y de 200 en el especiales).

Casilla de habilidades

La casilla o sección de habilidades se pondrá el nombre de las habilidades compradas. En el caso de que tu personaje no sea un Warzor, las casillas de sortilegios y número de almas irán tachadas con una equis (X) muy grandota.

Si usas la magia

si eres un warzor en la casilla de sortilegios irán las listas de sortilegios que manejes o los hechizos que te sean más necesarios, a gusto del consumidor, en la de número de almas se pondrán las correspondientes en negras y blancas. Para saber el número de almas que manejará el warzor se multiplicará la característica de magia x2. Luego, la mitad del resultado serán almas blancas y la otra mitad almas negras. El warzor elegirá 2 listas de sortilegios al principio de la aventura sin ningún coste de los 20 puntos iniciales que el DJ da para la creación de los personajes, pero el warzor podrá gastar los puntos iniciales que quiera en comprar más listas de sortilegios si lo desea, pagando 1 punto inicial por cada lista.

Casilla de Idiomas

En la sección de idiomas se pondrán los 2 primeros idiomas con los que se empieza el juego.

Los puntos de vida

Para saber con cuántos puntos de vida empieza tu personaje debes de multiplicar el número de puntos que tenga el personaje en resistencia x10.

Puntos de nivel

La casilla que está en la zona de abajo a la izquierda que pone P. Nivel, vale para poner los puntos de nivel que tienes acumulados para comprar durante el juego más habilidades e idiomas. Para obtener más puntos de estos debes una vez subido de nivel en algún grupo de características, decidir que no lo quieres sumar a ninguna característica y ponerlo en esta casilla. Ya no podrás utilizarlos para subir las características.

3.6.2 Segunda hoja

Puntos de carga

En la segunda hoja aparece principalmente la sección de objetos. Para saber cuantos puntos de carga tiene el personaje, multiplicaremos la fuerza x10. Al principio del juego se podrá cargar con 4 objetos sean estos del peso que sea siempre y cuando estos no excedan los puntos de carga del personaje (puede excederlo pero penalización al canto, por cada 5 puntos de carga adicionales perderá un punto en las características físicas). Más adelante podrán conseguir cinturones y mochilas. Al lado del nombre del

objeto se pondrá la descripción, daño, número de serie, etc. Cada objeto se clasificará según el sitio donde se quiera y pueda guardar, para algo en la segunda ficha aparecen 3 casillas, una de a pelo, otra de mochila y otra de cinturón.

Casilla de alquimia

En la de alquimia con indicar los ingredientes y las mezclas que ya has aprendido va sobrada, ver sección de alquimia

Número de machacas

En el cuadro de N° de machacas se pondrá la cantidad de machacas que lleve el personaje. Para saber con cuanto dinero comienza el personaje se debe de tirar 1d6 y multiplicarlo por 100 +300, con estas machacas deberán comprar el equipo inicial, provisiones y otras jodiendas para el viaje, en este momento tendrán disponibles todas las listas para comprar.

3.6.3 Tercera hoja

En la tercera hoja, sólo hay una casilla, ésta viene a ser la típica hoja para guarrear con cosas como dibujos de mapas, pistas, días que faltan para poder volver a utilizar esa habilidad tan divertida, el teléfono de alguna chorba, comentarios obscenos, etc.

3.7 Idiomas

Tu personaje empezará la aventura hablando dos idiomas, uno será elegido por ti en el momento de la formación del personaje, el otro será el que el personaje lleve innato por haber nacido en un lugar determinado, cuando tu personaje suba de nivel podrá aumentar la cantidad de idiomas que sabe, estos sólo podrán ser aprendidos con los puntos de nivel obtenidos por las características mentales y éstos costarán únicamente 1 punto de nivel. En los Mundos de Tórrijan existen distintos idiomas, cuantos más sepa tu personaje más facilidad tendrá para comunicarse con las distintas razas que existen y así poder descubrir cosas que sólo saben las gentes de otro país.

Para hablar el idioma se debe hacer primero el sonido que se indica en la lista de idiomas y si el personaje habla el mismo idioma que el personaje que éste interpretando el DJ en ese momento, entonces el DJ le pasará un papel escrito con lo que le quiera decir, éste papel también será pasado a todos los personajes que sepan ese mismo

idioma. Cuando te den información deberás especificar si quieres compartirla con el resto de los jugadores (el DJ dará la información hablando normalmente) o la quieres a escondidas (con el papelito). Los idiomas son los siguientes:

- **Torrijano:** Es el idioma que se habla en las Tierras de Tachindar, para hablarlo no tendrás que hacer ningún sonido, ya que es el idioma más extendido en Tórrijan y se habla como el castellano, este idioma será utilizado normalmente, pero solamente lo llevan innato los westlemania.
- **Estálfico:** Es el idioma que se habla en los Bosques de Tender, para hablarlo se deberá emitir este sonido: nanino naneno nenani enano. Los estalfos lo llevan innato.
- **Dúmico:** Este idioma es el hablado por los dumis y se deberá de emitir el siguiente sonido para hablarlo: tirigüiri chirigüiri güiribi.
- **Toñete:** Es el idioma que se habla en todas las montañas, para hablarlo deberás decir: arg grugag gargorag. Este idioma lo llevan innato los willows.
- **Jingeranjinger:** Es el idioma que se habla en Hibrend, para reproducirlo deberás emitir este sonido: jingerin nijerjin jojin. Los obblors lo llevan innato.
- **Burbujilla:** Es el idioma hablado en todos los mares, para reproducirlo debes emitir el sonido GLU, ejemplo: glu,glu,glu,glu....Es el que llevan innato los pulpejos y los japutos.
- **Piopi:** Es el idioma hablado en Las Tierras Heladas, para reproducirlo deberás decir lo siguiente: pio pipi pipopi poipi.
- **Gorkiano:** Es el idioma que hablan los gorkos, para hacerlo se deberán emitir los sonidos: guakidoqui tuki makatuka.
- **Indariúm:** Es el idioma hablado por todos los Warzros y las razas que dominan la magia. Para hablarlo deberás decir: mitotemo tamiteto mamotemo.
- **Seseo:** Es el idioma hablado por todos los reptiles de Tórrijan y las razas que habitan en las Ciénagas de Carún, para reproducirlo deberás emitir el sonido chsss, ejemplo: ssccchhhhhhhhiiii ssscccchhhiiii.
- **Orlókido:** Idioma de las tierras de Orlok, sólo Morcon y los suyos lo conocen, este idioma no podrá ser aprendido nunca. Si te encuentras a alguien que lo habla desconfía de él o intenta convencerlo para que te lo enseñe (si antes no te mata), pues esta es la única manera de aprenderlo. Para hablarlo deberás decir 5 tacos uno detrás del otro.

3.8 Subir de nivel

Tu personaje puede obtener en la aventura puntos de experiencia y llegar a subir de nivel convirtiéndose en todo un machote. Los puntos de experiencia se obtendrán con

determinadas acciones exitosas como por ejemplo: derrotar a un enemigo, subirte a un árbol sin caerte, conseguir afeitarte sin cortarte, es decir, teniendo buenas ideas. Tu participación es imprescindible para que el personaje desarrolle sus cualidades, así que aquí no vale lo de:"Ah! Pues que piense el idiota este por mi". Las habilidades se dividirán en tres clases: físicas, mentales y especiales. Cuando realices una acción, esta pertenecerá a alguna de las tres clases de características nombradas y aumentará sus puntos de experiencia a ese grupo. Ej: El estalfo Mígolas ha conseguido destrozar el solito a toda una horda de gorkos, jefecillo incluido. Esta acción es muy meritosa, el DJ por ello le otorga los puntos de experiencia normales por cada gorko machacado y 25 más por ser un virtuoso de la espada. Como es evidente estos puntos de experiencia son aplicables a las características "físicas". Si por el contrario hubiese conseguido traducir el Corán leyéndolo al revés, los puntos de experiencia habrían subido las características "mentales". Otro ejemplo sería que Mígolas hubiese comprado un boleto de la abuela y le hubiese tocado, los puntos de experiencia serían para el grupo de "especial".

Cierta cantidad de puntos de experiencia harán que el personaje suba de nivel, pudiendo aumentar alguna característica, ya que se le otorgará 1 punto a repartir libremente entre cualquiera que se encuentre dentro del grupo que ha subido de nivel. El punto otorgado por cada nivel puede utilizarse y acumularse para comprar habilidades, idiomas. El número de puntos de experiencia por cada enemigo muerto será igual a los puntos de vida del mismo antes de empezar el combate. Los puntos de experiencia por acciones inusuales serán asignados dependiendo del grupo al que pertenezca la característica. En el caso de asignar 1 punto en la característica de resistencia, no modificará los puntos de vida, en el caso de subírselos a magia se volverá a hacer el reparto de almas como al principio y en caso de subírselo a fuerza los puntos de carga subirán 10. Para subir de nivel se deberá alcanzar una cantidad de puntos de experiencia. La tabla será:

Tabla de puntos de experiencia

NIVEL	EX. FÍSICA Y MENTAL	EX.ESPECIAL
1	500	200
2	1100	400
3	1800	700
4	2600	1100
5	3500	1600
6	4500	2200
7	5600	2900
8	6800	3700
9	8100	4600
10	9500	5600

A partir del nivel 10 se seguirá la sucesión empleada en esta tabla. En la experiencia física y mental a 500 se le suman 600 para obtener el nivel 2 y luego 700 para obtener nivel 3. En la experiencia especial a 200 que sería el nivel 1 se le suman 200 para obtener el nivel 2 y para obtener el nivel 3 se suman 300 , así se continuará la sucesión hasta obtener los puntos de experiencia de los niveles que se quiera.

4. Movimiento

4.1 Áreas civilizadas

El movimiento en este tipo de áreas como pueden ser poblados, aldeas e incluso ciudades será totalmente libre, no se calculará bajo ninguna característica. Podrás meterte en casas, tiendas y tabernas, así como en posadas para descansar. Este tipo de sitios son importantes para buscar información sobre la aventura ya que siempre hay viajeros que también utilizan estos sitios y que pueden haber oído rumores sobre cosas que sean de vuestro interés. También podréis comprar armas, comida y pensar sobre vuestros avances. Si se diera el caso de entablar un combate en la ciudad o en cualquier casa de la misma, se resolvería como cualquier combate normal (ver sección de combate). En estas zonas es peligroso agredir a los habitantes porque las noticias vuelan, si se os ocurriera matar a alguien inocente, el gobernador del sitio en el que os encontréis mandará a los llamados "Los veinticuatro hijos del gobernador", si se matase a algún dependiente (armero, tabernero etc.) "Los veinticuatro hijos del tabernero" os lincharán, casualmente siempre son veinticuatro y todos los dependientes tienen hijos. Este recurso lo tiene el DJ para poder controlar los robos de buenas armas en las tiendas, aunque el DJ puede decidir no utilizarlo si no lo ve necesario.

4.2 El campo

Para llegar a áreas civilizadas o a cualquier sitio en busca de aventuras será necesario viajar. Estos mundos se encuentran vírgenes lo que significa que habrá que cruzar grandes extensiones de campo y de terreno sin explorar. Como en la vida misma, los personajes se verán obligados a acampar o descansar, también os podréis encontrar con personajes hostiles, con lugares de aventuras e incluso podrá empeorarse el tiempo y obligaros a guareceros de él. Todo esto se resolverá con la característica de agilidad, una preciosa tablita de encuentros y otra de terrenos. Para saber la cantidad de kilómetros por hora que recorre tu personaje habrá que tirar los dados de 6 caras que se requieran según la cantidad de puntos en la característica de agilidad. Para ello se mirará esta tabla.

Tabla de desplazamiento

Agilidad	1	2	3	4	5	6	7	8	
Desplazamiento	1	1d6	1d6+1	2d6	2d6+1	3d6	3d6+1	4d6	km/h

El límite se establecerá en 4d6 aunque se suba la puntuación de la característica de

agilidad a más de 8.
Una vez resuelta esta tirada habrá que mirar la tabla de terrenos para saber en cuanto nos va a penalizar o beneficiar el tipo de terreno por el que vamos a desplazarnos, la tabla será la siguiente:

TIPOS DE TERRENO	
Terreno	Penalización
Caminos	+1
Llanuras	neutro
Bosques	-2
Montañas	-5
Pantanos	-3
Desiertos	-1
Nieve	-3

A la tirada de desplazamiento que nos salga por característica de agilidad (antes explicada) le aplicaremos el modificador del terreno y obtendremos la cantidad de kilómetros a la que recorreremos por un determinado terreno. Si el resultado de la tirada de característica menos el modificador del terreno fuera "0" significará que el personaje no ha logrado moverse por ese tipo de terreno perdiendo este 1 hora del día, el personaje puede tirar las veces que quiera para intentar desplazarse pero cada vez que su tirada sea "0" y no se mueva volverá a perder 1 hora, pudiendo quedar atrapado durante largo tiempo en un sitio determinado e incluso morir de hambre o frío. Una vez que la tirada esté resuelta el DJ hará lo que se denomina tirada de encuentro, esta será hecha en secreto por el DJ , aquí los que hemos hecho el libro pedimos un imposible, lo sabemos, pero nuestra obligación es decirlo, honestidad, por favor, ya que los jugadores no verán esta tirada, aunque las reglas son susceptibles de ser cambiadas por el DJ . El resultado de esta tirada lo integrará el DJ con la descripción del viaje que haga y en cualquier momento del viaje según le interese al DJ. Lo que significa que ideas como dejar un vigía por la noche por si las moscas te pueden salvar de una emboscada. Todos los personajes que realicen una emboscada ya sean personajes jugadores o manejados por el DJ, atacarán primero, luego el combate se desarrollará normalmente. La limitación de km por hora del personaje no se aplicarán en las criaturas del DJ pudiendo estas ir a la velocidad que indiquen sus características. El orden de desplazamiento para que al DJ no le cueste será:

1º Ver la distancia que hay que recorrer para llegar a un sitio determinado si lo hay, si

no lo hay, el jugador decidirá las horas y los kilómetros que quiere hacer y para donde quiere ir.

2º Hacer la tirada de desplazamiento y aplicar el modificador del terreno para ver los kilómetros por hora que hará el personaje. Si el viaje constara de más de un tipo de terreno, cuando se cambie de terreno se volverá a hacer la tirada de desplazamiento. Una vez que se hace la tirada de desplazamiento, el número de kilómetros por hora se mantendrá hasta que finalice el viaje, se llegue al lugar deseado u objetivo o cambie el tipo de terreno.

3º Se hará la tirada de encuentro en la tabla de encuentro.

4º Se calculan las horas de viaje que van a hacer falta o el jugador indicará las horas que se pasará viajando.

5º El DJ describirá el paisaje y narrará los lugares por los que los viajeros pasan pudiendo estos interrumpir la narración del DJ cuando crean conveniente para buscar objetos en determinados sitios narrados por el DJ, para realizar alguna acción como por ejemplo coger agua de un arroyo, esto dependerá de la imaginación de los jugadores. El DJ podrá meter en cualquier momento de la narración el resultado de la tirada de encuentro.

6º El viaje habrá finalizado

Con este sistema la cantidad de kilómetros hora que se recorran será más o menos aleatoria salvando la ventaja de los personajes más rápidos y ágiles, para que las paradas o acciones de los personajes durante el viaje queden justificadas y para que a un personaje rápido se le pueda dar mal algún viaje y por tanto ser alcanzado por un personaje lento.

Tabla de encuentros 1d10

Tirada	Encuentros
1	Tirada de climatología
2	Encuentro
3	Localización de algo
4-10	No pasa nada

- **Tirada climatológica:** Se hará una tirada en la tabla de climatología y esto dará como resultado un cambio de tiempo con el peligro de que se te ponga a llover y pilles un resfriado.
- **Encuentro:** Este resultado ocasionará un encuentro inesperado con un personaje bueno o perverso. Esto lo solucionará el DJ con una tirada a escondidillas de los personajes, tirará 1d4, si sale un número impar el encuentro será con personas perversas y si sale un número par el encuentro será con

personas buenas o por lo menos neutrales (sin ganas de camorra). Luego se hará la tirada "número de people" para saber la cantidad de enemigos que te encuentras, esta se realizará con 1d6 y el número obtenido serán la cantidad de enemigos a los que te tendrás que enfrentar.

- **Localización de algo:** Aquí habríamos divisado algo que nos llama la atención, ya puede ser un arma, una gruta subterránea, unos calzoncillos con sorpresa, etc. Esta localización es de mínima importancia para la aventura. El DJ tiene la ultima palabra, puede incluso decidir que no se localiza nada.
- **No pasa nada:** Como la misma expresión indica no ha ocurrido nada extraño, pero eso no significa que no haya nada, cada personaje podrá hacer una tirada de percepción con la libertad de siempre si quiere buscar algo.

4.3 Lugares de aventuras

Estos lugares son muy divertidos ya que serán los lugares en donde más criaturas malignas haya, tendrás que buscar tesoros, princesas, los dragones te encontrarán a ti, etc, y salir victorioso, o por lo menos intentarlo. El movimiento se resolverá libremente como en los poblados civilizados y cuando se entre en combate se resolverá con el sistema de combate de toda la vida y con una preciosa retícula en el display o pantalla de juego. En estos lugares el DJ tendrá que echarle imaginación para crear este tipo de sitios, se pueden improvisar pero tendrá mucho más realismo y será más rápido si se tiene ya preestablecido. Aquí los enemigos no saldrán aleatoriamente, el "director de juego" los debe de tener pensados, pero claro, todas las reglas son susceptibles de ser cambiadas en el caso de que el DJ "director de juego" o también denominado "Master" del universo de Tórrijan, no tenga la misma opinión o crea que es mejor hacerlo de otra forma. Los enemigos no serán visualizados hasta el momento de entrar en la estancia en la que se encuentren. Y los objetos se encontrarán o habrá más posibilidades de encontrarlos cuanto más te acerques al sitio donde están. Al entrar en una caverna, cueva, castillo o dependencia, se conocerá toda su estructura, es decir los pasillos, las habitaciones, etc. Pero lo que no se conocerá será lo que todo eso esconde, no sabrás en que parte de la cueva está el dragón o donde leches se esconde el tesoro del castillo, para eso deberás encontrar información ya sea de gente o por pergaminos. Esto podrá ser cambiado por el DJ si quiere que los personajes jugadores no conozcan la estructura de gruta, caverna o dependencias si estos no tienen el mapa que lo indique, lo único que deberá de hacer es irles dibujando el camino y las habitaciones a las que van pasando. Si buscas algo en un sitio (tirada inusual normal en la característica de percepción de dificultad a elegir por el DJ) en donde se encuentra algún objeto preparado por el DJ y la tirada se ha conseguido encontrarás este objeto, si el sitio donde buscas no tiene nada preparado será la tirada la que decida si

encuentras o no algo, aunque si el DJ lo ve apropiado aunque la tirada se haya conseguido puede decir que no encuentra nada, a menos que se vea claramente que no hay nada como en un armario o cajón vacío. El personaje también puede creer que no hay nada que encontrar en un determinada sitio y sin embargo haber algo, esto ocurrirá si la tirada no se consigue. Si el objeto se encuentra en algún lugar que está claramente visible como por ejemplo encima de una mesa no hará falta la tirada de búsqueda. Cuantas más tiradas de búsqueda se hagan en un mismo lugar más difícil será encontrar algo puesto que cada vez estará más inspeccionado, se penalizará con un -3 acumulable (el primer jugador que busque tendrá una dificultad asignada por el DJ, el segundo jugador que intente la tirada de búsqueda será penalizado en su tirada por -3, el tercer jugado tendrá la penalización de -6 y así consecutivamente). Cuando se falle una tirada de búsqueda en un lugar no se podrá realizar otra hasta pasados 2 días debido a que los personajes creerán que no hay nada allí.

4.4 Comida y bebida

Todos los personajes deberán hacer 2 comidas al día, estas se realizarán al despertarse y al irse a la cama. Se necesitan, por tanto 2 raciones diarias de comida y 2 de agua. Si pasan 2 días sin comer tendrán penalizaciones en la vida. Cuando amanezca el segundo día perderán 1d6 en vida por cada ración de agua o alimento que no ingieran, esto conlleva como mucho 4 tiradas de estas al día. Se puede dar el caso de que coman y no beban o al contrario, en este caso se deberá hacer una tirada por cada cosa que no hagan. Esta será una manera muy cutre de morir, sinceramente.

4.5 La disolución del grupo

Cuando algunos miembros del grupo deseen partir a lugares diferentes o sea necesario dividir el grupo en varios grupos, no podrán comunicarse. De este modo cada grupo desarrollará las actividades por su cuenta, las tiradas y comentarios con el DJ se realizarán en secreto, recomendamos las notitas en papeles o echar a la calle a la parte del grupo que no corresponda para que no se enteren. Primero se desarrollará el día completo de uno de los grupos a continuación el siguiente y luego el resto en el caso de que haya más de 2. Podrán comunicarse con pichones mensajeros o piedras de Talkiwalki.

4.6. El paso del tiempo, o sea, los días.

Cada día estará compuesto por 24 horas. En la siguiente lista aparecen la mayoría de las acciones que consumirán tiempo. Si alguna no figura aquí, será el DJ quien valore la acción en el tiempo.

Cuando los jugadores tengan que pensar una estrategia o algo de eso, se tomará un tiempo de 15 minutos. Los días se componen de 12 horas de día y 12 de noche. Viajar de noche reduce el desplazamiento en un kilómetro por hora (si esta reducción dejase el desplazamiento de algún jugador a 0 no se tendría en cuenta).

Tabla de tiempo

ACCIONES	Tiempo
Los jugadores piensan	15 min.
Un combate	15 min.
Batalla campal	2 horas.
1 hora de viaje	1 hora.
Parada obligada para descansar	1 hora.
Dormir (depende de las que duerman)	*
Movimiento por un poblado, gruta o interior	3 horas
Comer	30 min

Es necesario dormir una vez cada 2 días, un mínimo de 5 horas. Además por cada hora adicional que duerman por encima de las 5 horas obligatorias ganarán 1 punto de vida. Si no, el personaje se pondrá pocho y todas las características físicas bajarán a 1 punto, la solución es fácil, dormir 10 horas de sueño continuadas y listos.
Los personajes sufrirán una penalización de -10 en las tiradas de acciones inusuales que se desarrollen de noche tales como rastrear, buscar y todas las habilidades que requieran el uso de la vista, lógicamente estas acciones se verán perjudicadas a consecuencia de la poca visibilidad que nos ofrece la noche o los lugares oscuros que podamos encontrar en el juego. Cualquier personaje que se aventure en un sitio oscuro completamente, como cuevas o grutas sin lámpara, sin la habilidad de poder ver en la oscuridad o cualquier otra cosa que ilumine como un Jusiluz se perderá dentro y solo podrá salir de dos formas, la primera será que el pobre infeliz que se ha perdido intente salir como buenamente pueda, para ello deberá tirar 1d6 por cada punto que tenga en la característica de suerte y sacar un 6, si lo consigue pues nada a salir tan contento y feliz entre lagrimas de tus compañeros que creían que no te verían más, si no se saca un 6 pues nada macho serás recordado como un pardillo. Si la primera no funciona pasamos a la segunda que sería que alguien pase a por él, alguien que pueda ver en la oscuridad, con antorcha o algún objeto que produzca luz, el perdido solo tendrá 4 días de vida dentro, si no lo rescatan antes de ese periodo, se lo encontrarán convertido en un esqueleto con armadura, esto se hará con una tirada de acción inusual de dificultad normal en la característica de suerte de dificultad 20 más lo que el DJ quiera añadir por lo grande que sea la gruta, la cueva o lo gracioso que éste sea.
Como referencia diremos que 1 hora equivale a 16 turnos.

4.7 Generador de poblados

Este sistema de generador de poblados servirá para improvisar una zona habitada en caso de que no exista y los jugadores estén muy cansados y necesiten descansar.
Para generar el poblado se pueden dar dos casos, el primero es que el DJ lo quiera generar porque lo necesite para algo o simplemente porque le sale de las chocobolas. El segundo caso es que lo intenten buscar los jugadores, para esto se realizará una tirada inusual normal en la característica de percepción de dificultad igual a 50, (a estos 50 se le sumará + 20 si te encuentras en una climatología desértica o gélida), menos la distancia en kilómetros desde el poblado o ciudad más cercana. Una vez generado se marcará su posición y que es lo que contiene. Por cierto también tenéis que bautizarlo con un original nombre.
Una vez superada la tirada se pasará a generar que tendrá el poblado, para ello cogemos 1d6 y seguimos estos pasos tan sencillos:

1. Tienda de armas: Si en la tirada conseguimos un 5 ó un 6 existe una armería. Aquí podrás vender las armas que no quieras por la mitad de su valor.
2. Posada: Si en la tirada conseguimos un 5 ó un 6 existe una posada para poder dormir.
3. Taberna: Si en la tirada conseguimos un 4,5 ó 6 existe una taberna para poder comer, beber o armar bronca.
4. Tienda de objetos: Si en la tirada conseguimos un 5 ó un 6 existe una tienda de objetos poder comprar cosas útiles. Aquí podrás vender los objetos que no quieras por la mitad de su valor.
5. Herbolario: Si en la tirada conseguimos un 5 ó un 6 existe un herbolario para poder comprar plantas. Aquí podrás vender las plantas que no quieras por la mitad de su valor.
6. Nº de casas: Se tirará 1d6, el número conseguido multiplicado x10 será igual al número de casas que contiene el poblado.
7. Si el director de juego quiere añadir algo como una torre de un mago poderoso, una tienda de algo concreto o cabinas de teléfono que lo añada ahora o calle para siempre.

En el caso de que la tirada de encontrar poblado no se consiga no se podrá volver a realizar hasta pasado 1 día.

4.8 Generador de tesoros

Si el DJ necesita generar un tesoro en la aventura podrá utilizar el siguiente sistema.
Necesitará 1d6; de 1 a 4 machacas sueltas, 5 tesoro, 6 arma.
Si salen machacas sueltas, para saber cuántas se tirará 1d20 x20; si sale un tesoro, éste se compondrá de 1d20 x20 en machacas más 1d4 en objetos, excepto armas, el DJ elegirá cuales son (pueden ser objetos, mezclas de alquimia, pociones mágicas, calzones usados...); si sale arma , se tira 1d6, de 1 a 5 será un arma a elección del DJ, si sale un 6 será un arma mágica también a elegir por el DJ.

4.9 La carga

Antes de nada es importante diferenciar entre punto de carga y objeto. Los puntos de carga son por así decirlo, la cantidad de peso que tu personaje puede llevar sin romperse la espalda. Los objetos son el número de cosas que puede llevar un jugador, 1 pócima, 1 arma, 1 escudo y 1 tienda de campaña esto serían 4 objetos, otra cosa es lo que cada objeto pesa, es posible llevar en un solo objeto todos los puntos de carga soportados por el jugador (meter un elefante en la mochila) o llevarlos repartidos en varios objetos (varios koalas).

Un personaje podrá llevar un máximo de 4 objetos a pelo.
Para saber cuantos puntos de carga tiene el personaje, multiplicaremos la fuerza x10. Al principio del juego se podrá cargar con 4 objetos sean estos del peso que sea siempre y cuando estos no excedan los puntos de carga del personaje (puede excederlo pero penalización al canto, por cada 5 puntos de carga adicionales perderá 1 punto en las características físicas). Más adelante podrán conseguir cinturones y mochilas que les permitirán llevar más objetos, pero no más puntos de carga. Al lado del nombre del objeto se pondrá la descripción, daño, número de serie, etc. Cada objeto se clasificará según el sitio donde se quiera y pueda guardar, para algo en la segunda ficha aparecen 3 casillas, una de a pelo, otra de mochila y otra de cinturón.
El peso de las armas (en puntos de carga) será igual a los puntos de daño adicional que tenga el arma.
El peso de escudos y armaduras (en puntos de carga) será igual a sus puntos de rotura.
El peso de cada casco sea este el que fuere será de 5 puntos de carga.
Cada personaje podrá llevar únicamente una carcaj de cada tipo, es decir, una de flechas y otra de pivotes de ballesta.
Los productos de alquimia van en un saquito aparte.
Cada espada debe ir en una vaina, excepto la que llevas en uso en la mano, se lleve donde se lleve el arma, en la mochila, a pelo o en el cinturón. Las espadas que compras en tiendas no incluyen la vaina, las que encuentras, te regalan, quitas a un enemigo o robas pueden o no llevarla depende del DJ.
Sea cual sea la cantidad de raciones que lleve el personaje, tanto las que se encuentren por el camino como las que compren sumarán 1 punto de carga, con el límite de que cada personaje solo podrá llevar 20 raciones. La "mandunga pal burro" se contará a parte y lleves las que lleves también sumarán 1 punto de carga, estas también estarán limitadas a 20 raciones por personaje, por lo que deducimos que si un personaje lleva un animal, este personaje podrá cargar con 20 raciones de viaje y 20 raciones para el animal. El animal también podrá cargar con cualquier tipo de objeto respetando la cantidad de puntos de carga que este tiene. Las raciones que puede acarrear el animal serán las mismas que el personaje, o sea, que un personaje con animal podrá llevar en total 40 raciones de comida para el personaje y 40 raciones de comida para el animal. Si se le carga a un animal con más puntos de carga de los que pueda llevar este se negará a seguir el viaje.

4.9.1 Los personajes también pesan

Todos los personajes no comen lo mismo y por lo tanto no están todos igual de gordos. Los clasificaremos en:

- Pequeños: 25 puntos de carga.
- Normales: 50 puntos de carga.
- Grandes: 100 puntos de carga.
- Gigantesco: 500 puntos de carga.

4.10 Persecuciones con jamelgos

En este juego hay muchas hojas pero ninguna como esta, con esta hoja empieza la tan divertida persecución a jamelgo, variante del " si te pillo, te cepillo".

Para poder realizar persecuciones deberás tener alguno de los animales al que te puedas subir, es decir, burro, pony, caballo, caballo de batalla, elefante, camello y dragoncete. Si alguno de estos animales va tirando de un carromato no podrá participar en la persecución. Aunque tu ficha parezca parada en una casilla, realmente en el juego

el movimiento es continuo, no podrás bajarte del caballo alegremente, deberás en tu turno decidir parar el caballo no tirando los dados de movimiento.
Para representar la persecución se darán vueltas a un circuito predefinido que se encuentra en el apartado "Escenarios y fichas de juego" al final del libro. Para desplazarse por este tablero se tiraran tantos dados de 6 caras como el animalejo tenga en desplazamiento, excepto el burro que solo podrá avanzar una casilla por turno, también se tirará 1d4 al principio de la tirada si sale 1 se anula el desplazamiento en ese turno para el que tira.
El director de juego decidirá quien empieza por la situación en que se encuentren, el primero que salió detrás del otro etc. Al mismo tiempo cada vez que se pase por la línea de salida se contará como 1 kilómetro en el mapa de desplazamiento, de este modo cada casilla equivale a unos 31 metros (31,25 metros para los ultrapijos).
También es posible atacar durante la persecución, para ello el arma deberá tener el alcance necesario en casillas para poder alcanzar al rival, con armas cuerpo a cuerpo ambos personajes deberán estar en la misma casilla. La lucha se resolverá de la misma manera que en un combate normal. Podrás atacar antes o después de moverte. No es obligatorio moverse en el turno, pero si se realiza el movimiento se deberán contar todas las casillas obtenidas en los dados, es decir si se obtiene un 10 no podrás contarte sólo 7.
Si el que huye consigue sacar 10 casillas de diferencia con respecto al perseguidor se supone que a conseguido escaparse, si el perseguidor se rinde el perseguido también consigue escapar. El DJ decidirá cuales son las condiciones para que el perseguidor coja al perseguido como caer en la misma casilla, conseguir que no se le escape en un número de kilómetro determinado etc. Pero normalmente podrás derribar del jamelgo a un personaje mediante una acción inusual como por ejemplo saltar a su caballo y empujarlo entre otras. También podrás derribarlo si en tu ataque le provocas un golpe para grabar cualquiera. Si acabas con la vida del perseguido o el perseguidor la persecución acabara siempre y cuando no haya más gente involucrada en esta. Con esto podrás ambientar el juego con persecuciones, fugas en caballos, carreras de camellos y demás mindeces.

5. El combate

Este apartado está muy bien. A este apartado recurriréis bastantes veces. El combate se realizará sobre una retícula de cuadraditos que marcarán las distancias y las posiciones, cada cuadradito tendrá una distancia imaginaria de 3 metros (Al final del libro encontrareis la retícula y esta se colocará encima de la hoja en la que se ha dibujado el campo de batalla). Hay dos formas de luchar una vez dentro de un combate que serán "cara a cara" y "a distancia". Se luchará cara a cara cuando el enemigo se

encuentre en la casilla siguiente a la que marca tu posición, o sea, a tu lado. En este momento las chapatas se repartirán con cualquier tipo de arma menos con las armas de proyectil, pero también se puede entrar en combate desde lo lejos, o sea, cuando el enemigo está lejos de ti, en este caso se utilizarán armas como, las de proyectil, las de asta y sortilegios.
Para poder saber quién va a atacar primero hay que saber si nos encontramos en una emboscada o frente a frente. Si la situación es una emboscada, el grupo que consiga emboscar atacará primero, en el caso de encontrarse al enemigo frente a frente, atacará primero el que más puntos tenga en agilidad. Si hay personajes con los mismos puntos en agilidad lo resolverán tirando 1d6 y el que más saque atacará. Si vuelas, o algún enemigo lo hace tu arma o la suya deberá ser de proyectil, si no, será imposible alcanzar a la criatura voladora, lo mismo pasará en el caso de los personajes jugadores. Algunas armas poseen un doble uso, lo que las hace más versátiles y útiles, para más detalle ver listas de armas. Si el uso secundario es de proyectil el alcance será igual a la fuerza del personaje(en este caso no habrá que tirar los dados, el número en fuerza serán las casillas de alcance que tiene el arma), excepto en la jabalina y lanza que tendrá un alcance adicional de +3 porque están preparadas para ello. Mantendrá su daño adicional de la función principal del arma, al lanzar el arma no la podrás recoger hasta el final del combate. Si pasa de proyectil a contundente el daño adicional será de +1 y sin posibilidad de golpe para grabar, si saliera sumaría +2 puntos de daño adicional y se trataría como ataque normal. En las armas de presa al alcanzar a tu enemigo perderás el arma hasta el final del combate, el enemigo quedará inmóvil, esto significa que tampoco podrá atacar hasta que sea capaz de sacar un 1 en 1d6, deberá realizar esta tirada al principio de su turno y solamente una vez por turno, por la que perderá una acción. En las armas proyectil no podrás lanzarla o dispararla si un compañero tuyo esta dentro de su trayectoria, si lo haces ésta impactará en tu compañero. La trayectoria de los proyectiles será siempre recta, también se podrá lanzar en diagonal.

5.1 Movimiento en un turno

El turno se compone de una serie de acciones. El personaje podrá hacer tantas acciones como puntos tenga en la agilidad, por cada punto en agilidad podrá realizar una acción. Habrá un máximo de 10 acciones por turno. De estas acciones tan sólo 2 podrán ser empleadas en combates, de lo que se deduce que 1 combate consume una acción. Cada casilla movida consumirá 1 punto de acción. Utilizar un objeto del cinturón consumirá 1 punto de acción, sacar un objeto de la mochila consumirá el turno completo al igual que utilizar una habilidad del personaje. Realizar una acción inusual consume el turno completo, tanto la acción inusual como sacar un objeto de la mochila se deberá realizar al principio del turno, antes de que se haga ninguna otra acción. Ejemplo: El

estalfo Mígolas esta haciéndole madurar una idea a un gorko, el gorko está delante de la puerta de la casa de Mígolas, y este dice que el gorko va a pasar por sus cojones. El estalfo no tiene más remedio que pelearse con el gorko, puesto que el gorko dice que por sus cojones que entra. Mígolas empieza sacudiendo, pues su agilidad de 6 puntos es más alta que la del gorko que tiene 3 puntos. El estalfo dispara su arco contra el gorko causándole 3 puntos de daño, y consume sus otras 5 acciones alejándose del gorko, lo que supone 5 casillas de distancia. Ahora pasaría a ser el turno del gorko, este ante tal acción del estalfo, que se ha alejado del gorko, intenta una acción inusual, puesto que se encuentra en clara desventaja debido a su poca agilidad. Si optara por atacarle, solo podría mover 2 casillas, lo que hace imposible poder acercarse al estalfo.
La acción inusual es la siguiente; como Mígolas salió corriendo dejando al gorko solito delante de la puerta de la casa, se le ocurre la tan complicada acción inusual de caminar cuatro pasos entrar en la casa y cerrar la puerta, el gorko hace la tirada oportuna y lo consigue, no quedándole más remedio a Mígolas que dormir a la fresca. Si un personaje no desea utilizar su turno o algún punto de acción podrá decidir no usarlos, bien por que no desee moverse, atacar ni usar nada.

5.2 El ataque

Una vez que se sepa quien ataca primero, lo primero que se hará será una tirada en la tabla de impacto, que es la siguiente:

Tabla de impacto

Tirada	Consecuencia
1	MINDEZ
2 3 4	FALLO
5 6 7 8 9	GOLPE
10	GOLPE PARA GRABAR

Mindez: Es una acción errónea debido a un despiste del atacante que puede producir situaciones tan divertidas como clavarte la espada en un pie, sacarle un ojo con la flecha a un compañero tuyo, etc. Estas se resolverán con 1d4 en la lista de mindeces.
Fallo: Cuando se obtenga este resultado, equivaldrá a que tu enemigo ha esquivado el golpe o lo ha parado con su arma.
Golpe: Habrás golpeado a tu enemigo, causándole un daño equivalente a la fuerza de tu personaje (1d6 por punto) + el daño que inflija el arma + la habilidad con arma.
El daño adicional causado por la habilidad con armas se obtendrá en esta tabla:

Tabla de daño adicional en habilidad con armas	Puntos en la habilidad con armas	Daño
	1	+1
	2	1d6
	3	1d6+1
	4	2d6
	5	2d6+1

Cuando los puntos en la habilidad superen los números dados en la tabla el daño

seguirá la secuencia de la tabla, por ejemplo 9 puntos de habilidad con armas sería 4d6+1. Etc.

Golpe para grabar: Sin arma es un golpe normal pero con ella tu personaje ha realizado un golpe magistral e impresionante que se resolverá de la siguiente manera:

Para poder realizar un golpe para grabar, a parte de tener algún arma hay que tener un mínimo de 2 puntos en la habilidad con arma que se esta empleando, aunque tengas un arma no podrás realizar el golpe para grabar, que se considerará golpe normal sin estos 2 puntos. Si se cumplen estas condiciones el personaje estará preparado para realizar un golpe para grabar de nivel 1 (el primero de la lista del tipo que corresponda). En el caso de tener 3 puntos en habilidad con arma se podrá optar por el golpe para grabar de nivel 1 y 2 (el primero o el segundo de la lista), para saber cual de ellos has conseguido hacer deberás tirar 1d4 y sacar 1 ó 2 para el de nivel 1 y 3 ó 4 para el nivel 2 y así consecutivamente según la habilidad con armas que tenga un personaje. Para ello se deberá consultar la siguiente tabla:

Habilidad con armas	Nivel del golpe para grabar 1d4
2	Siempre el de nivel 1
3	1-2= Nivel 1 3-4= Nivel2
4	1-2=Nivel1 3=Nivel2 4=Nivel3
5	1=Nivel1 2=Nivel2 3=Nivel3 4=Nivel4

5.2.1 Golpe

Si la tirada da como resultado un golpe se resolverá sumando la fuerza de tu guerrero, lo que significa tirar tantos dados de 6 caras como puntos tengas en la característica de fuerza, más los puntos de daño del arma (cada personaje solo podrá usar un arma al mismo tiempo, salvo excepciones indicadas), más los puntos de habilidad con arma. Si por algún casual se posee algún artefacto mágico, éste subirá los puntos de daño que hemos hallado, los puntos que sume tal artefacto se deben de especificar en la casilla de especial que hay en la ficha de juego en la característica que corresponda según que tipo de objeto mágico sea. Ej. Un talismán de suerte subirá la característica de suerte .

Las armas tienen 3 características que son:

- **Daño adicional:** Estos puntos se sumarán a la fuerza del guerrero en su ataque y se pueden dar de dos formas que son: daño directo, cuando la puntuación venga dada por un número Ej: 2, 1, ninguno. Daño aleatorio que será cuando venga indicado por un tipo de dado. Ej: 1d6 (1 dado de 6 caras), 2d20 (2 dados de 20 caras), etc.

- **Alcance:** Esto nos indicará la distancia máxima a la que puede llegar el arma. Si apareciese "CC " nos indica que el arma es "cuerpo a cuerpo" lo que quiere decir que el enemigo deberá estar situado en la casilla colindante a la nuestra, también pueden aparecer números, siendo el menor un 2, esto indicará el alcance del arma en casillas.
- **Uso secundario:** Nos indicará si el arma posee otra manera de utilizarla, Ej: lanzar la espada, sacudir con el arco, etc. Cuando queremos lanzarle una espada al enemigo, debemos mirar el uso secundario del arma. Las armas de filo que se puedan lanzar tendrán un alcance igual a tanta distancia como fuerza tenga el personaje, el daño de este ataque será igual que el daño producido por el uso normal del arma (Fuerza del personaje + Bonif. De daño del arma + daño adicional en habilidad con armas). Cuando se utiliza el uso secundario del arma esta cambiará de tipo al que se indique. Ej: Si queremos lanzar una espada que es un arma de"filo" esta pasará a ser de "proyectil" por lo que el personaje deberá de utilizar los puntos de habilidad con arma de proyectil en vez de las de filo, estos improvisados proyectiles tendrán un alcance, dentro del combate, de tantas casillas como puntos en fuerza y fuera del combate 3 metros por cada punto. Esto es muy útil para cazar moscas al vuelo con una espada o hacha.

5.2.2 Defensa

Si la leche te la comes sin más remedio, lo que se puede hacer es salir lo mejor parado posible, para ello contamos con los escudos, las armaduras y los cascos. Los escudos realizan la función de parar el golpe por ti (para saber si el escudo se encarga del golpe, lo único que hay que hacer es realizar la tirada correspondiente que figura en la descripción del escudo en cuestión). Las características del escudo son:

- **Resistencia:** Es la puntuación máxima que el escudo es capaz de absorber antes de cascar. Si un escudo tiene 100 puntillos de resistencia nos quiere dar a entender que es capaz de absorber 100 puntos de daño antes de que nuestro escudo se vaya al cielo de los escudos.
- **Absorción de daño:** Es la puntuación de daño máximo que el escudo puede absorber de una vez. Es decir, si va "pa ti" un ataque de 16 puntos de daño y tu escudo tiene una absorción de daño de 9, el escudo detendrá 9 de esos puntos de daño y los otros 7 pasarán a tu guerrero.
- **Puntos de rotura:** Son los puntos que el escudo puede absorber de una vez sin romperse. Es decir, si va "pa ti" un ataque de 20 puntos de daño y el escudo tiene 10 puntos de rotura , lo ocurrido es que el escudo se romperá pasando a ti los otros 10 puntos.

- **Probabilidad de parar:** Para saber si el golpe es parado por el escudo o no, se debe de tirar 2d20 caras y mirar la puntuación del escudo. Normalmente esta puntuación viene dada de la siguiente manera:
  De 2 a 20 si. De 21 a 40 no. Esto quiere decir que si la puntuación obtenida esta entre el 2 y el 20 incluido el golpe será parado.

A continuación hablaremos de las características de las armaduras:
Estas, a diferencia de los escudos, no necesitan una tirada de probabilidad, paran el golpe automáticamente. Esto se debe a la posición permanente de la armadura sobre el cuerpo, no serán necesarios los reflejos para parar el golpe y por tanto, no será necesaria la tirada. Sus características son:

- **Absorción de daño:** Es la puntuación de daño máximo que la armadura puede absorber de una vez. Es decir, si te viene un ataque de 16 puntos de daño y tu armadura tiene una absorción de daño de 9, esto quiere decir que la armadura detendrá 9 de esos puntos de daño y los otros 7 pasarán a tu guerrero.
- **Resistencia:** Es la puntuación máxima que la armadura es capaz de absorber antes de romperse. Si una armadura tiene 100 puntos de resistencia, nos quiere dar a entender que es capaz de absorber 100 puntos de daño antes de que nuestra armadura se haga añicos.
- **Puntos de rotura:** Son los puntos que la armadura puede absorber de una vez sin romperse. Es decir, si se te aproxima un ataque de 20 puntos de daño y la armadura tiene 10 puntos de rotura , lo ocurrido es que la armadura se romperá pasando a ti los otros 10 puntos.

También existen accesorios como los cascos, que disponen de dos características, la primera es la de absorción, una vez aplicada la armadura siempre y cuando la hubiese, se aplicaría esa característica de los cascos, este restará al daño restante el número que indica en absorción. La segunda característica será la de número de usos, esta simplemente indica el número de usos o veces que el casco ha restado daño al ataque de un enemigo, lo que se producirá cada vez que el personaje sea alcanzado con éxito por un enemigo.

Una vez que la armadura, casco o escudo se ha utilizado, viene la tirada de resistencia que se resolverá tirando tantos dados de 6 caras como puntos haya en la característica del personaje. La tirada de resistencia siempre se hará teniendo o no teniendo armadura. La secuencia es, si se tiene escudo restar al ataque la absorción de daño del escudo, la armadura, y casco. Luego se hará la tirada de resistencia, 1d6 por cada punto en resistencia, que también se le restará al ataque y lo que quede será el daño que te hará el golpe. Esto se le restará a los puntos de vida. En el caso de no llevar ningún tipo de protección solo se le restará al ataque la tirada de resistencia.

5.2.3 Escapar o huir de un combate

Si eres un cobarde y te dan miedo los palos y los bichos feos, siempre queda la opción de huir del combate, para ello cada personaje deberá huir por su propia cuenta, aunque lo mejor para todos es que se retiren de un modo ordenado y cubriéndose las espaldas los unos a los otros, aunque no se para que lo digo si luego esto no va a ocurrir. Para escapar se debe de llegar hasta uno de los bordes (recordar que hay 4) de la zona de combate, una vez allí tirar 1d6 y obtener un número par, si se obtiene ese número par pues se escapa y listos, si no, deberán realizar la tirada una vez por turno (esta tirada consume el turno completo). Los que hayan escapado podrán alejarse de la zona de lucha 1 km, en el caso de que a los personajes les convenga quedarse por la zona o los alrededores podrán buscar un lugar para esconderse, deberán decirlo al DJ y este les describirá el entorno, en este entorno deberá haber algún lugar adecuado para esconderse, como unos árboles, arbustos, un bujero en el suelo... Una vez ocultos, los enemigos podrán buscar a los personajes escondidos, para ello los enemigos deberán superar una tirada inusual normal en la característica de percepción de dificultad igual al lugar donde se escondieron los personajes (no es lo mismo esconderse detrás de un palo clavado en el suelo que en un bosque hasta el culo de árboles) a lo que hay que sumar las capas mágicas, si es de día o de noche, etc. Si los enemigos no encuentran a los personajes se alejarán de la zona y no pasará nada, pero si los encuentran los personajes deberán tirar 1d4, si en esta tirada obtienen 1 ó 2 deberán luchar contra los enemigos, si obtienen un 3 ó 4 podrán escapar 1 km o esconderse nuevamente. Si están dentro de algún sitio como una cueva, castillo o caverna, en esto casos se deberá de aplicar lo mismo que en campo abierto pero en vez de alejarse 1 km deberán cambiar de habitación, pasillo o gruta. A menos que sean enemigos importantes puestos por el DJ, y que deban ser destruidos obligatoriamente, en este caso serán mantenidos en su zona concreta, rejuvenecidos y recuperados de la batalla anterior.

5.2.4 Y si uno vuela

Si vuelas, o algún enemigo lo hace tu arma o la suya deberá tener un alcance mínimo de 3 casillas para poder pegarle la leche. Si tu vuelas y tu enemigo también entonces se desarrollará como un combate normal. Si un personaje puede volar, volará tantos metros para arriba como puntos en agilidad más resistencia y tantas horas diarias como puntos en resistencia. Si fuera de combate decide volar podrá aterrizar y despegar cuando le venga en gana pero si decide volar en un combate perderá una hora para volar fuera de combate.

5.3 Y si alguno se queda tonto

Si durante el juego algún personaje se ha quedado inutilizado para andar, moverse o está aturdió, envenenado, dormido o drogado sus compañeros podrán cargar con él (también podrán abandonarlo a su suerte, pero esperemos que sean un poco solidarios), para ello deberán llevar un mochila vacía y literalmente meterlo dentro. Debemos tener en cuenta lo que pesa cada personaje y que sólo podrá llevar una mochila.

5.4 Golpes para grabar

Cada tipo de arma tendrá un tipo de golpe para grabar:

- El golpe para grabar de filo corresponde a las armas de filo como hachas o espadas.
- El golpe para grabar de aplastamiento corresponde a armas contundentes como martillos de guerra o mamporras.
- El golpe para grabar de perforación corresponden a armas de proyectil y asta como los tridentes o las jabalinas.
- Los golpes para grabar de fuego, hielo y electricidad corresponden a los sortilegios que los causan o a situaciones durante el juego que puedan provocarlas como salir ardiendo por quemar un pedo, meter los huevos en agua helada o correr en pelotas y empapado por una colina mientras hay tormenta con la espada apuntando al cielo.

De filo:

1) Tu golpe hiere al enemigo provocándole un derrame de sangre que le restará en cada asalto 3 pv hasta el final del combate. No ha sido una obra de arte pero le has hecho pupa.
2) Después de un bonito movimiento seccionas un miembro a tu enemigo haciendo que caiga al suelo y bote. Se tirará 1d4. De 1 a 2, perderá un brazo y de 3 a 4 una pierna.
    - Brazo: Las características Fuerza y Resistencia bajarán a la mitad redondeando hacia arriba. Tardará 2 turnos en sacar un objeto de la mochila. Tu personaje sangrará generosamente y perderá 3 pv cada turno hasta el final del combate.
    - Pierna: Las características de Agilidad y Resistencia bajarán a la mitad redondeando hacia arriba. Tu personaje sangrará generosamente y perderá 3 pv cada turno hasta el final del combate.

3) Poderoso golpe que secciona parcialmente el abdomen sin llegar a desprenderse del todo, después de un tremendo grito de dolor y sufrimiento, tu enemigo, mareado y bastante pálido, cae al suelo , quedará sin conocimiento durante todo el combate perdiendo la mitad de los pv (puntos de vida), también perderá 4 pv cada turno hasta que reciba primeros auxilios,(ver sección de primeros auxilios). El personaje, debido al estado en que permanece no podrá realizar ninguna acción.

4) Después de un movimiento propio de un guerrero definitivo tu golpe seccionará la cabeza, mandándola muy lejos de allí, recibes una gran ovación, no sólo de tus compañeros sino también de los que te están atacando. A partir de ese momento tus amigos te miraran con más respeto.

De aplastamiento:

1) Tu mamporro manda al enemigo 2 casillas más lejos de donde estaba, tú eliges la dirección, perderá como gracia extra 2 puntos de vida. El enemigo quedará aturdido 5 turnos y cuando despierte (si es que sigue vivo) se acordará de tu madre.
2) Un terrible golpe impacta en las rodillas de tu rival dejándolo con la movilidad mermada. Sea cual sea su agilidad tan sólo podrá moverse 1 casilla por turno. El enemigo se acordará de tu madre y padre al mismo tiempo, perderá la movilidad en desplazamiento por mapa necesitando la ayuda de sus compañeros para viajar. Podrá curarse con los PRIMEROS AUXILIOS.
3) Golpe en la sien que deja fuera de combate al enemigo, perdiéndose toda la emoción. Como gracia adicional los puntos del enemigo en inteligencia bajarán a 0, convirtiéndolo en una coliflor, eso conlleva que todas las tiradas que necesiten algo de inteligencia fallarán inmediatamente. En el caso de que sea un personaje jugador podrá recuperar puntos de inteligencia subiendo de nivel otra vez.
4) Con un hábil movimiento enganchas a tu enemigo de arriba a abajo, el enemigo perderá la mitad de su estatura. La cabeza se abrirá como una jugosa sandia esparciendo su gris relleno por todo el campo de batalla. Tras este poderoso golpe tu enemigo empezará a oler mal.

De perforación:

1) Le perforarás una mano al enemigo dejándolo sin la posibilidad de aplaudir. Perderá también la opción de usar escudo más un daño de 1pv por turno hasta que termine el combate. Puede curarse con PRIMEROS AUXILIOS.

2) Un certero disparo alcanzará la pinga de tu rival, el enemigo podrá cantar a partir de ahora en un coro de castratis, además le dará un fuerte repelus. Hasta que el afectado no reciba PRIMEROS AUXILIOS, no podrá moverse de la casilla en la que fue alcanzado. Perderá tantos puntos de vida por turno como huevos tenga, o sea, 2 . Si la lucha finaliza, se podrá mover pero seguirá perdiendo los pv mencionados. Este disparo en una partida de dardos sería de los de diana.
3) Impacto en todo el estómago, ya no hará bien la digestión. Se retorcerá de dolor por el suelo y se empezará a desangrar, dispondrá de tantos turnos para ser atendido con PRIMEROS AUXILIOS como puntos tenga en resistencia x2, si pasados estos turnos no recibe la ayuda morirá. Aunque reciba la ayuda el personaje perderá la mitad de su vida.
4) El disparo atraviesa el ojo y este es desplazado por dentro de su cabeza, el ojo quedará pinchado como una aceituna por detrás de su cogote, muchos pagarían por ver este espectáculo. El enemigo tras un movimiento brusco de cabeza por el impacto cae al suelo convirtiendo el combate en un espectáculo violento y sanguinario no apto para niños. A nadie le va a gustar ser tu blanco.

De fuego:

1) Le quemas los pelos del bigote al enemigo, perderá tantos puntos de vida como puntos saque en 2d6 sin modificadores y se le churruscará el escudo, armadura, casco o el arma a su libre elección.
2) Menudo baño de fuego le has pegado maldito, le dejas puposo del todo quedándose su vida a 1 punto, se quemará inutilizándose también la armadura, el escudo, las armas , la mochila con todo lo que llevase y hasta el caballo si lo montaba.
3) El fuego le da de lleno dejándole un poquito negro, la armadura se fundirá con él, esta será la última armadura que pueda usar, debido a que se le quedará pegada al cuerpo y no se la podrá quitar nunca, sólo se podrá valer de su resistencia. Perderá además como regalo 3d6 en daño sin modificadores.
4) Después de un gran resplandor, todo lo que queda de él es un pequeño montoncito de churrascas negras. El olor que deja a choricillos fritos es inconfundible.

De hielo:

1) El fresquito recorre su cuerpo dejándole inmóvil por 3 días, si se le enciende un fueguecito con yesca y pedernal solo serán 1 días. A partir de este momento no podrá hacer absolutamente nada. Nadie podrá hacer nada para solucionar este

problema, tendrán que acampar a su lado y esperar a que entre en calor. De regalo 1d6 en vida menos.

2) El hielo alcanza uno de sus brazos, congelándolo y reventándolo, perderá el arma o el escudo, a tu elección. Brazo menos conlleva que las características Fuerza y Resistencia bajarán a la mitad redondeando hacia arriba. Tardará 2 turnos en sacar un objeto de la mochila.
3) Sus piernas reventarán después de ser alcanzadas por el hielo, el personaje sólo se podrá desplazar en animal o ser cargado por sus compañeros, ocupando una mochila completa.
4) El hielo le comenzará a rodear, sin poder hacer nada se convertirá en un gran bloque de hielo. Morirá, pero sus compañeros podrán utilizarlo para enfriar cubatas, ya se sabe, de árbol caído todos hacen lecha.

De electricidad:

1) La fuerza del rayo hará que el personaje quede ciego durante todo el combate moviéndose alocadamente, se tirará 1d4, esto indicará en que dirección se deberá mover obligatoriamente el personaje, un 1 será hacia arriba, el 2 para abajo, el 3 para la izquierda y el 4 para la derecha. Se moverá tantas casillas como puntos de acción disponga en su turno. Si choca con algo, sea un árbol, o un personaje amigo o enemigo detendrá su marcha. Durante el resto del combate no podrá realizar ninguna otra acción, salvo sacar un 6 en 1D6 que podrá lanzar al principio del turno, si no lo saca, pues a andar a lo loco.
2) El rayo le impactará en el tórax, haciéndole perder 5 puntos de vida por cada uno de las siguientes cosas que porte: escudos, armaduras y armas. Además los que esté usando en ese momento serán destruidos salvándose sólo los que llevase en la mochila. Quedará aturdido durante todo el combate.
3) El rayo reventará sus brazos, dejándole capacitado sólo para salir corriendo, todo lo que sea usar las manos será imposible. Con lo que necesitará ayuda para rascarse. Quedará 4 turnos aturdido por el chispazo, sean cual sean los puntos en las características de Fuerza y Resistencia bajarán a 1 punto. Como premio final también 1d6 en heridas.
4) El rayo en un alarde de puntería alcanzará su cabeza y saldrá por el último agujero del cuerpo, o sea, el culo. La muerte le visitará y le llevará a su lado para siempre. ¡ que bien, has hecho un amigo nuevo, aunque sea la muerte...!

5.5 Mindeces

1) El golpe o sortilegio no alcanzará a tu rival, este fallo te desmoraliza poniéndote a pensar en tu maestro y las cosas que te dijo, tipo Konfú. Esto te dejará inactivo por 2 turnos.
2) Tu golpe no sólo fracasa sino que además romperás tu arma. Si es un sortilegio este alcanzará a uno de tus compañeros de aventura, tu decidirás a quien, el sortilegio se desarrollará normalmente pero contra uno de tus acompañantes de viaje, este se acordará de tu madre.
3) No sabes como pero en medio del fragor de la batalla te has puesto a dar golpes a diestro y siniestro haciendo perder a todos tus compañeros la mitad de su vida. El sortilegio fallará, de tu mano saldrán chispas mágicas, alcanzarán a todos tus compañeros y perderán la mitad de su vida. Gracioso si que ha sido.
4) No sabes como pero el ataque que pensabas lanzar contra uno de tus enemigos se ha vuelto contra ti causándote a ti mismo el daño del ataque, este será la fuerza del arma más la tuya, las armaduras o escudos no reducen este daño. Si es un sortilegio este te impactará en ti, causándote el daño normal correspondiente al sortilegio y el número de almas empleado.

5.6 Como utilizar el campo de batalla

Para poder luchar contra las fuerzas del mal lo primero que habrá que hacer es dibujar un campo de batalla, este puede ser todo lo grande que se quiera, depende del número de folios DINA4 que le queramos poner aunque nos será suficiente con uno solo, en este folio dibujaremos el campo de batalla con sus arbustitos , río, una casa, lo que nos dé la gana. Una vez hecho esto fotocopiaremos la retícula que viene en el libro en un acetato y lo pondremos encima del folio que hemos dibujado, así ya tendremos el campo de batalla encasillado. Nos encontraremos con el problema de que no podemos dibujar encima del acetato, la solución será tener un rotulador mágico que se borra con tu dedo o fotocopiar la retícula de nuevo pero no en acetato si no en papel y recortar tantos cuadraditos como personajes vayan a participar en la zona de combate. A estos papelitos les pondremos el nombre o alguna seña para poder identificar a los personajes que hay en la zona de combate. También se puede dibujar la zona de combate en el folio y la retícula hacerla a lápiz en el mismo folio, es un poco cutre pero también es práctico. El tamaño de los personajes variará el número de casillas que ocupa. Las criaturas se dividirán en pequeñas y normales (ocuparán 1 casilla), grandes (ocuparan 2 casillas) y gigantescas (ocuparán 4 casillas formando un cuadrado).
En el campo de batalla podremos encontrarnos con árboles, riachuelos, piedras, agujeros y puentes, etc. El director de juego decidirá la profundidad de estos ríos, la

altura de los árboles y barrancos y demás parafernalia. La posición de los personajes jugadores y de los enemigos quedará al buen criterio del DJ, se debe tener en cuenta como ha surgido la batalla si es bando contra bando y están cara a cara o los enemigos están entremedias de los personajes. etc.

6. Acciones inusuales.

Este es un apartado muy importante, con las acciones inusuales todo es posible, simplemente utiliza tu imaginación. Lo mejor es que el jugador piense con un poquito de sentido común (esto todavía no se dado en ningún jugador de rol, normalmente son todos unos dementes) y valore si lo que va hacer es posible o es una manera rápida y fácil de cascarla.

Se deberá calificar la acción propuesta como:

- **Normal:** Si es una acción lógica aunque fácil o difícil. Ej: Intentar subirse a un árbol para robar huevos de un nido depichorra.
- **Tontería o "allá tú con tus cojones":** Las de este tipo son las clásicas como intentar matar un dragón a cosquillas con una pluma o buscar un arma láser.

Si una acción ha sido clasificada como "normal" no sufre penalización adicional, si es del tipo "allá tú con tus cojones" la penalización es de -20 puntos.

Una vez clasificada es necesario asignarle una dificultad de 0 a 100.

Si la tirada no es suficiente y no se consigue, no podrá volver a intentar esa misma acción hasta pasados 2 días. Ej: Subirse a un árbol bajito, tiene una dificultad de 1, intentar trepar un muro con los dientes tiene una dificultad de 50.

Para saber si se consigue o no, el jugador tirará tantos dados de 6 caras como puntos tenga en la característica que el DJ eligiese como la más propia para llevar a cabo la acción. Es posible asignar 2 o más características a una acción inusual, en ese caso se obtendría la media de puntuación de todas las características empleadas, para averiguar el número de dados de 6 caras que hay que tirar. También se tendrán en cuenta las bonificaciones por cualquier cosa que haga la acción inusual sea más fácil, por ejemplo tener una escalera para trepar un muro, eso ayuda se quiera o no el DJ otorgará la bonificación a su juicio si el objeto utilizado no lo especificase.

Si la tirada es 10 puntos menor que lo pedido tendrá una penalización adicional y si es superior un efecto positivo de más.

A continuación ponemos un ejemplito para ayudar, no os acostumbréis, este ejemplo es gratis pero a partir de ahora los cobraremos a euro y medio.

El simpático y gracioso estalfo Mígolas ha tenido la brillante idea de pintar su casa con pistola de pintor entonces desea buscar una en el pueblo. El DJ decide que la mejor característica para ello es la de percepción y suerte en las cuáles Mígolas tiene 5 puntos. El DJ piensa que la acción a de ser clasificada como tontería o allá tú con tus

cojones porque en esa época no existían las pistolas de pintor, pero aparte de eso, la acción no es difícil, lo que le da una dificultad de 5, Mígolas tiene también un mapa del pueblo con todas las tiendas detalladas lo que le da una bonificación de 5 puntos. Se hace la media de suerte y percepción, como las dos suman 10 la media sería 5. Mígolas tira los dados y obtiene un 30 que más los 5 de la guía da un total de 35, menos los 20 por ser una tontería, obtiene 15, pero como pasa de 5 que eran los que el DJ decidió darle de dificultad a la tirada, éste decide que además de la pistola en la tienda le regalan un bote de pintura PINTANLUX resistente a espadazos y mordiscos.
Este tipo de tiradas también se harán para cualquier intento de búsqueda utilizando la característica de percepción. En el caso de ser una tirada de acción inusual que sólo requiera una característica del personaje no será necesario hacer la media, se tirarán tantos dados como puntos tenga en la característica utilizada.
Los puntos de experiencia otorgados al jugador que realiza con éxito la acción inusual será igual a la dificultad de la acción, en el caso de que consiga la acción 10 puntos por encima de la dificultad establecida por el Director de Juego, se le otorgarán los puntos de experiencia igual a la dificultad de la tirada +10.

6.1 Otro tipo de acciones inusuales

También nos encontraremos otro tipo de acciones inusuales, estas se producirán en el momento en que tengas que competir en características con otro personaje, ya sea jugador o dirigido por el DJ . Para resolver esta situación tendremos que distinguir entre el personaje que realiza la acción y personaje que recibe la acción. El que recibe la acción será el que le ponga la dificultad a la acción inusual, se hará multiplicando por 10 la característica que le sea necesaria utilizar. En caso de que fueran 2 características se hará de nuevo la media y el resultado se multiplicará por 10. El resultado será la dificultad de la tirada para el que realiza la acción. Este sólo tendrá que tirar tantos dados como puntos tenga en la característica requerida y si fueran 2 las características requeridas se hará la media y el resultado serán los dados que debe de tirar. Lo demás será igual que en las tiradas inusuales normales. Con este tipo de tiradas inusuales podrás robarle a cualquiera, esconderte de alguien y muchas cosas más, tiradas como robar deberán hacerse en secreto, con el DJ, para que el otro jugador no se entere.
Ejemplo:
Sobak, ese Gorko tan guarro que se saca pelotillas de la nariz y luego se las pega a sus enemigos, quiere colarse dentro del almacén de la taberna porque sabe que dentro el tabernero guarda sidra de la marca "El flautista" que tanto le gusta beber en las fiestas. Así que como no es fiesta, la única manera de poderla beber es metiéndose sin ser visto en el almacén y robarla. Para ello, deberá de usar las características de agilidad con 2 puntos y suerte con 4 para no ser visto, estas sumarian 6 puntos que

serán los dados a tirar. El tabernero que no se ha caído de un guindo utilizará sus características de percepción en la que tiene 3 puntos y suerte en la que tiene 4 puntos, esto daría como resultado 7, la media sería 3 pero como se redondea hacia arriba será 4por 10, lo que dará un resultado de 40 puntos. Esa será la dificultad que el Gorko debe de superar el DJ decidirá la dificultad que le dará al gorko también según el ambiente de la taberna, pues no es lo mismo pasar desapercibido en un ambiente ruidoso que estar tu solo en el local, para ello el DJ mirará la tabla de entorno y a la dificultad le restará o sumará dificultad según indique la tabla, en este caso como el ambiente es bastante ruidoso el DJ escoge "hay fiesta" de la tabla de ambiente luego al 40 del tabernero que es la dificultad le resta 5 con lo cual la dificultad se queda en 35. El gorko tira los dados y le salen 37, eso significa que el gorko a pasado al almacén sin ser visto y se va a hinchar de sidra. El iluso del tabernero pagara caro su error ya que tendrá que volver a reponer las pérdidas. En el caso de que el afectado no requiera de dos características no habrá que hacer ninguna media. Aquí también se usara la bonificación si la tirada esta 10 puntos por encima de la dificultad y la penalización si la tirada es 10 puntos inferior de la dificultad.

Tabla de entorno

Entorno	Modificador
Más sólo que la una	+ 10
Cuatro monos	+ 5
Animado	0
Hay fiesta	- 5
Llenazo	- 10

Esta tabla se podrá utilizar para todas las tiradas inusuales siempre que el ambiente influya en la dificultad como por ejemplo para robar.

6.2 Primeros auxilios

Todos los personajes conocen los primeros auxilios, para usarlos simplemente deberán realizar una tirada inusual normal en la característica de inteligencia de dificultad igual a 20 más la vida restante del paciente. Si se consigue la tirada el paciente se cura del mal que el libro indique ya que solo se podrán usar los primeros auxilios cuando el libro haga referencia o cuando el DJ lo permita.

6.3 Colaboración y trabajo en peña

Siempre resulta mucho más divertido echar una puerta abajo con la ayuda de los amigos. Cuando el tema es complicado se puede echar mano de la colaboración de los amigos o compañeros de aventura (o borracheras, según se de la ocasión). Para realizar un trabajo en peña se hará de la siguiente manera:

Según lo que requiera el trabajo se elegirá al personaje que mejor pueda desenvolverse, por ejemplo, si es abrir una puerta muy grande y bloqueada se necesitará la fuerza luego se necesitará al personaje más fuerte como cabecilla. Si fuera un trabajo que requiere la agilidad como parar entre todos a un personaje que está colgado de una cuerda y se está balanceando se escogerá como cabecilla al personaje más ágil. Los demás personajes que se apunten al trabajo en peña ayudarán al cabecilla. Para esto, los jugadores ayudantes sumarán todos los puntos de la

característica necesaria y esta cantidad se dividirá entre tantos personajes como estén ayudando sin contar al cabecilla. El resultado será la bonificación que habrá que sumarle al total de puntos que obtenga el cabecilla en la tirada de la característica que corresponda. De esta forma, los personajes débiles en la característica que se requiere no participarán ya que al hacer la media no mejorarán la tirada sino que la empeorarán. Ejemplo:

Un grupo de personajes camina tranquilamente por una cueva llena de peligros y de seres monstruosos que con solo mirarte te ven. De repente, una roca se desprende y cae bloqueando la entrada y dejando atrapados al grupo de personajes. Estos, entre muchas ideas descartadas por ser temerarias, deciden hacer un trabajo en peña para intentar mover la roca. Para ello el DJ decide que la fuerza debe de ser la característica necesaria para realizar el trabajo. El personaje más fuerte del grupo es el westlemania Kronak que tiene 5 puntos, luego este será el cabecilla de la acción, los demás personajes son el willow Kartar con 4 puntos en fuerza, el estalfo Mígolas con 3 puntos, el Obblor Palpor con 2 puntos y el Dumi Endo con 1 punto. La suma de todos sería 4+3+2+1 que daría como resultado 10 y habría que dividirlo entre todos los personajes que ayudan menos el cabecilla que serían 4, lo que daría como resultado 2 pero como los redondeos se hacen para arriba serían 3 (por aquello de los decimales). Kartak y Migolas deciden que sería mejor que Palpor y Endo no participaran ya que lo único que hacen es molestar, luego se sumarían 4+3 que serían las puntuaciones en fuerza del estalfo y del willow que daría como resultado 7 entre 2 ya que sólo van a ser 2 los que ayuden a Kronak. La puntuación total sería de 3 pero como el redondeo es hacia arriba daría 4. Han conseguido rendir más en el trabajo el estalfo y el willow solos que con los otros dos acompañantes. Kronak el westlemania tirará sus 5 dados de la característica de fuerza, obteniendose20 a esto le sumaría el 4 conseguido con la ayuda, lo que daría 24 que sería el resultado total del trabajo en peña para superar la dificultad que el DJ le a puesto a la situación, que será según el tamaño de la roca y el material de la misma. Si se consigue superar la dificultad del DJ se habrá logrado mover la piedra para salir, si no los personajes tendrán que pensar otra forma de salir. Si la tirada superara en +10 la dificultad del DJ todos los personajes que participaron en el trabajo en peña obtendrán un efecto positivo decidido por el DJ como por ejemplo la suma de una bonificación extra de +10 a la tirada del próximo trabajo en peña o que aplastan a algún enemigo que les estaba esperando detrás. si por el contrario la tirada sale 10 puntos por debajo habrá una penalización o efecto en contra también decidido por el DJ como en este caso pueda ser que la piedra se mueva un poco, lo suficiente para que se sigan sin poder salir pero a demás les aplaste la mano a los que estaban realizando el trabajo en peña.

7. La magia

La magia se fundamenta en la cantidad de almas blancas y negras que controle el warzor. Estas se hallarán multiplicando la característica de magia x2. Una vez obtenido el número de almas, la mitad serán almas blancas y la otra mitad almas negras. Las almas blancas servirán para realizar sortilegios puros con los elementos de tierra, agua y aire. Las almas negras servirán para realizar sortilegios alimentados por la fuerza del caos y la destrucción, es decir: fuego, alma y electricidad. Los sortilegios de tipo especial contienen tanto de almas blancas como de negras y no pertenecen a las listas anteriores. Al realizar un sortilegio por ejemplo de almas blancas, el coste del sortilegio, o sea, el número de almas blancas que cuesta, se restará a tu contador de almas blancas para sumarse a tu contador de almas negras. A esto se le llamará trasvase de almas y funcionará de la misma manera a la inversa, es decir, con sortilegios con coste de almas negras para trasvasarlas a almas blancas. De esta manera nunca te quedarás sin almas y las iras trasvasando según las necesites, excepto cuando trasvases todas las almas de uno de tus contadores a la vez. Esto hará que las almas del contador que has trasvasado no puedan ser utilizadas nunca más, ni si quiera subiendo de nivel. Tu warzor sólo podrá hacer sortilegios del tipo de almas que le queden convirtiéndolos en warzors tenebrosos o lumínicos. En esta situación las almas ya no serán trasvasadas lo que hará que la cantidad de almas de tu contador se gasten según las vayas utilizando y no se recargarán hasta después de haber dormido el número de horas obligatorio. Ponemos un ejemplillo de esos para los torpes:

El warzor Morgan ha perdido el control sobre las almas negras pues ha abusado del sortilegio de "quemar pedo". Por ello sólo le quedan almas blancas, en el momento en el que invocó el sortilegio le quedaban 8 almas blancas, por lo tanto ése será su nuevo total de almas blancas. A partir de ahora Morgan solo podrá realizar conjuros por valor de 8 almas blancas o menos al día y deberá dormir las 5 horas obligatorias para regenerar las almas blancas.

7.1 Realización de un sortilegio

Hay sortilegios de diferente nivel. El nivel son las almas que hay que gastar para realizar el sortilegio. Cuando el número de almas que tienes es suficiente para realizar el sortilegio, se podrá optar a realizarlo. Si el número de almas no es suficiente, el sortilegio no podrá realizarse, salvo que se utilicen almas del otro tipo trasvasándolas, pero si al hacer esto el número de almas del otro tipo es trasvasado totalmente, éste tipo de almas no podrán volver a utilizarse de la forma anterior. Ejemplo:

El warzor Morgan, desea maldecir una berenjena para que quien se la coma se quede calvo, para ello realizará el sortilegio llamado "maldecir un objeto", éste se encuentra

dentro de la lista de sortilegios especiales. Tiene un coste de 6 almas negras y a Morgan sólo le quedan 6 negrasy 3 blancas, si realizase la invocación perdería en su totalidad las almas negras y en consecuencia el control sobre las listas de almas negras para siempre. Por eso decide no invocarlo y comerse él la berenjena que por lo menos no engorda. El warzor puede transferir almas negras a blancas y viceversa, para ello, deberá consumir 2 turnos en combate por cada alma, o 1 hora en el juego normal por cada alma. Algunos sortilegios podrán ser cargados (para más detalle ver la lista de sortilegios). Cuando un warzor pierda el control sobre las almas blancas o negras y sólo le queden de un tipo, las almas del único tipo se consumirán, se recuperaran al final del día y sólo hasta el número total que tuviera cuando perdió el control sobre uno de los dos tipos de almas. Cuando se pierda el control sobre ambas almas, el warzor no podrá ya en toda su mísera vida realizar un triste sortilegio, hasta Tamarriz le superará como mago. Cuando esto ocurra, en la ficha de juego se deberá tachar el nombre sobre las almas que has perdido, esa casilla se utilizará para indicar el número total de almas que quedan del tipo no consumido, es decir, si pierdes el control sobre las almas negras en la ficha de juego deberás tachar la nombre de la casilla correspondiente a las almas negras pasando a ser el contador de almas totales blancas que llevas, estas son las únicas que podrás usar.

7.2 Sortilegios y sus fallos

Lo primero de todo, deberás tener el número de almas que el sortilegio necesite. El segundo paso será comprobar si el sortilegio puede o no cometer mindez, para reducir el tema, todo sortilegio que no indique lo contrario podrá cometer mindez, sólo en el caso de que ponga "NO COMETE MINDEZ" no cometerá mindez. Si la mindez no es posible, en la tirada de sortilegio, si sale mindez será tratado como fallo. El tercer paso será realizar la siguiente tirada con 1d10.

Tabla de sortilegios 1d10	
1	Mindez de sortilegio
2	Fallo
3-9	Conseguido
10	Golpe para grabar

Si el resultado da una mindez de sortilegio iremos a la sección de mindeces y tiraremos 1d4 para saber cual toca. Si sale fallo, el sortilegio no se conseguirá realizar y punto. Si se consigue, pues se pasa al paso cuatro.
Cuarto paso, siguiendo lo que dice el conjuro se realizará su efecto y listos.
Si se consigue golpe para grabar, se mirará si el sortilegio puede hacerlo y de que tipo, lo pone al final del sortilegio con las siglas GPG, tras esto tirará 1d4 en la lista de golpes para grabar que corresponda, obteniendo uno al azar.
Algunos sortilegios pueden aumentar su poder pagando, aparte del coste básico, una cantidad extra de almas, para más detalle ver cada sortilegio individualmente.
Los warzors de los Mundos de Tórrijan tendrán a su disposición 7 listas de sortilegios, estas estarán disponibles completamente desde un principio, de las cuales tan sólo 2 podrán elegirse cuando se crea el personaje warzor, las demás se comprarán pagando 1 punto de nivel en el momento en el que se tenga y se decida usarlo en la compra de la lista y no emplearlo para otro fin.

8. Alquimia

En los Mundos de Tórrijan la gente se lo pasa pipa mezclando productos al más puro estilo Quimicepa. La alquimia es algo al alcance de todo el mundo y todos los personajes pueden realizarla. Con la alquimia se pueden lograr algunos efectos curiosos, pero desde luego, no tan poderosos como la magia en sí. Aquí encontramos cuatro categorías: curación, ataque, venenos y especiales.

Para realizar las mezclas se deben de combinar 3 productos. Los productos tienen un valor determinado por 1 punto, 2 puntos o 3 puntos. Cuando conoces la mezcla de productos simplemente se mezclan y se obtiene. Las mezclas se pueden preparar y guardar, para ello existen unos tarritos a la venta en tiendas para guardarlo, en cada tarro cabe una mezcla. Es obligatorio que cada mezcla esté en un tarro. Para ver la lista de mezclas apartado "**Productos y combinaciones de alquimia**". Se puede intentar conseguir alguna mezcla al azar, es decir, mezclar productos a lo loco. Para ello se debe de tirar 1d20 y obtener 20 puntos, a la tirada se sumará el valor de los 3 productos mezclados más los puntos en inteligencia del personaje. Si se consigue la mezcla se realizará una tirada aleatoria (ver "**productos y combinaciones de alquimia**"). Una vez echa la tirada, el DJ apuntará en un papel un número cualquiera y se lo dará al jugador. Ese mismo número lo apuntará el DJ y a continuación el efecto de la mezcla obtenida. De este modo el jugador no sabrá el efecto de la mezcla obtenida hasta que la utilice, que será el momento en el que el efecto será revelado. En el caso de que decida bebérselo y sea de ataque, el daño se lo causará a el mismo y si es de curación y decide lanzarlo contra un enemigo lo curarás, etc. En el caso de que no se consiguieran los 20 puntos el personaje perdería los productos utilizados en la mezcla y 5 puntos de vida por la pequeña explosión que dará la mezcla. Ejemplo:

Mígolas le ha dado fuerte por la alquimia y quiere probar suerte mezclando tres productos al azar. Para ello mezcla los 3 productos de rigor, uno de ellos tiene un valor de 1, mientras que los otros dos posen un valor de 3 puntos cada uno, esto hace un total de 7 puntos, que más su inteligencia de 3 puntos le dan un total de 10 puntos. En esta situación Mígolas deberá sacar en su tirada con 1d20 más de 10 puntos ó 10, de este modo la tirada le saldrá de 20 puntos y tema resuelto.

Para que el personaje pueda hacer una mezcla segura deberá conocer como se mezclan los productos, para ello puede preguntar a la gente o comprar recetas de alquimia en tiendas.

Los productos de 1 punto de valor se pueden comprar en las tiendas los de 2 y 3 han de buscarse por todo Tórrijan. Ello supone una tirada inusual normal en la característica de percepción de dificultad igual al valor del producto x10 +5. No se podrá buscar más de 2 veces en el mismo lugar.

8.1 Productos y combinaciones de alquimia

En esta lista aparece toda la relación de mezclas conocidas en los Mundos de Tórrijan. Para generar una mezcla al azar, después de haber superado la tirada de mezclar productos al azar que viene en la sección de alquimia, se deberá tirar 1d4 para saber de que tipo es (curación, ataque, venenos y especiales), después se deberá tirar 1d6 para saber cual es el que has conseguido. También se podrá dar el caso de creer que posees una combinación de productos correcta, pero al mezclarla resultar no ser verdadera con la consecuente explosión. Todos los botecitos tendrán un alcance de tantas casillas como puntos en fuerza o metros como fuerza x 3.

1. CURACIÓN
    1. **Melocotón temprano, manzana tardía y coprolito:** El personaje recuperará 5 puntos de vida.
    2. **Viruta de chopo, pimiento morrón y cerumen de gorko:** El personaje recuperará 10 puntos de vida.
    3. **Pimiento morrón, agua de Alaporra y barrillo sobacal de westlemania:** Suministrado a un personaje aturdido se recuperará de el estado de aturdimiento.
    4. **Escroto de marsopa, cerumen de gorko y churrucao:** Suministrado a un personaje aturdido se recuperará de el estado de aturdimiento y recuperará 5 puntos de vida.
    5. **Pétalos de Tranaja, agua de Alaporra y ladillas de dragón:** Cura resfriados, catarros y gripe.

6. **Escroto de marsopa, semen de Piltrufo y choco huevos:** Multiplica tu vida por 2.

2. ATAQUE

1. **Melocotón temprano, viruta chopo y pétalos de tranaja:** Lanzando este polvo ardiente causarás a tu enemigo 1d6 de puntos de daño sin tener en cuenta las armaduras y escudos.
2. **Manzana tardía, escroto de marsopa y barrillo sobacal de westlemania:** Al abrir el tarro contra tu enemigo de su interior saldrá un rayo mágico impactando contra tu rival y mandándolo 2d6 en casillas para atrás si fuera posible y no chocará contra nada causándole 2 puntos de daño.
3. **Churrucao, agua de Alaporra y pétalos de tranaja:** Al abrir el frasco un viento gélido enfriará a tu enemigo causándole la congelación, en este estado no podrá moverse o atacar. El efecto durará 2d6 en turnos del congelado y además 1d6 en puntos de daño. No tiene efecto en climatologías desérticas o cálidas.
4. **Cerumen de gorko, churrucao y maracas de Matachín:** Del interior del frasco brotarán rayos y centellas, estas impactarán contra todos tus enemigos, que recibirán un daño de 1d6+3
5. **Agua de Alaporra, choco huevos y cuarzo azul:** Una brillante luz saldrá del tarro e iluminará todo a su alrededor. Los esqueletos, momias, zombis, clarinyn carsons, almas o duendecillo cabrón , serán destruidos inmediatamente.
6. **Ladillas de dragón, pirita, semen de Piltrufo:** Del tarro brotará una gigantesca llamarada causando a tu oponente un golpe para grabar de fuego, este golpe para grabar será el segundo de esa lista.

3. VENENOS

1. **Turrón de chocolate , requesón y coprolito:** Este veneno deberá ser vertido sobre un arma o flecha, cuando el arma envenenada logre herir a un rival este recebirá un envenenamiento leve (ver lista de venenos). El veneno en el arma sólo tendrá efecto para un primer ataque con éxito, en el caso de las flechas, o dagas el tarro será suficiente para envenenar 10 flechas o dagas.
2. **Pimiento morrón, capullo de amapola y barrillo sobacal de westlemania:** Podrás envenenar comida y bebida, para ello deberás verter el veneno del tarro en la copa o plato del objetivo de este envenenamiento. Recibirá un envenenamiento leve.

3. **Viruta de chopo, cerumen de gorko y churrucao:** Podrás envenenar comida y bebida, para ello deberás verter el veneno del tarro en la copa o plato del objetivo de este envenenamiento. Recibirá un envenenamiento medio.
4. **Escroto de marsopa, barrillo sobacal de westlemania y agua de Alaporra:** : Este veneno deberá ser vertido sobre un arma o flecha, cuando el arma envenenada logre herir a un rival éste será envenenado recibiendo un envenenamiento medio (ver lista de venenos). El veneno en el arma sólo tendrá efecto para un primer ataque con éxito, en el caso de las flechas, o dagas el tarro será suficiente para envenenar 10 flechas o dagas.
5. **Cerumen de gorko, pétalos de tranaja y churrucao:** Podrás envenenar comida y bebida, para ello deberás verter el veneno del tarro en la copa o plato del objetivo de este envenenamiento. Recibirá un envenenamiento grave.
6. **Escroto de marsopa cuarzo azul y pirita:** : Este veneno deberá ser vertido sobre un arma o flecha, cuando el arma envenenada logre herir a un rival este será envenenado recibiendo un envenenamiento peligroso (ver lista de venenos). El veneno en el arma sólo tendrá efecto para un primer ataque con éxito, en el caso de las flechas, o dagas el tarro será suficiente para envenenar 10 flechas o dagas.

4. ESPECIALES.

1. **Turrón de chocolate, pimiento morrón y escroto de marsopa:** Si agitas el frasco y lo mantienes en alto obtendrás una luz lo suficientemente intensa como para ver en cavernas y grutas a oscuras completamente. Solo se apagará si se rompe el frasco o salís de la cueva en la que os encontráis.
2. **Requesón, cerumen de gorko y ladillas de dragón:** Si abres el tarro y te bañas con él, despedirás un olor tal que ni los más peligrosos de los enemigos se atreverá a acercarse a ti, tus amigos se mantendrán a raya y no querrán dormir contigo. Si tú te acercas a un enemigo para atacarlo, podrás golpearlo una vez, luego huirá despavorido tantas casillas como 1d6 en la dirección que decida. Durará todo un día. Si lanzas el tarro contra un Bignose lo matarás instantáneamente.
3. **Pétalos de tranaja, churrucao y maracas de Matachín:** Una especie de neblina gris brotará del tarro cubriendo el campo de batalla, esta neblina convertirá los disparos de los arqueros en fallos, es decir, nada de

armas arrojadizas como arcos, dagas, hachas lanzables, ballestas, etc. El efecto durará durante todo el combate

4. **Agua de Alaporra, choco huevos y cuarzo azul:** Con esta mezcla obtendrás un polvo mágico al estilo Campamilla que te permitirá volar durante todo el resto del combate o hasta que decidas bajar (siempre dentro del combate en el que se usó). Si vuelas, las armas cuerpo a cuerpo no funcionarán deben de tener un alcance mínimo de 3 casillas.
5. **Pirita, ladillas de dragón y viruta de chopo:** Esta mezcla la podrás utilizar para desaparecer. Lanzando el tarro contra el suelo producirá una nube de vapor que aprovecharás para desaparecer, nadie sabrá donde has ido ni siquiera tus compañeros si no los habías puesto sobre aviso antes. En combate te permitirá cambiar a la casillas que elijas, fuera del combate podrás alejarte como mucho 1 km, cambiar de habitación o ocultarte detrás de algo sin ser visto.
6. **Semen de Piltrufo, cuarzo azul y choco huevos:** Lanzando el contenido de este tarro contra una puerta podrás literalmente derretirla, este curioso efecto sólo funciona para puertas o muros, en cualquier otra cosa no tendrá efecto. Tampoco valdrá contra puertas principales de castillos, si ,de esas que tienen su rastrillo y un foso con bicho malos nadando en el agüita.

Tabla de productos de alquimia

Valor del producto: 1	Valor del producto: 2	Valor del producto: 3
Melocotón temprano	Escroto de marsopa	Ladillas de Dragón
Manzana tardía	Cerumen de gorko	Cuarzo azul
Coprolito	Pétalos de tranaja	Pirita
Viruta de chopo	Churrucao	Semen de Piltrufo
Pimiento morrón	Agua de Alaporra	Chocohuevos
Capullo de amapola	Barrillo sobacal de Westlemania	
Requesón		
Turrón de chocolate		

9. El juego de moda: El pringao

Se utilizan 3 dados 1d20, 1d4 y 1d8. Solo podrán jugar 2 personas. Se jugará por turnos. El juego consiste en bajar la puntuación al dado de 20 reduciéndolo a 0, el primero que consiga reducirlo ganará la partida. Para ello uno hará de atacante y el otro de defensor. El atacante tirará 1d8 y el defensor con 1d4, al dado del atacante se le restará la puntuación del dado defensor. El turno de atacante y defensor irá alternandose. Esto es una forma civilizada de poner solución a una discusión o disputa por algo, por ejemplo: quién se queda la armadura, quién se come el último trozo de pastel, quién hace guardias el primero o quién saca la basura.

10. El agua

10.1 Nadar y bucear

Los personajes pueden nadar, bucear y ahogarse libremente. Un personaje puede nadar tantos metros como puntos tiene en resistencia multiplicado por 5, si excede esta distancia en metros tiene dos opciones, la primera será ahogarse, aunque sus compañeros dispondrán de una oportunidad para salvarle si son capaces de nadar hasta donde está su compañero y luego nadar hasta tierra firme o arrojarle algo que flote y sea capaz de atraerlo hasta tierra. El que está chapoteando aguantará tantos minutos como resistencia x 2. La segunda opción será intentar nadar un poco más, para ello deberemos mirar la puntuación de agilidad y tirar 1d4 por cada punto, cada tirada con puntuación par se considera 1 metro más, es arriesgado pero con un poco de suerte se puede lograr.

Ej: Mígolas quiere hacerse el chulillo delante de sus amigos y nadar hasta una pequeña isla que se encuentra a 20 metros de distancia de la orilla. Mígolas posee 3 puntos en resistencia que multiplicados por 5 da 15 metros que se nada alegremente. Los otros 5 restante depende de su agilidad, realiza las tiradas correspondientes y sólo consigue avanzar 3 metros más por lo tanto se ahoga. Sus compañeros deciden ayudarle, pero tan sólo el pulpejo Chipironak es capaz de nadar los metros necesarios y que en su característica de resistencia 4 que multiplicado por 5 da un total de 20 metros por lo que Chipironak se lanza al agua en un arrebato de coraje y arrojo nadando 18 metros cogiendo a Mígolas y llegando hasta la orilla de la isla hasta la que Mígolas quería llegar en un principio y que se encontraba a 20 metros, ahora Chipironak llevará al enrojecido Mígolas hasta donde estaban sus compañeros.
Para bucear necesitaremos dos características, la de resistencia y agilidad, la de agilidad por 5 será el número de metros que el personaje es capaz de bucear todos para bajo, la resistencia x 2 será el número de minutos que pueden permanecer bajo el agua aguantando la respiración. Se podrá combinar buceo y natación para nadar bajo el agua, primero se bucea y luego se nada.

10.2 El mar

En el agua también hay barquitos, los jugadores podrán coger barcos para desplazarse entre islas o continentes. Todos los barcos tienen las siguientes características:

- **Resistencia:** Indica la capacidad de aguante del barco en casillas, si sólo tiene una, será la del número 20.
- **Nº Ataques:** Indica la capacidad del barco para atacar y cuantas veces puede hacerlo por turno. Un no, bueno un no creo que queda claro lo que es.
- **Velocidad:** Indica la velocidad del barco en dados de desplazamiento. El número indica la cantidad de dados que habrá que tirar según el tipo de barco, la tirada será igual a los kilómetros por hora que recorre el barco.
- **Carga:** Indica el número de personas de tipo normal (50 puntos de carga) que pueden subir, para la carga una persona pesará tantos puntos de carga según su clasificación en pequeñas (25), normales(50), grandes (100), gigantescas (500), también habrá que sumar el peso de los objetos que lleven.
- **Precio:** Indica el precio de compra del barco aunque también es posible alquilarlo a la gente de los puertos por un precio más asequible a decidir por el DJ.

Los días en la mar pasarán como en tierra, los personajes podrán utilizarlos para pensar, preparar equipo, jugar al que te pillo, al pringao, etc.

Si llega un barquito con mala leche y ganas de follón, el combate se desarrollará con el sistema de "El Flotar se va acabar", que consistirá en rellenar con números del 1 al 20, reservando el 20 para el centro del barco, las casillas que tengan los barcos dependiendo de lo grande que sea, ver lista de barcos. Para decidir quien empieza a repartir se tirará 1d6, el que saque el número más gordo empieza. Los barcos dispararán por turnos (algunos barcos podrán tirar 2 o más veces por turno) empezando por el más grande si se da el caso de que existan 2 o más barcos grandes, el que saque primero un 6 empieza disparando. Para disparar deberás tirar 1d20 si el número que has sacado coincide con el de alguna parte del barco rival esta se iría a la porra, cuando todas las partes del barco hayan sido alcanzadas el barco se irá al carajo y todos los ocupantes con él. Si con la tirada se obtiene un 20, el barco se hundirá de repente, partiéndose en dos con una escena dramática tipo Tipanic. Si el barco es dañado en una batalla estos daños se mantendrán para las sucesivas batallas. Si el barco de los jugadores es hundido, deberán intentar una tirada con la característica de suerte, esto será una tirada inusual normal de dificultad variable dependiendo de la distancia a la costa o si es de día o de noche. La dificultad la decide el DJ para variar. Si no la consiguen tendrán que pasar todo el día en el agua flotando, sin poder comer ni beber. Pudiendo hacer la tirada el día siguiente para intentar llegar a la costa. Pero en el mar también existe el clima y su mala leche. La tirada se realizará igual que en tierra es decir, se tirará 1d6 cada día que empiece y se mira la tablita. Además de la tirada de climatología se deberá hacer otra tirada de encuentros marítimos, se tirará 1d6 si en esta tirada se obtuviera un 6 se preparará un combate, para decidir cuantos barcos atacarán se deberá tirar 1d4-1, el resultado será el número de barcos enemigos a los que te deberás de enfrentar, el DJ decidirá el tipo de barcos que aparecen. Si consigues destruir un barco enemigo, el grupo de jugadores obtendrán 1d20 x 100 en machacas. Podrás huir de la lucha entre barcos simplemente diciendo que pones los pies en polvorosa, los barcos enemigos dispondrán de 4 disparos consecutivos por barco enemigo, si con estos disparos, por mucho que tu estés huyendo, te hunden el barco pues te jodes y a nadar.

11. Las machacas

La machaca es la moneda oficial para todo el mundo de Tórrijan. Las encontramos de 1, 5, 25, 100 y 500. Son fácilmente diferenciables por su mano con tantos dedos como valor de la moneda (solo en las de 1 y 5) en las de mayor valor, la mano sujeta un cartelito con el número que indica el valor.

12. Animales a los que te puedes subir

En estos mundos no es lo mismo ir andando o que te lleve la burra. En algunos momentos y lugares de los Mundos de Tórrijan podrás adquirir cuadrúpedos de transporte. Podrás comprar caballos, burros (tienen poco reprise), elefantes, camellos, dragones (salen caros y consumen mucho, pero son la leche)...
A estas criaturitas se les podrá atacar alegremente, no tiene defensa, con lo que el daño es directo.
Si alguno puede atacar lo hará después de que el jinete lo haga. Podrá atacar una vez por turno.

Todas estas criaturitas tendrán la siguiente lista de cualidades:

- **Vida**: Los golpes que tienen antes de cascar.
- **Ataque**: Se indica el tipo de ataque y el daño que causa.
- **Desplazamiento**: Aquí se indica la capacidad de la criaturita para moverse, esto mejora el desplazamiento del jinete. Si indica +5, querrá decir que el jinete será capaz de avanzar 5 kilómetros más por hora. En combate el número indica las casillas adicionales que el jinete podrá moverse.
- **Carga:** Se indicará con un número, este será los puntos de carga que puede transportar.
- **Consumo:** Como la criaturita tendrá que comer, de vez en cuando tendrán que parar para darle el alpiste al animal. En este punto se detallará lo que come y con que frecuencia. Agua no es necesaria.

El peso del animal será equivalente a su vida en puntos de carga -10.
Ningún animal excepto camellos y dragones podrán pasar por desiertos, si lo hacen solo sobrevivirán 1 día, pasado este tiempo morirán.
En las zonas gélidas los camellos solo aguantarán 1 día.

13.Daño en caídas

Este juego puede ser un desmadre total pero si te pensabas que te librarías de morir tras caer 456 metros todos para abajo, rectos y sin escalas pues lo llevas claro muchacho. También será aplicable en el caso de que no sea caída sino que seas arrojado contra una pared de manera brusca o choques contra algo, de este modo nada amistoso. Para saber cuanto daño te haces o si la cascas cuando te caes simplemente utilizamos la siguiente fórmula. El daño en caída será igual a la cantidad de metros que te caigas a partir de los puntos que tenga el personaje en la característica de fuerza, los puntos en fuerza serán los metros que tu personaje puede resistir en una caída sin sufrir daño alguno. Si un personaje tiene 4 en fuerza serán 4 metros los que puedes

caer sin sufrir daño alguno, si este personaje se cayera 10 metros, perdería 6 puntos de vida. Ahora viene lo que llamaremos altura límite, la altura límite será la distancia en la cual pasas de hacerte pupa a convertirte en pulpa contra el suelo y esto conlleva la muerte directa y sin contemplaciones, para ello tomaremos 40 metros como altura límite a la que sumaremos los puntos de las características de fuerza y resistencia del personaje que se va a dar el galletazo contra el suelo, tras este sencillo cálculo obtendremos la altura límite para palmarla de un golpazo. Si algo es arrojado con mala leche contra un tío o contra lo que sea, se sumará el daño por la distancia correspondiente y el daño adicional por el objeto concreto que sea, esto quedará al buen juicio del DJ, no es lo mismo tirar una ramita desde 14 metros, que no haría daño, a tirar un yunque el cual causaría un golpe para grabar directamente.

14.Climatología

En los Mundos de Tórrijan también llueve, hace frío y no se ve un carajo con la niebla. Cada día que amanezca, lo primero que se debe hacer es localizar la zona en la que en ese momento estén los personajes y clasificarla en una de las 6 posible climatologías (cálida, fría...) , después se debe de tirar 1d6 y listos ya se sabe si hace falta sacar el paraguas o no, esto será así siempre que el DJ no tenga pensado el clima o temporal que va a hacer cuando empiece el juego. Las penalizaciones por climatología solo tendrán efecto al aire libre, nunca dentro de casas, castillos, cuevas, grutas, es decir, en cualquier interior. En la climatología desértica el consumo de agua se doblará necesitando 4 raciones de agua en vez de 2 diarias. A continuación ponemos esta tablita tan mona con las climatologías:

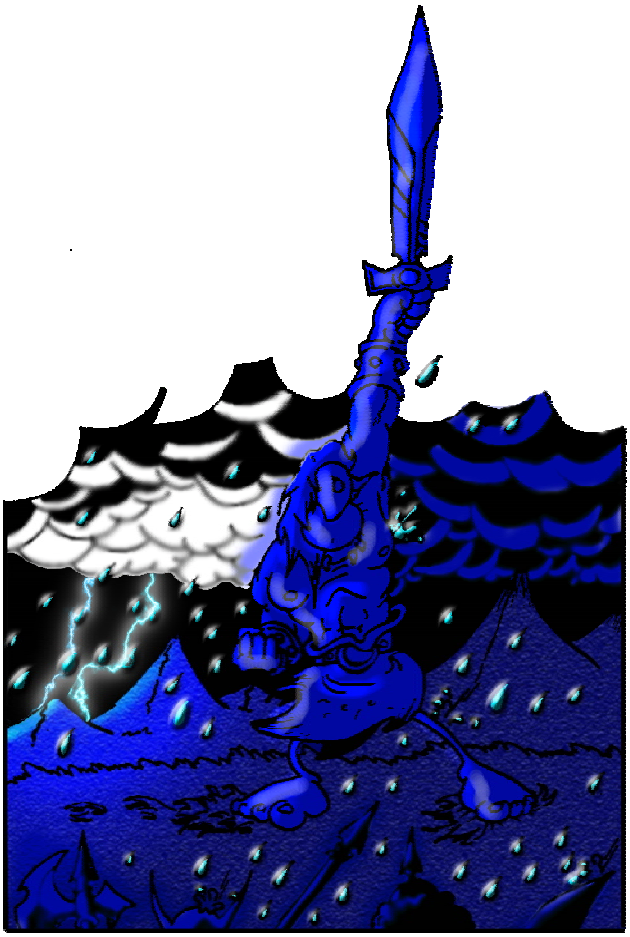
Tabla de climatología

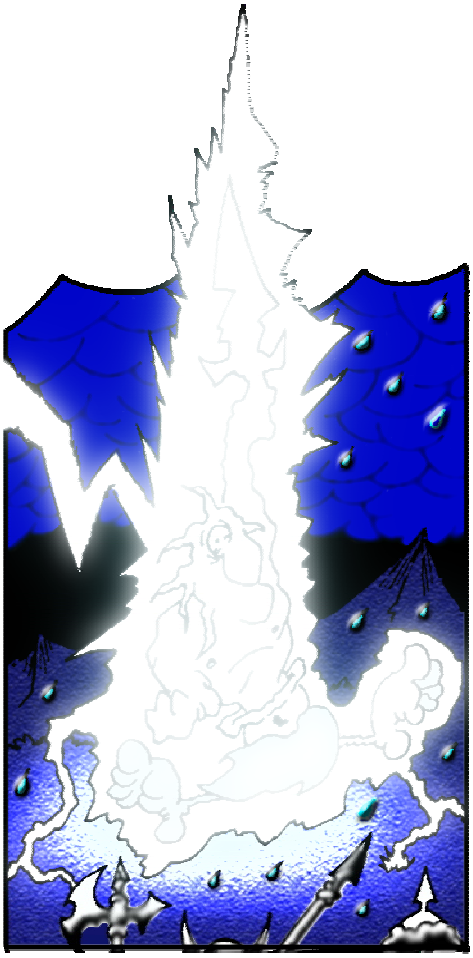
	Cálida	Fría	Desértica	Húmeda	Gélida	Costera	Marítimo
1	Despejado	Despejado	Despejado	Despejado	Lluvia	Despejad	Despejado
2	Despejado	Nublado	Despejado	Despejado	Lluvia	Lluvia	Lluvia
3	Despejado	Nublado	Despejado	Nublado	Niebla	Tormenta	Tormenta
4	Nublado	Tormenta	Despejado	Lluvia	Tormenta	Nublado	Nublado
5	Lluvia	Lluvia	Despejado	Lluvia	Torm-nieve	Nublado	Despejado
6	Tormenta	Niebla	Lluvia	Tormenta	Torm- nieve	Nublado	Despejado

Después de averiguar que tiempo debe hacer debemos ver como afecta esto a nuestros entrañables personajes, para eso miramos aquí debajo:

Despejado: Esta no tiene ningún efecto sobre los personajes, simplemente que hace un día espléndido.

Lluvioso: Reduce 1Km/h de viaje en el desplazamiento.
Nublado: Afecta a todas las tiradas que tengan algo que ver con rastreos, búsquedas, vistazos al horizonte, etc. Esto les añade una penalización a la dificultad de la búsqueda de +10. Esto es normal, pues, quién no está algo pocho cuando el día esta nublado.
Tormenta: Reduce 2Km/h de viaje. En los combates al aire libre, el que use armas metálicas deberá superar una tirada normal de suerte al principio de la lucha, la dificultad será de 20, si no se consigue la tirada, le caerá un rayo, provocándole un golpe para grabar de electricidad, si la puntuación es suficiente pues a pegarse alegremente.
Tormenta de nieve: Imposibilidad de viajar a pie, deberán hacerlo en algún animal, pero aun así la velocidad del animal se verá reducida a la mitad.
Niebla: Reduce 2Km/h de viaje. Todas las tiradas de rastreos, búsquedas, vistazos al horizonte, etc. fallarán automáticamente. Y por cada 2 horas de viaje deberán realizar una tirada de orientación, esto es una tirada normal de dificultad 30 en la habilidad de percepción, si se logra pues a seguir viajando, si no deberán perder 1 hora en orientarse.





15.Enfermedades y venenos

En este juego también te puedes poner malito y necesitar los cuidados de la abuelita. Vamos a distinguir entre dos modos de ponerse malito, el de enfermedad natural del propio cuerpo por hacer burradas como bailar en pelotas en medio del polo de naranja; y el de ser envenenado. Para ponerse malito en este juego existen dos posibilidades:

- Mojarse por la lluvia: Si llueve y te mojas, te resfriarás se puede evitar usando, capas, tiendas de campaña o haciendo hogueras.
- Estar en una zona de climatología fría o gélida (ver CLIMATOLOGÍA) : Esto se soluciona comprando ropa de abrigo y en el caso de la gélida será necesario dormir a cubierto, la tienda de campaña vale.

Si te ha ocurrido algo de esto entonces pasamos a la tablita de enfermedad.

Tabla de enfermedades

TIRADA	1	2	3	4
ENFERMEDAD	RESFRIADO	CATARRO	GRIPE	PULMONÍA

Tirando 1d4 sabemos que tipo de enfermedad has pillado.

Resfriado: Esto no es gran cosa, todas tus características físicas bajarán 1 punto hasta que te tomes una sopita caliente o pasen 3 días.

- **Curación por planta:** Archiescoria.
- **Curación por alquimia:** Número 5.

Catarro: Te durará 1 semana. Todas tus características bajarán 1 punto, (menos suerte) .

- **Curación por planta:** Nomejodas.
- **Curación por alquimia:** Número 5.

Gripe: Te durará 2 semanas. Todas tus características bajarán 1 punto, (menos suerte). Cada día que comiences en este estado perderás 2 puntos de vida. En este estado, dormir horas adicionales no recupera puntos de vida.

- **Curación por planta:** Naborro.
- **Curación por alquimia:** Número 5.
- **Pulmonía:** Te durará hasta que recibas un cuidado especial, que consiste en estar en la cama tranquilito, 2 días de reposo completos considerándose que está durmiendo, y recibir la infusión con la planta adecuada. No podrás moverte ni combatir. Cada día que comiences en este estado perderás 2 puntos de vida. En este estado, dormir horas adicionales no recupera puntos de vida.
- **Curación por planta:** Remapocha.

Los envenenamientos son caso aparte, te puedes envenenar comiendo algo envenenado, ser atacado con un arma envenenada, respirar algo venenoso...
Existen 4 niveles de envenenamiento, estos se pueden generar aleatoriamente o ya vienen determinados por algo, como por ejemplo, una planta concreta que da un estado concreto de envenenamiento (ver EL HERBOLARIO DE LA ABUELA).

Tabla de envenenamientos

TIRADA	1	2	3	4
ENVENENAMENTO	LEVE	MEDIO	PELIGROSO	GRAVE

Para generar un envenenamiento aleatorio tiramos 1d4 y los obtenemos, si el envenenamiento ya viene prefijado pues se mira su efecto y listos.

Leve: Te pasarás todo lo que quede de día aturdido, tus características físicas bajarán 1 punto. Perderás 5 puntos de vida en el momento de ser envenenado. La única curación se realizará mediante antídoto.

Medio: Estarás tan aturdido que tus características físicas bajarán 1 punto y las mentales no podrás utilizarlas. Durará lo que quede de día y un día más. Perderás 10 puntos de vida en el momento del envenenamiento y permanecerás 3 turnos atontado si estás en combate o los estarás para el próximo combate nada más comenzar la lucha. La única curación se realizará mediante antídoto.

Peligroso: Perderás 5 puntos de vida por cada día en este estado. Siempre que comience un combate estarás atontado 4 turnos, en el momento de ser envenenado también permanecerás 4 turnos atontado, siempre y cuando estés en combate. La única manera de librarse de este envenenamiento será con la planta naborro.

Grave: Desde que resultes envenenado no podrás hacer nada y estarás en mano de tus compañeros. Si no recibes el antídoto antes de que acabe el día morirás sin poder hacer nada. La única curación se realizará mediante antídoto.

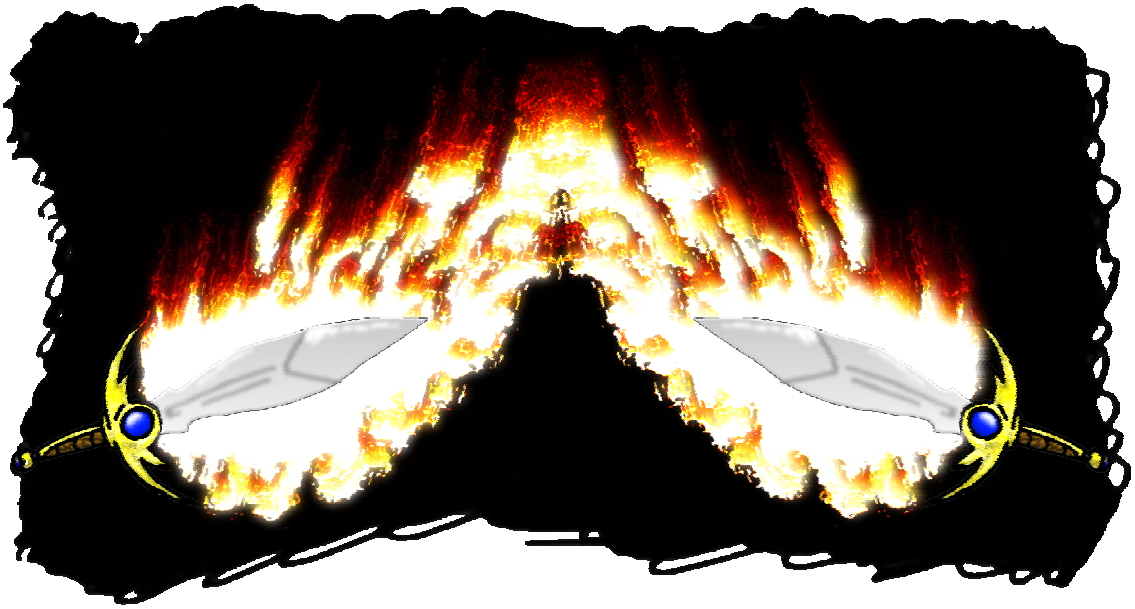
16.El herbolario de la abuela

En los Mundos de Tórrijan, aparte de las clásicas plantas como el hinojo, el trébol o el tomillo existen otras tantas cuyos efectos beneficiosos son buscados por muchas personas. Algunas curan, otras envenenan, pero para más detalle lo mejor es echar un vistazo a la siguiente lista. Para buscar una planta deberás realizar una tirada inusual normal en la característica de percepción de dificultad igual al número que indique la planta, también es posible buscar en combate las plantas con la misma acción inusual pero sumando 10 puntos de dificultad. En el caso de que encuentres una planta no podrás buscar más de 2 veces en la misma zona. Podrás llevar no más de 5 plantas del

mismo tipo, en la mochila, cinturón o a pelo no pesarán (no restarán puntos de carga) pero ocuparán un hueco (1 objeto) por tipo de planta.

- **De curación:**
  - **Lisonjera:** Al masticar esta planta de color morado y grandes pétalos, sentirás como si rejuvenecieses, recuperarás 5 puntos de vida y te dejará un aliento a mora buenísimo. La encontramos en todas las climatologías menos en la gélida y desértica. **Dificultad:** 10
  - **Archiescoria:** Con esta planta de fuerte olor a pollo mojado se prepara la sopita caliente. Para una ración necesitarás además de esta planta una ración de agua y hacer fuego. Tomando esta sopita curarás el resfriado. La encontramos en todas las climatologías menos en la gélida y la desértica. **Dificultad:** 10
  - **Nomejodas:** Preciosa flor amarilla con los bordes de los pétalos en naranja, es ligeramente pringosa pero si chupas esa pringue conseguirás 15 puntos de vida, también podrás elegir que cure el catarro. Solo la podrás encontrar en zonas húmedas y cálidas. **Dificultad:** 20
  - **Naborro:** Con forma de pepino pero en marrón, esta planta es el remedio para curar el envenenamiento peligroso, también curará la gripe pero solo se podrá elegir un efecto puesto que el preparado es diferente, deberás pelarla y comértela, el sabor es asqueroso. La encontramos en todas las climatologías menos en la gélida y la fría. **Dificultad:** 20
  - **Remapocha:** Pequeña planta con diminutas flores en un rojo intenso, si la masticas y la dejas reposar en la boca un momento comprobarás sus efectos, recuperarás 5d6 en puntos de vida, también curará la pulmonía pero solo se podrá elegir uno de los efectos puesto que el preparado es diferente. La podrás encontrar en climatologías cálida, húmeda y fría. **Dificultad:** 35
  - **Clavel revenido:** Tiene la forma de un clavel normal pero es diferenciable de los normales por sus grandes hojas en un degradado de verde a amarillo desde el tallo hasta el final de las hojas. Es escaso y difícil de encontrar, pero sus efectos son magníficos, no sólo recuperarás 50 puntos de vida si no que durante el resto del día tus características de percepción y agilidad subirán 2 puntos. La podrás encontrar en climatologías cálida, húmeda y fría.
    Dificultad: 50.

- **Venenosas:**
  - **Maripepa:** Brota por hojas, cada una tiene 7 terminaciones en punta plana. Podrá ser utilizado para envenenar un plato de comida, una copa de bebida, 1 arma o 5 flechas. Provocará un envenenamiento leve. Se puede encontrar en cualquier climatología menos en la fría, la gélida y la desértica. **Dificultad:** 14.
  - **Warradonna:** Esta hoja con forma de trébol asilvestrado podrá ser usada para envenenar comida y bebida. El afectado dormirá profundamente durante todo el resto del día. Se puede encontrar en cualquier climatología menos en la gélida y la desértica. **Dificultad:** 16.
  - **Musgote:** Este musgo de color verde chillón podrá ser restregado en un arma o 10 flechas. Provocará un envenenamiento medio. Se puede encontrar en cualquier climatología menos en cálido, desértico y costero. Su efecto se puede curar con cualquier cosa que aumente la vida del afectado. **Dificultad:** 22.
  - **Flor de fuego:** Llamada así por su peculiar forma de llama, las hojas tienen un degradado que recuerda a las llamas. Se podrá envenenar comida, bebida, 1 arma o 5 flechas. Provocará un envenenamiento peligroso. Se podrá encontrar en cualquier climatología menos en gélidas y desérticas. **Dificultad:** 35.
  - **Seta negra:** Esta pequeña seta de color negro causará un estado de envenenamiento grave **Dificultad:** 45



17. BATALLAS CAMPALES

17.1 Las batallas campales

Los mundos de Tórrijan es un juego de rol maravilloso, fantástico, impresionante, sólo tiene un fallo (como todos los juegos de rol), ¿qué pasa cuando quieres cambiar cromos (darte de leches) con un grupo superior a 500 enemigos, pues que es prácticamente imposible, más que nada porque el pobre director de juego terminaría con el cerebro reblandecido y quemado, aunque quién no ha deseado eso alguna vez, (todavía recuerdo aquel dragón que salió de la nada por orden del DJ y llévose mi cabeza sin pedirme permiso). Pues eso, esta sección, explica con todo lujo de detalle que permite el papel, la forma de desarrollar batallas entre ejércitos de mucha gente, desde uno por bando como mínimo, hasta el limite máximo que sólo lo pone el DJ, que no se pase, queda muy bonito intentar recrear alguna batalla a lo Bravejart pero es dificilillo de sobrellevar más que nada por la violencia. Vamos, que si quieres meter en medio de tu aventura alguna batalla campal puedes, no nos deis las gracias por ello, simplemente disfrutadlo... (si no me contradice nadie somos el único juego de rol que contempla las batallas con grandes ejércitos, o por lo menos sin necesidad de ningún costoso módulo).

Las batallas campales son una parte que debe de tener preparada el DJ. Debe de saber en qué lugar va a ser la batalla, por qué se va a producir, de que bando estarán los jugadores o si pueden incluso decidir participar cada uno en bandos opuestos, con que unidades va a contar cada bando, etc. Una aventura chula sería que los jugadores tuvieran que ir por todos los mundos de Tórrijan reclutando soldados para una gran batalla campal.

17.2 Reglamento.

Ahora viene la parte con mas chicha.

El papel de los jugadores en una batalla campal

Empecemos describiendo el papel de los personajes jugadores en una batalla campal. Cuando un jugador entra en una batalla campal lo hace bajo el papel de un comandante y con las características propias de tu raza. Si el jugador muere en la batalla campal dejará la partida como si hubiera muerto en el juego normal. Los comandantes pueden dar ordenes y los jugadores también, para más detalle ver la sección de unidades terrestres. Cuando son varios jugadores los que hay en la mesa y todos participan en la batalla campal (si están todos en el mismo bando, todos serán comandantes), todos controlan las unidades, es decir, que entre todos pensarán la estrategia, pues sólo

disponen de 1 turno por ejército, eso si todos podrán mover a su comandante propio (él que los representa) una vez por turno.

El turno

Cada ejército, entendamos ejército como todos los soldados, caballos, dragones y suegras de un bando, tendrá un turno, en este turno podrá realizar una acción con cada una de sus unidades, es decir, si ataca con un grupo de infantería no podrá moverlo y viceversa, existen excepciones pero están detallas en las unidades, una vez que una unidad ha realizado una acción se deberá de indicar en la casilla de usado, para no volver a usarla en este turno. Si no deseas mover o atacar con una unidad márcala como usada y ya está. La rendición es posible. Simplemente en tu turno di "me rindo, jo que rabia", si te rindes el enemigo te dejará ir. Esto es útil por ejemplo, cuando tu misión era conquistar un castillo y ves que vas de culo, siempre es mejor volver a casa con medio ejército, que no volver.

El movimiento

Cuando debas mover tus unidades cada una en concreto tiene sus diferencias en este tema, en la sección de unidades está detallada cada unidad y sus movimiento en particular.

El ataque

Cuando atacas te puedes encontrar con dos cosas, que la unidad que has agredido pueda contraatacar o no. Si tiene contraataque después de haber sacudido tú podrá sacudir ella sin ser su turno, si no tiene contraataque se come la galleta y se queda calladita hasta su próximo turno. Algunos ataques se podrán hacer a distancia como él de los arqueros, pero esto viene con más detalle en las listas de unidades. Para la defensa sólo se debe tirar el dado correspondiente que indique la unidad. Para atacar solo debes tirar el dado correspondiente que indique la unidad.

La defensa

Para la defensa sólo se debe tirar el dado correspondiente que indique la unidad. La diferencia de los resultados del daño de ataque y la defensa será igual a la cantidad de soldados que pierde la unidad.

- **El número de soldados:**

Todas las unidades requieren y tienen un número determinado de soldados que la componen. El DJ al principio de la batalla podrá dar un número de soldados (Ej. 500 ó 4000) con este número se deberá configurar el ejército, el número de soldados indica cuantos componen las unidades y por lo tanto cuantos hacen falta para poder tener esa unidad, en algunos casos se indica si la unidad necesita un número adicional de soldados para poder tenerla, aunque luego en la ficha sólo lleve el que se indica en la característica de soldados. Cuando este número se reduce a 0, la unidad queda destruida, para que esto ocurra deberás atacar las unidades enemigas.

- **Sus números**

Todas las unidades tienen las siguientes características:

DAÑO: Es la fuerza de la unidad, viene indicada por un dado y algunas veces con otras cantidades, (Ej.: 3d6+2).

ALCANCE: Indica a que distancia como máximo, en casillas, es capaz de atacar la unidad, viene dado por un número entero.

SOLDADOS: Es el número de soldados que le quedan a la unidad antes de ser destruida.

DEFENSA: Es la capacidad de defensa de la unidad, viene indicada por un dado y algunas veces con otras cantidades, (Ej.: 3d6+2).

CONTRATAQUE: Esta característica es la que dice si la unidad puede contraatacar o no. Si no puede cuando sea atacada no podrá devolver el golpe. Si puede contraatacar después de haber sido golpeada podrá, si a si lo desea, devolver el golpe a su atacante y sólo a este. Si te arremete una unidad con contraataque y la tuya también lo tiene podéis estar dándoos leches hasta que sólo quede una, que divertido.

MOVIMIENTO: Con este número entero podrás saber la cantidad de casillas como máximo que podrá desplazarse la unidad.

17.3 Unidades terrestres.

Las unidades terrestres son esas tan simpáticas que caminan a pie y dicen tantas groserías en combate. A pesar de ser las tradicionales son casi las que deciden el final de una batalla así que mímalas y no las desperdicies.

Infantería: Grupo de gentes malhabladas y con mala leche, fieros con la espada y con la cerveza. A la voz de "No somos machos pero si muchos" entrarán en combate.

Daño: 1d6
Alcance: 1
Soldados: 10
Defensa: 1d4
Contraataque: si
Movimiento: 4

Lanceros: Gentes con lanzas y mal aliento por eso las usan para atacar a los enemigos.

Daño: 1d6+2
Alcance: 2
Soldados: 5
Defensa:1d4 -1
Contraataque: no
Movimiento: 2

Arqueros: Nada más práctico para atacar desde lejos y poder hacer burla a tu atacante. Puede atacar aéreos.

Daño: 1d6
Alcance: 20
Soldados: 5
Defensa: 1d4 -1
Contraataque: no
Movimiento: 1

Ballesteros: Parecidos a los arqueros pero de menor alcance y mayor fuerza. Son temibles y muy feos. Por cada unidad consume un soldado extra.

Daño: 1d6+3
Alcance: 10
Soldados: 5
Defensa: 1d4 -2
Contraataque: no
Movimiento: 1

Máquinas: Tochos tremendos que disparan cosas tremendas. Por cada unidad consume 10 soldados extra.

Daño: 1d12+1
Alcance: 15
Soldados: 1
Defensa: 1d4 -3
Contraataque: no
Movimiento: 1

Caballería: Si ves un grupo de tipos ya mayorcitos montando en caballitos, eso será una unidad de caballería y si además te llaman por tu nombre lo mejor será salir corriendo pues van por ti. Por cada unidad de este tipo consume 1 soldado extra. Además pueden atacar a todas las unidades que queden justo a sus lados a lo largo de su desplazamiento sin que estas puedan contraatacar.

Daño: 1d8
Alcance: 1
Soldados: 3
Defensa: 1d6
Contraataque: si
Movimiento: 5

Caballería pesada: Si los anteriores eran bestias estos además de ir en caballo dicen tacos. Por cada unidad de este tipo consume 2 soldados extra. Además pueden atacar a todas las unidades que queden justo a sus lados a lo largo de su desplazamiento sin que estas puedan contraatacar.

Daño: 1d8 +2
Alcance: 1
Soldados: 3
Defensa: 1d6+1
Contraataque: si
Movimiento: 3

Comandante: Jefecillo y manda más. Este sujeto es el que dice eso de:"tú ponte allí, tú al otro lado", vamos que es el que organiza la foto. Por cada unidad de este tipo consume 10 soldados extra. Además una vez que haya movido si tiene unidades a su lado (máximo 2 casillas alrededor) podrá darles una orden a cada una de ellas que, la orden es como si esas unidades tuviesen otro turno, pero sólo a esas unidades. Esta orden no podrá ser dada a otros comandantes aunque se encuentren dentro del área de esta orden.

Daño:1d8+4.
Alcance: 1
Soldados: 1
Defensa: 1d6
Contraataque: si
Movimiento: 3

Magos: Viejos decrépitos que como ya no pueden luchar con una espada se dedican a dar por saco con bolas de fuego. Puede atacar a unidades aéreas. Por cada unidad de este tipo consume 5 soldados extra. Si es destruido pegará un pedo de 3 casillas alrededor de donde estaba causando 1d10 en daño a todas las unidades enemigas y sólo a estas.

Daño: 1d10
Alcance: 6
Soldados: 1
Defensa: 1d4 -3
Contraataque: no
Movimiento: 4

17.4 Unidades aéreas.

Sólo pueden ser destruidas por otras aéreas o por unidades que puedan atacar unidades aéreas.

Dragones: Bichejos malhumorados, de colores verdosos, son más ariscos que la madre que los parió, es mejor dejarlos a lo suyo aunque se estén comiendo a tu padre. Cada unidad de este tipo consume 100 soldados extra.

Daño: 1d12
Alcance: 5
Soldados: 1
Defensa: 1d10
Contraataque: no
Movimiento: 15

Ingenio volador: Cacharrote volador compuesto de ruedas, un par de alas de cartulina y un motorcito de vapor. Cada unidad de este tipo consume 10 soldados extra.

Daño: 1d6
Alcance: 3
Soldados: 2
Defensa:1d4
Contraataque: si
Movimiento: 20

17.5 Unidades navales.

Estas unidades sólo se podrán desplazar por zonas de mar. Podrán atacar objetivos terrestres si se lo permite su alcance en ataque, podrán ser objetivo de ataques terrestre, voladores y navales.

Barco de transporte: Pequeño bote para transportar unidades de una costa a otra. En cada barco de transporte caben 2 unidades terrestres. Cada unidad de este tipo consume 2 soldados extra.

Daño: 0
Alcance: 0
Soldados: 5
Defensa: 1d8
Contraataque: no
Movimiento: 10

Incursor: Barco de tamaño medio, equipado con cañones y capitán de serie. Podrá atacar unidades aéreas. Cada unidad de este tipo consume 3 soldados extra.

Daño: 1d8 +3
Alcance:3
Soldados: 10
Defensa:1d8
Contraataque: si
Movimiento: 10

Galeón: Barco más bien grandecito. Recubierto de madera por fuera y terciopelo en los camarotes, muy cuco. Cada unidad de este tipo consume 4 soldados extra.

Daño: 1d12
Alcance: 2
Soldados: 10
Defensa: 1d10
Contraataque: si
Movimiento: 15

Destructor: El barco es más grande que un castillo pequeño, además tiene más cañones que la madre que lo parió, mete bastante miedo. Cada unidad de este tipo consume 5 soldados extra.

Daño: 1d12+5
Alcance: 5
Soldados: 10
Defensa: 1d10
Contraataque: si
Movimiento: 10

17.6 Modificaciones por especies.

Además de todas las cosas dichas anteriormente, aquí citamos algunas modificaciones por especies, es decir, cada raza tiene su tipo de ejército(no todas tienen gente suficiente para montarse una a lo gordo) sólo estas razas son capaces de luchar en batallas campales, estalfos, willows, westlemania, gorkos, poyux, japutos, eslizars y orlok. Las unidades citadas anteriormente corresponden a un ejército del tipo westlemania. A continuación se detalla cada ejército.

Estalfos

Los estalfos destacan por sus unidades de arqueros y ballesteros, pero no por su habilidad con los caballitos. Excepto las aquí indicadas el resto de unidades mantendrán las características de las de los westlemania.

Arqueros: Nada más práctico para atacar desde lejos y poder hacer burla a tu atacante. Puede atacar aéreos.

Daño: 1d6+2
Alcance: 22
Soldados: 6
Defensa: 1d4
Contraataque: no
Movimiento: 1

Ballesteros: Parecidos a los arqueros pero de menor alcance y mayor fuerza. Son temibles y muy feos. Por cada unidad consume un soldado extra.

Daño: 1d6+3
Alcance: 12
Soldados: 6
Defensa: 1d4
Contraataque: no
Movimiento: 2

Caballería: Si ves un grupo de tipos ya mayorcitos montando en caballitos, eso será una unidad de caballería y si además te llaman por tu nombre lo mejor será salir corriendo pues van por ti. Por cada unidad de este tipo consume 1 soldado extra. Además pueden atacar a todas las unidades que queden justo a sus lados a lo largo de su desplazamiento sin que estas puedan contraatacar.

Daño: 1d8-2
Alcance: 1
Soldados: 2
Defensa: 1d6-1
Contraataque: no
Movimiento: 5

Caballería pesada: Si los anteriores eran bestias estos además de ir en caballo dicen tacos. Por cada unidad de este tipo consume 2 soldado extra. Además pueden atacar a todas las unidades que queden justo a sus lados a lo largo de su desplazamiento sin que estas puedan contraatacar.

Daño: 1d8 +1
Alcance: 1
Soldados: 2
Defensa: 1d6
Contraataque: no
Movimiento: 3

Willows

Estos alegres señores bajitos son bravos con el hacha, los caballos no los pueden ni ver por eso no pueden utilizar las unidades de caballería ni caballería pesada. Como además no creen en los arcos ni la magia tampoco podrán utilizar las unidades de magos, arqueros y ballesteros. Eso si en infantería y máquinas son unos salvajes.

Infantería: Grupo de gentes malhabladas y con mala leche, fieros con la espada y con la cerveza.

Daño: 1d8
Alcance: 1
Soldados: 10
Defensa: 1d6
Contraataque: si
Movimiento: 5

Lanceros: Gentes con lanzas y mal aliento por eso las usan para atacar a los enemigos.

Daño: 1d8+2
Alcance: 2
Soldados: 6
Defensa:1d4
Contraataque: si
Movimiento: 3

Máquinas: Tochos tremendos que disparan cosas tremendas. Por cada unidad consume 3 soldados extra.

Daño: 1d12+1
Alcance: 15
Soldados: 1
Defensa: 1d4 -1
Contraataque: no
Movimiento: 1

Ingenio volador: Cacharrote volador compuesto de ruedas, un par de alas de cartulina y un motorcito de vapor. Cada unidad de este tipo consume 10 soldados extra.

Daño: 1d6+1
Alcance: 4
Soldados: 2
Defensa:1d4-1
Contraataque: si
Movimiento: 20

Gorkos

Los gorkos son parecidos a los westlemania pero en verde y con mala leche, por eso todas las unidades tienen un punto más en daño y defensa, pero en compensación también tienen un coste de 1 soldado extra por unidad además de los ya indicados en las unidades.

Poyux

Los poyux mantienen las unidades de los westlemania con un punto menos en defensa, no tienen ballesteros y añaden una unidad más en voladores que es:

Infantería aérea: Los mismos tíos garrulos que la infantería pero ahora voladores para más gracia. Cada unidad tiene 1 soldado de coste extra.

Daño: 1d6+1
Alcance: 1
Soldados: 4
Defensa:1d4-1
Contraataque: si
Movimiento: 10

Japutos

Estos bichejos del agua mantienen las características de las unidades de los westlemanias pero sus barcos son mejores, no pueden tener ingenios voladores.

Barco de transporte: Pequeño bote para transportar unidades de una costa a otra. En cada barco de transporte caben 2 unidades terrestres. Cada unidad de este tipo consume 2 soldados extra.

Daño: 1d4
Alcance: 2
Soldados: 5
Defensa: 1d8
Contraataque: no
Movimiento: 15

Incursor: Barco de tamaño medio, equipado con cañones y capitán de serie. Podrá atacar unidades aéreas. Cada unidad de este tipo consume 3 soldados extra.

Daño: 1d8 +4
Alcance: 4
Soldados: 10
Defensa:1d8
Contraataque: si
Movimiento: 12

Galeón: Barco más bien grandecito. Recubierto de madera por fuera y terciopelo en los camarotes, muy cuco. Cada unidad de este tipo consume 4 soldados extra. Podrá atacar unidades aéreas

Daño: 1d12+2
Alcance: 2
Soldados: 10
Defensa: 1d10+1
Contraataque: si
Movimiento: 16

Destructor: El barco es más grande que un castillo pequeño, además tiene más cañones que la madre que lo parió, mete bastante miedo. Cada unidad de este tipo consume 5 soldados extra.

Daño: 1d12+5
Alcance: 5
Soldados: 10
Defensa: 1d10+2
Contraataque: si
Movimiento: 13

Eslizars

Estos bichejos son débiles en el combate pero veloces en sus movimientos, por ello mantiene todas unidades de los westlemanias pero su daño lleva un punto menos y su movimiento aumenta un punto más.

Orlok

Orlok no es una raza en si, es la zona de orlok, las tierras negras y lavosas de Orlok, su señor Morkon ha sido capaz de reunir un ejército tan grande y variado que todo son ventajas para él, mantiene todas las unidades de los westlemanias, pero estas tienen un punto más en daño, defensa, movimiento y alcance. Para meterse con él muchas veces.

17.7 Mapas para batallas campales.

Los mapas de las batallas campales utilizan la misma rejilla de combate que las batallas normales de personajes y enemigos. En estos terrenos para las batallas campales el DJ puede dibujar los siguientes elementos árboles, ríos, piedras, mar y puentes. Los árboles impiden el avance de tropas terrestres, los arqueros no podrán disparar por encima de ellos. Los ríos podrán ser tan anchos como se desee, no podrán ser cruzados por máquinas, comandantes ni magos los cuales deberán buscar un puente, eso si, podrán atacar por encima de ellos, además el resto de las unidades de tierra deberán consumir todo su movimiento por cada casilla de río que deban atravesar. Las piedras impedirán el movimiento, pero permitirán que arqueros y ballesteros ataquen a

los enemigos. Los mares sólo podrán ser utilizados por los barcos, si existe un mar en medio de dos zonas de tierra se deberán utilizar los barcos de transporte para cruzar unidades de un lado a otro. Los puentes permiten el paso de las unidades que no puedan cruzar por ríos, no por mares. Cada unidad en combate estará representada por un cuadrado de papel con el número que le corresponda (se puede hacer una fotocopia de una rejilla de combate y recortarlo de allí), el número de las fichas se deberá marcar en la hoja de unidades, a si de este modo todo estará bajo control.

17.8 Fichas de unidades.

Para poder llevar un control de todas las unidades de la batalla estas serán solo un cuadradito de papel con un número, en la ficha de unidades de las batallas campales se deberá poner este número en una de las casillas y rellenar el resto como corresponda a la unidad. Ahora pasamos a describir cada casilla de las que aparecen en la ficha de unidades:

- **Unidad:** Aquí se indica el tipo y raza de la unidad. Ej. Caballería / Westlemania.
- **Daño:** Aquí se pondrá el daño que cause la unidad. Ej. 1d4+4.
- **Alcance:** Se indicará el alcance la unidad. Ej. 4.
- **Nº:** Esta casilla será la que relacionará la ficha de papel que esta puesta sobre el tablero con la unidad en esta ficha de unidades. Ej. Si en el tablero tienes una ficha con el 3, en la ficha de unidades tendrás otra con el 3 y todas sus características.
- **Soldados:** Indica el número de soldados que le quedan a la unidad antes de ser eliminada.
- **Mov:** Aquí se pondrá el número de casillas que es capaz de recorrer la unidad. Ej.4.
- **C.A:** Indica si la unidad tiene contraataque o no. Se indicará con un **SI** o un **NO**.
- **Defensa:** Aquí se pondrá la defensa que tenga la unidad. Ej. 1d4+4.
- **Uso:** Se marcará con una cruz una vez utilizada la unidad bien para ataque, movimiento o por mantenerla en la posición, se marca esta casilla, para de este modo señalar que ya se ha usado y que ya no se puede usar más en este turno, una vez que empiece otro turno nuevo se borrará esta señal y estarán todas disponibles otra vez.

LISTAS

18. Listas

18.1 Lista de armas

Tipo de armas	D. Adicional	Uso secundario	Alcance	Precio
Armas ofensivas	y ptos de carga			
Arma de filo				
Espada corta	+1	No	CC	50
Espada ancha	+2	No	CC	130
Cimitarra	+2	Proyectil	CC	190
Espadón	+3	Proyectil	CC	200
Espada a dos manos	+4	No	CC	350
Espada basta	+5	No	CC	600
Espada tocha	+8	No	CC	1100
Daga	+1	Proyectil	CC	100
Puñal	+2	Proyectil	CC	150
Hacha de leñador	+3	Proyectil	CC	150
Hacha	+4	Proyectil	CC	300
Hacha de asalto	+6	No	CC	500
Hacha de combate	+8	Proyectil	CC	700
Hacha de doble hoja	+10	No	CC	900
Armas de proyectil				
Tirachinas	+1	No	5	100
Honda	+2	No	7	170
Arco corto	+3	Contundente	10	300
Arco largo	+4	Contundente	15	400
Arco compuesto	+6	Contundente	20	550
Ballesta	+7	No	7	550
Ballesta de batalla	+7	No	15	900
Armas de asta				
Tenedor	+1	Proyectil	CC	50
Jabalina	+2	Proyectil	2	300
Lanza	+3	Proyectil	3	210
Tridente	+4	No	3	240
Lanza de caballería	+5	No	CC	250
Tridente doble	+7	Proyectil	2	500
Armas contundentes				
Maza	+3	No	CC	150
Martillo de guerra	+6	No	CC	300
Maza de combate	+5	No	CC	250
Tochaca	+7	No	CC	350
Mamporra	+8	No	CC	400

As de bastos	+11	No	CC	1000
Palo	+1	No	CC	50
Bastón	+2	No	CC	100
Báculo	+3	No	CC	300
Cetro	+4	No	CC	500

Armas de presa

Boleadoras	+2	Contundente	4	190
Látigo	+3	Filo	2	270
Red	+4	Contundente	2	170
Lanza redes	+0	No	4	400
Lanza engrudo	+0	No	10	700

Armas defensivas

Armaduras

Armadura	Absorción daño	Resistencia	P. rotura Y ptos de carga	Precio
Barril con tirantes	1	20	10	50
De cuero	3	50	10	100
Cota de malla	5	100	20	200
Armadura de latón	8	210	25	300
Coraza	10	500	30	400
Chaleco anti-espadas	15	500	40	900
Armadura de aluminium	20	700	50	5000

Escudos

Escudo	Absorción daño	Resistencia	P. rotura Y Ptos de carga	P. Parar	Precio
Tapacubos	5	50	13	1-14, si	150
Madera de chopo	10	80	15	1-20, si	200
Hierro	15	110	23	1-25, si	250
De combate	20	200	25	1-30, si	500
Escudo de aluminium	25	400	30	1-40,si	2000

Cascos

Casco	Absorción	Número de usos	Precio	Ptos. de carga
Orinal	1	15	50	
Cacerola	2	20	100	5
Casco de hierro	3	25	150	
Casco de acero	4	30	200	
Casco Apretoniense	5	35	300	

Casco de aluminium	6	40	500

18.1.1 Descripción de armas

Los puntos de carga de las armas es igual que el daño adicional.
Los puntos de carga de las armaduras y escudos son igual que los puntos de rotura.
Los puntos de carga de los cascos es 5 en todos los casos.
Sólo los báculos y los cetros podrán complementarse con bolas de almas, pero estas no se incluirán al comprar el cetro o el báculo.
Si el uso secundario de un arma es proyectil el alcance será igual a la puntuación en fuerza del personaje (no habrá que tirar dados en este caso) excepto la lanza y la jabalina que tendrán una bonificación de +3.
Si el arma es proyectil y su uso secundario es contundente el daño adicional será de +1 y sin posibilidad de golpe para grabar, si saliera sumaría +2 puntos de daño adicional y se trataría como ataque normal. En las armas de presa al alcanzar a tu enemigo perderás el arma hasta el final del combate, el enemigo quedará inmóvil, esto significa que tampoco podrá atacar hasta que sea capaz de sacar un 1 en 1d6, deberá realizar esta tirada al principio de su turno y solamente una vez por turno, por la que perderá esta dentro de su trayectoria, si lo haces ésta impactará en tu compañero. La trayectoria de los proyectiles será siempre recta, también se podrá lanzar en diagonal

18.2Listas de equipo

Objeto	Cantidad	Precio	Puntos de carga
Cuerda	10metros	100	2
Antorcha	1	150	1
Ganzúas	1	100	1
Pedernal y yesca	1	50	1
Ropa de abrigo	1	200	1
Ropa normal	1	50	
Garfio de escalada	1	250	2
Cantimplora	1	100	2
Carcaj (capacidad 10)	1	100	
Carcaj (capacidad 20)	1	210	
Flechas	10	100	
Capa	1	50	1
Mochila	1	100	
Petate	1	200	
Pivotes de ballesta	10	150	
Tienda de campaña (individual)	1	100	2
Tienda de campaña (3 plazas)	1	300	5
Vaina	1	200	2
Cinturón	1	50	
Linterna de aceite	1	400	3
Frasco de aceite	1	200	1
Brújula	1	300	1
Pequeño tarro para alquimia	2	100	1
Receta de alquimia	1	200	
Boleto de la ABUELA	1	100	
Pichón mensajero	1	300	
Tapones de corcho	2	100	
Carromato	1	1500	
Saquito de pólvora	1	500	2
Cajita de auxilios	1	600	1
Recarga de engrudo	5	300	
Recarga de redes	3	200	

18.2.1 Descripción de equipo

Cuerda: Este objeto le restará dificultad a las tiradas que requieran subir o bajar a alguna parte, si la tirada no se consiguiese y se quedase 10 puntos por debajo de la dificultad establecida la cuerda se romperá.

Antorcha: Podrás iluminar una estancia, gruta o cueva, podrás ver, no te perderás y no sufrirás la penalización por ser de noche. Su duración será, en cavernas hasta que vuelvas a salir. En el mapa y desplazamientos durará 12 horas.

Ganzúas: Con las ganzúas tendrás más facilidad para abrir puertas cerradas. Con un juego de ganzúas podrás abrir una puerta automáticamente. No son capaces de abrir puertas protegidas con algún sortilegio.

Pedernal y yesca: Podrás encender fuego , este te salvará de resfriarte por lluvia y climatologías frías. Tendrás que encender el fuego y permanecer a su alrededor o si te has mojado inmediatamente acercarte al fuego, menos de 3 horas. Encender fuego puede conllevar consecuencias, la más importante y destacada es la de que el enemigo descubra tu posición por el humo y la luz de la fogata. Cada vez que se encienda una fogata deberás hacer una tirada de encuentro adicional. En la tirada de encuentro esto supondrá un riesgo, si se obtiene en la tirada un 9 o un 10 también será considerado como una tirada de encuentro.

Ropa de abrigo: Si caminas por zonas de climatología fría o gélida sin ropa de abrigo te pondrás malito, pero llevándola puesta no tendrás problema e irás la mar de calentito. Con comprar uno por personaje es suficiente.

Ropa normal: Tu personaje comenzará su aventura completamente vestido (excepto que algún jugador borracho desee otra cosa). Pero si te quitan la ropa, se rompe o algo de eso, tendrás que comprar más. Un personaje irá bien vestido con sólo comprar 1 vez la ropa normal, incluye lo clásico, botas, camisa, pantalones y gayumbos, en caso de que sea un mago el que compre la ropa se le sustituirá la camisa por una túnica.

Cantimplora: Tan importante como comer es beber. Con esta cantimplora llevarás 10 litros de agua que será necesario para 10 raciones, si no bebes recibirás la misma penalización que si no comes. Bebe si no quieres perecer. La cerveza y sucedáneos también valen.

Carcaj (capacidad 10): Cada personaje sólo podrá portar un carcaj. Cada 10 flechas supondrá 1 punto de carga. Pero no cuentan como objeto al ir en la carcaj.

Carcaj (capacidad 20) : Cada personaje sólo podrá portar un carcaj. Cada 20 flechas supondrá 1 punto de carga. Pero no cuentan como objeto al ir en la carcaj.

Capa: Con la capa, las tiradas para ocultarse tendrán una bonificación de +5. Te protegerá de la lluvia. Además quedan muy chulas.

Mochila: Con esta mochililla podrás portar más objetos. Podrás cargar con 10 objetos más. Podrás llevar mochila o petate. Una vez comprada se debe de poner un SI en la casilla de mochila en la ficha de juego, para saber que la tienes.

Petate: Con este petate podrás portar más objetos. Podrás cargar con 15 objetos más. Podrás llevar mochila o petate. Una vez comprada se debe de poner un SI en la casilla de mochila en la ficha de juego, para saber que la tienes.
Tienda de campaña (individual): Podrás dormir en una tienda más cómodamente que al raso, ganarás 2 puntos de vida por noche de este modo. Te protegerá de las inclemencias del tiempo.
Tienda de campaña (3 plazas): Podrás dormir en una tienda más cómodamente que al raso, ganarás 2 puntos de vida por noche de este modo. Te protegerá de las inclemencias del tiempo.
Vaina: Si encuentras algún arma perdida por el campo, en un armario o en la mochila de alguien deberá tener una vaina sino sólo podrá ir en la mano, lo que significa que obligatoriamente ocupará un objeto "a pelo". Esto es lo malo de las espadas.
Cinturón: Parecido a las mochilas pero es más rápido de usar y tiene espacio para 5 objetos de cómo mucho 1 punto de carga cada uno.
Linterna de aceite: Podrás iluminar una estancia, gruta o cueva, podrás ver, no te perderás y no sufrirás la penalización por ser de noche. Su duración será equivalente a la cantidad de aceite que posea. Recién comprada viene con aceite para 12 horas.
Frasco de aceite: Es una carga para la linterna de aceite, cada frasco equivale a 24 horas de aceite.
Brújula: Teniendo en cuenta que con la niebla no se ve un carajo es vital tener una brújula. Si la tienes no sufrirás la penalización de desorientación por niebla.
Receta de alquimia: Cuando compres una receta el DJ te dará una de las que haya en la tienda.
Boleto de la ABUELA: Podrás participar en el juego de azar oficial de los Mundos de Tórrijan. Cuando compres el boleto, el DJ escribirá 3 números al azar (del 1 al 6) en un papel y se lo dará al jugador. Este podrá comprobar si le ha tocado cuando llegue a otra tienda diferente a la que lo compró y tire 1d6 por cada número del boleto. Los premios son los siguientes: el último número te da derecho a otro boleto para un nuevo sorteo, los dos últimos te corresponden 500 machacas y por los 3, 5000. Si no aciertas ninguno te tocará tirarlo. Si se comprueban varios boletos a la vez sólo se realizará una tirada para todos.
Pichón mensajero: Comprando este simpático plumífero, podrás comunicarte con los miembros del equipo que estén a distancia de tu grupo. Esto es útil cuando el grupo se ha dividido en dos sub. grupos y cada uno va por un lado. El pichón tardará un día en el desplazamiento, además antes de llegar al grupo destino deberá superar una tirada de llegada sano y salvo esto es 1d6, si sacas un 6 el pichón no llegará, se ha perdido, lo han cazado o se ha declarado en huelga. No trabajará en espacios cerrados, como casas, castillos, cavernas. Etc.

Tapones de corcho: Estos tapones te protegerán del cántico de las Gramolas del mar, estos tapones sólo valdrán para 1 viaje luego habrá que tirarlos por falta de higiene.
Carromato: Tartana de madera, con una rueda a cada lado, fabricado principalmente de madera y hierro en los refuerzos. Para usar el carromato necesitas un animal, el dragoncete y el camello no valen. Tomaremos la velocidad del pasajero más rápido, que será el conductor, más la mitad de la velocidad del animal. El carromato podrá transportar 500 puntos de carga.
Saquito de pólvora: Con esto podrás volar por los aires lo que quieras. El DJ evaluará la cantidad de saquitos que se necesitan para volar algo (con 1 saquito podrás volar 1 árbol).
Cajita de auxilios: Esta pequeña caja contendrá un pegote de algodón, aguja del 23, un carrete de hilo de esparto, dos botes de ungüentos olorosos y curativos y un manojo de plantas que se suponen curativas. Con una de estas cajas curarás a algún personaje que necesite primeros auxilios sin necesidad de hacer ninguna tirada, es decir, que la reemplaza.
Recarga de engrudo: Cuando tu lanzaengrudos se quede sin engrudo, deberás comprar una de estas para recargarlo.
Recarga de redes: Cuando tu lanza redes se quede sin redes, deberás comprar una de estas para recargarlo.

18.3 Lista de productos de alquimia

Producto	Cantidad	Precio
Melocotón temprano	1	50
Manzana tardía	1	50
Coprolito	1	50
Viruta de chopo	1	50
Pimiento morrón	1	50
Capullo de amapola	1	50
Requesón	1	50
Turrón de chocolate	1	50

18.4. Lista de comida y alojamiento

Producto o servicio	Precio	Puntos de carga
Ración de viaje	10	Toda la comida que se lleve pesará 1 punto de carga. Se podrán llevar como máximo 20 raciones por persona.
Jappy milk (equivale a 10 raciones)	50	
Mandunga pal burro	10	
Tapeo	5	
Comida normal	10	
Hartada	20	
Establo	5	
Alojamiento normal	10	
Buen alojamiento	30	

18.4.1 Descripción de comida y alojamiento

Ración de viaje: Se compone de lo básico, pan, chorizo, un plátano y chocolate. Sino comes la guiñas. Necesitarás 2 raciones de comida al día, una al despertar y otra antes de acostarte.

Jappy milk: Es un gran trozo de carne aplastada entre dos panes y con tomate. Equivale a 10 raciones normales, muy cómodo y transportable.

Mandunga pal burro: La criaturita que te lleva sobre sus espaldas deberá comer también. Lo que el animal consume se indica en la lista de animales para montarse. Dos días sin comer significa la muerte del animal o algo peor, depende de él.

Tapeo: Cuando estés en una taberna puedes comer de tapeo, se compone de cervecita, patatas fritas, piltrachos y olivas. Este equivale a una comida y bebida normal, es decir, una ración de cada.

Comida normal: Te servirá como sustituto para las dos raciones del día tanto de agua como de comida. Se sirve en tabernas y en plato con cubiertos. Se compone de botella

de vino, plato de acelgas fritas con jamón, plato de chuletas de algún animal desconocido, un flan y pan.
Hartada: Se servirá en tabernas. La mesa estará decorada y pondrán música de fondo. El menú se compone de botella de champán reserva semiseco marca Freirsinet, langosta en caldo de ostras con cigalas y caviar, de segundo pierna del mismo animal desconocido de antes pero con guarnición de tomate, pimientos, calabaza y mermelada. De postre trufas con tocinillo de cielo y nata de caballo, pan de gamba y licor. Después de esta comida no necesitarás comer en 2 días, contando en el que comiste.
Establo: El burro también tiene derecho a dormir a gusto, el establo incluye la comida para ese día del animal, además recuperará 5 puntos de vida. Te protegerá de lluvia y todo tipo de tormentas. Si fuese un personaje el que durmiese en el establo, este recuperaría 1 punto de vida.
Alojamiento normal: Si no tienes tienda y estás en la ciudad podrás pagar una habitación, por noche dormida podrás recuperar 5 puntos de vida.
Buen alojamiento: Si no tienes tienda y estás en la ciudad podrás pagar una habitación de calidad, por noche dormida podrás recuperar 10 puntos de vida y tendrás la certeza de que no te atacarán esa noche, por lo que en la tirada de encuentro nocturno si sale encuentro se ignorará.

18.5 Lista de animales a los que te puedes subir

Animal	Vida	Ataque	Desplazamiento	Carga	Consumo	Precio
Burro	20	no	+0	100	1 ración día	250
Pony	30	no	+1	100	1 ración día	500
Caballo	50	no	+2	200	2 ración día	1000
Caballo de batalla	70	no	+3	200	2 ración día	1500
Elefante	100	trompazo	+1	400	5 ración día	5000
Camello	50	no	+2	100	2 ración día	1500
Dragoncete	200	fuego	+15	300	10 ración día	10000

18.5.1 Descripción de animales a los que te puedes subir

Si se entra en una zona desértica el único animal que podrás usar será el camello y el dragoncete.
Elefante: Podrá arrear trompetazos a tus enemigos, para ello deben de estar a una distancia de cuerpo a cuerpo. El elefante seguirá las pautas normales de un ataque normal de un jugador, pero el elefante tiene una fuerza de 30. Se considerará como un arma contundente. Si después de 2 días no le has dado de comer, no se morirá sino que te pisoteará y se marchará, esto te causará un golpe para grabar de aplastamiento de nivel 2, o sea, el segundo de la lista.

Camello: Este será el único animal junto con el dragoncete que podrá desplazarse por el desierto, el camello no necesita agua.
Dragoncete: Pequeño dragón de color a escoger en el momento de compra, si no lo tienen en el color que has pedido en 1 día máximo te lo pintan. Su ataque será una bola de fuego con alcance ilimitado, provocará un daño directo de 10 puntos sin modificadores, podrá tirar 2 bolas por turno no se tendrán en cuenta las armaduras ni los escudos. Si no lo alimentas en 2 días el dragoncete te lo agradecerá calurosamente causándote un golpe para grabar de fuego de nivel 3, o sea, el tercero de la lista. Podrá moverse por desiertos.

18.6 Lista de barcos

Tipos	Resistencia	Nº Ataques	Velocidad	Carga	Precio
Patera	1	No	1km/h	2	150
Bote	2	No	1d6 km/h	3	350
Canoa	3	No	1d6+ 1km/h	4	500
Barcaza	4	No	2d6 km/h	6	1000
Barco	5	1	3d6 km/h	10	3000
Galeón	6	2	5d6 km/h	30	10000

18.7 Lista de pociones y cosas mágicas

Pociones	Cantidad	Precio	Puntos de carga
Curación leve(5)	1	50	1
Curación media(15)	1	90	1
Gran curación(30)	1	140	1
Antídoto para leve	1	100	1
Antídoto para medio	1	200	1
Antídoto para grave	1	300	1
Bolsas de chsssst	1	300	1
Piedra de TALKIWALKI	2	1000	1
Poción fuerza	1	500	1
Poción agilidad	1	500	1
Poción inteligencia	1	500	1
Zumo de Gumipera	1	500	1
Duendecillo orejero	1	600	x
Bolas de almas	1	500	1
Orbes	1	5000	2

18.7.1 Descripción de pociones y cosas mágicas

Curación leve(5): Con esta poción de color rojo y rico sabor a fresa, tu personaje obtendrá 5 puntos de vida.

Curación media(15): Con esta poción de color amarillo y rico sabor a plátano, tu personaje obtendrá 15 puntos de vida.

Gran curación(30): Con esta poción de color morado y rico sabor a mora, tu personaje obtendrá 30 puntos de vida.

Antídoto para leve: Con este antídoto podrás recuperarte de un estado de envenenamiento leve. Sabe a pera y es verde clarito.

Antídoto para medio: Con este antídoto podrás recuperarte de un estado de envenenamiento medio. Sabe a menta y es verde.

Antídoto para grave: Con este antídoto podrás recuperarte de un estado de envenenamiento grave. Sabe a limón y es amarilla.

Bolsas de chssssst: Cuando un mago haya dicho que sortilegio va a usar y ya se hayan descontado las almas correspondientes, al usar una de estas bolsas de chssssst inutilizarás el conjuro del mago. Da igual el alcance, surte efecto a cualquier distancia.

Piedra de TALKIWALKI: Con estas piedras podrán comunicarse dos jugadores estén a la distancia que estén y de manera instantánea.

Poción fuerza: Con esta poción de fuerza el jugador ganará 1 punto en esta característica para todo lo que queda de día.

Poción agilidad: Con esta poción de agilidad el jugador ganará 1 punto en esta característica para todo lo que queda de día.

Poción inteligencia: Con esta poción de inteligencia el jugador ganará 1 punto en esta característica para todo lo que queda de día.

Zumo de Gumipera: Al beber este zumo ganarás 1 punto en la característica de fuerza y si te caes por algún sitio rebotarás y no te pasará nada.

Duendecillo orejero: Al comprar este duendecillo debes elegir 2 idiomas entre los que quieras que el duendecillo haga de traductor (no podrás elegir el Orlókido), lo lógico es elegir uno que tú ya conozcas y otro que quieras entender. La traducción será inmediata. El duendecillo no pesa, no come, no fuma. Podrás llevar como mucho 2, uno en cada oreja. La manera de perderlos será, deshaciéndote tú de él, que te lo roben, o que seas víctima de cualquier tipo de golpe para grabar de fuego y electricidad. Estos idiomas se anotarán en la casilla de idiomas en la ficha de juego, si pierdes el duende deberás borrar esa relación entre idiomas.

Bolas de almas: Cuando la bola mágica de tu cetro o báculo pierda la carga de sus almas deberás comprar una de estas bolas adicionales para volver a hacer que funcione. Para cambiarla desenroscarás la antigua y enroscarás la nueva. Cada una de estas bolas incluirá 20 almas que serán independientes a las del warzor y que podrán ser empleadas

tanto en sortilegios de almas blancas como de negras, estas almas no se podrán recuperar ni recargar, cuando se acaben se acabaron y a comprar una bola nueva.
Orbes: Esfera de cristal de diámetro aproximado a la mano de un westlemania, cada una de estas orbes le dará al warzor la posibilidad de realizar los sortilegios de una lista que no posea. Si la orbe se perdiese o fuera robada la lista que adquirió con el poder de la orbe también se perderá. La lista será elegida en el momento de comprar la orbe.

18.8 Lista de plantas en herbolarios

Planta	Unidades	Precio
Lisonjera	1	25
Archiescoria	1	25
Nomejodas	1	100
Naborro	1	200
Remapocha	1	500
Maripepa	1	60
Seta negra	1	150

Para saber las descripciones de las plantas ver EL HERBOLARIO DE LA ABUELA.

18.9 Lista de sortilegios

Con almas blancas

- Aire

Golpe de aire: Lanzarás de tu mano un fuerte golpe de aire contra un rival que este cuerpo a cuerpo contra ti. El afectado saldrá despedido para atrás 2d6 en casillas. Coste: 2 almas blancas.
Congelar sólido: Podrás congelar cualquier cosa sólida que toques, si es un rival quedará inmóvil por 3 turnos. Coste: 4 almas blancas. GPG de hielo.
Congelar líquido: Podrás congelar cualquier cosa líquida que toques. Coste: 4 almas blancas. NO COMETE MINDEZ.
Tornado: El warzor cogerá inercia y empezará a correr en círculos como un poseso. De repente aparecerá un tornado y se llevará por los aires a todos los enemigos con menos de 10 puntos de vida. Coste: 6 almas blancas.
Resistencia al frío: El warzor será capaz de estar en climatologías gélidas y frías sin necesidad de ropas de abrigo, además no podrá coger ningún tipo de enfermedad por frío o lluvia. Durará el resto del día. Coste: 2 almas blancas. NO COMETE MINDEZ.

Muro de hielo: Con un gesto de la mano derecha el warzor levantará un muro de hielo de una altura de 4 metros de alto y 10 de largo. Sólo válido en terreno firme. En combate tendrá un tamaño de 5 casillas y el warzor podrá invocarlo en cualquier lado del campo de batalla. Coste: 4 almas blancas. NO COMETE MINDEZ.
Levitar: El warzor levantará el pie con las manos metiéndose el dedo gordo del mismo en la boca y soplando. Podrás levitar tantos metros como almas blancas emplees en este sortilegio, la levitación durará hasta que tú decidas bajar. También afecta a otros personajes, pero no a objetos. Coste: x almas blancas. NO COMETE MINDEZ.
Ondas de sonido: Podrás escuchar a cualquiera que no se encuentre más lejos de 50 metros. En un interior el alcance será de habitación a habitación (aunque entre ellas aparezca un muro) o de pasillo a pasillo. Coste: 3 almas blancas. NO COMETE MINDEZ.
Puntería: Tras un gesto que la mayoría de las razas de Tórrijan calificarían como "sospichoso", lanzado sobre un personaje (da igual la distancia entre el warzor y el objetivo) que se disponga a utilizar algún arma arrojadiza provocará que el ataque acierte seguro. Coste: 3 almas blancas. NO COMETE MINDEZ.
Rayo de hielo: El warzor a ritmo de seguidilla hará que de la nada empiece a brotar nieve y frío, de la palma de su mano lanzará un rayo de hielo, este rayo tendrá un alcance igual al número de almas blancas que utilices. Todos los que se encuentren dentro del alcance de ese rayo (1 casilla de grosor) quedará convertido en polo e inmóvil por 3 turnos. Coste: x almas blancas. GPG de hielo.

•Agua

Chorro de agua: : El warzor lanzará un chorro de agua desde su mano, este chorro tendrá un alcance igual al número de almas blancas que utilices. Todos los que se encuentren dentro del alcance de este chorro (1 casilla de grosor) perderán tantos puntos de vida como almas empleadas en el alcance del chorro Coste: x almas blancas. GPG de aplastamiento.
Invocar ola gigante: Si el warzor se encuentra cerca de un río (no más lejos de 30 metros) podrá invocar una gran ola que se llevará a la mierda a todos los personajes, amigos y enemigos que tengan menos de 10 puntos de vida. El resto perderán 1d6 en puntos de vida. Coste: 8 almas blancas.
Separar aguas: Golpeando con el dedo pulgar la orilla del río, será capaz de separar las aguas y hacer un camino que durará 1 hora, después las aguas volverán a su cauce, los que queden en medio perderán 1d6 de vida y deberán nadar hasta la orilla. Coste: 8 almas blancas. NO COMETE MINDEZ.

Evaporizarse: El warzor se tirará literalmente contra el suelo desparramándose en forma de agua, para aparecer a tantas casillas como almas blancas utilices. En campo abierto serán 2 metros por alma. Coste: x almas blancas. NO COMETE MINDEZ.
Respirar bajo el agua: Podrás respirar bajo el agua todo el resto del día. Coste: 5 almas blancas. NO COMETE MINDEZ.
Calmar aguas: El warzor se acercará al agua que esté revuelta, ya sea un río, una catarata o cualquier cosa por el estilo, y le susurrará una dulce nana. Lo podrás calmar por 1 hora. Coste: 4 almas blancas.
Disipar niebla: Cuando la niebla invada el día podrás disiparla, quedándose un día despejado. Coste: 5 almas blancas. NO COMETE MINDEZ.
Brotar agua pura: El warzor se agachará ocasionando el típico crujido de rodillas y croará como una rana, con esto será capaz de invocar un pequeño chorro de agua, del que podrá sacar hasta 10 raciones de agua fresca para beber. Coste: 5 almas blancas. NO COMETE MINDEZ.
Invocar lluvia: El warzor tras señalar al cielo con el dedo y cantar al estilo trovador cojonero, provocará que se ponga a llover de repente. Coste:4 almas blancas. NO COMETE MINDEZ.
Invocar niebla: El warzor juntará sus piernas y un ligero sonido trompetero brotará de su espalda provocando la aparición de una repentina niebla. Coste: 4 almas blancas. NO COMETE MINDEZ.

- **Tierra**

Invocar terremoto: Sólo válido en combate. El warzor eructará de manera apocalíptica, el suelo temblará y todos los que estén pisándolo quedarán 1 turno aturdidos.
Coste: 2 almas blancas.
Abrir grieta: Abrirás una gran grieta en el suelo, sólo los personajes voladores podrán cruzar , la grieta tendrá una longitud de 10 metros de largo, 3 de grosor y 20 de profundidad. El efecto de la grieta durará 4 turnos en combate. No se podrá abrir más de una grieta al mismo tiempo. Coste: 4 almas blancas. NO COMETE MINDEZ.
Invocar tormenta de arena: Sólo en combate. Gracias a esta tormenta, tú y todos tus compañeros podréis escapar del combate inmediatamente. Coste: 6 almas blancas. NO COMETE MINDEZ.
Muro de piedra: Sólo válido en espacios cerrados y terreno firme. Invocarás un muro que imitará a los muros que le rodean y de este modo podrás ocultar un camino o una puerta. Coste: 7 almas blancas. NO COMETE MINDEZ
Lanzar roca: El warzor señalará la roca que desea estampar contra su enemigo y luego señalará al enemigo al que desea estampársela . Lanzarás una gran roca contra uno de

tus enemigos, este recibirá un daño directo de 4d6. Coste: 10 almas blancas. GPG de aplastamiento.

Invocar estatua de piedra: Sólo en combates. Tras doblar el espinazo y tocarse los dedos gordos del pie sin doblar las rodillas una gran estatua de piedra aparecerá en medio de la zona de combate y atraerá a los enemigos por la curiosidad. Estos se quedarán inmediatamente alrededor de la estatua y no se moverán hasta que reciban el primer golpe. Coste: 10 almas blancas. NO COMETE MINDEZ.

Lanzar tierra: Con un gesto despectivo de tu mano izquierda lanzarás arena a los ojos de 2 de tus enemigos. Estos quedarán cegados y aturdidos por 1 turno, sólo válido en climatologías desértica y cálida. Coste: 3 almas blancas.

Arenas movedizas: Crearás un pequeño pantano de arenas movedizas de 5 metros cuadrados, sólo válido en campo abierto y no afectará a eslizars, serpientes ni tampoco a ningún reptil. Podrás pasar entre ellas superando una tirada inusual normal en agilidad de dificultad 20, si no la superas te tragan y mueres por torpe. Coste: 6 almas blancas. NO COMETE MINDEZ.

Pulverizar piedra: El warzor arrugará la cara, tras esto cerrará el puño a la vez que hace una pedorreta con la boca, Podrás destruir cualquier cosa hecha de piedra menos rivales de piedra. Coste: 12 almas blancas. NO COMETE MINDEZ.

Convertirse en arena: Te convertirás en arena y permanecerás en ese estado por tantas horas como almas blancas utilices. Coste: x almas blancas. NO COMETE MINDEZ.

Con almas negras

•Fuego

Bola de fuego: La bola de fuego tiene un gasto de almas negras inicial de 5, causando esto 10 puntos de daño. A este daño se le sumará la cantidad de almas negras adicionales que el warzor crea conveniente x5. Contra lo que sea que este congelado, le hará perder la mitad de su vida. Coste: 5 almas negras + x almas negras. GPG de fuego.

Chispas deslumbrantes: Cada vez que las lances iluminarás una habitación o pasillo. Y en campo abierto iluminará un radio de 3 metros cuadrados. Durará el resto del día Coste: 2 almas negras. NO COMETE MINDEZ.

Hervir liquido: Podrás hervir cualquier líquido, útil para calentar sin fuego. Coste: 2 almas negras. NO COMETE MINDEZ.

Quemar pedo: Quemarás a un enemigo que se encuentre en cuerpo a cuerpo contra ti. Este perderá 1d6 en puntos de vida, huirá hasta un borde del campo de batalla y perderá un turno. Coste: 4 almas negras. NO COMETE MINDEZ. GPG de fuego.

Calentar sólido: Podrás calentar cualquier sólido, útil para calentar el arma de algún rival provocando que se le caiga. Tiene un alcance infinito dentro de combates y de 10 metros fuera de él. Coste: 4 almas negras. NO COMETE MINDEZ.
Encender: El warzor chasqueará sus dedos con salero y gracia flamenca. Podrás encender antorchas y fogatas sin yesca y pedernal. Coste: 1 alma negra. NO COMETE MINDEZ.
Calor solar: El sol apretará con mala leche y todos los personajes necesitarán el doble de raciones de agua. Durará el resto del día. Coste: 10 almas negras. NO COMETE MINDEZ.
Muro de fuego: Invocarás un muro de fuego durante el combate, 6 casillas de largo por 1 de ancho. Sólo válido en terreno firme. Los enemigos podrán traspasarlo pero perderán 2d6 de vida, a menos que sean criaturas de fuego. Coste: 4 almas negras. NO COMETE MINDEZ.
Resistir al fuego: El warzor contará un chiste muy malo, lo que hará que todos los ataques que se realicen contra ti con fuego serán inútiles, no tendrán efecto. Durará tantas horas como almas negras utilices. Coste: x almas negras. NO COMETE MINDEZ.
Circulo de fuego: Sólo válido en combate. Levantando los brazos y dejando al descubierto su dejadez personal, pues no va depilado, creará un círculo de fuego a tu alrededor ocupando las 8 casillas que te rodean y se moverá contigo causando 5 puntos de daño a todo aquel que lo roce. Durará 3 turnos. Coste: 5 almas negras. NO COMETE MINDEZ.

- Luz

Rayo eléctrico: Dispararás un rayo eléctrico, este alcanzará a tu rival y le causará 5 punto de vida por cada arma, armadura y escudo que lleve metálico. Coste: 3 almas negras. GPG de electricidad.
Chispa cegadora: El rival que este luchando contra un amigo tuyo en cuerpo a cuerpo quedará cegado y aturdido por 1 turno. Coste: 4 almas negras
Escudo esférico: El warzor hará con los brazos un gesto que le quedará potente y durante el resto del combate no podrá ser objeto de ataques con proyectiles. Coste: 7 almas negras. NO COMETE MINDEZ.
Chipas eléctricas: Al invocarlas saldrán tantas chispas como rivales, cada una causará 3 puntos de daño a cada uno. Coste: 3 almas negras
Teletransportación: Pegando el dedo índice con el dedo corazón y por otro lado el anular y el menique tipo "Estar Tres" Podrás tele transportarte a una distancia igual a 1 kilómetro por cada 2 almas empleadas. Coste: x almas negras. NO COMETE MINDEZ.

Oscuridad: El warzor cerrará los ojos, dejando a oscuras la habitación en la que te encuentres. Coste: 5 almas negras. **NO COMETE MINDEZ.**
Sombras: Sólo válido en combates. El warzor creará tres imágenes exactamente igual a él. Esto creará la confusión del enemigo que tendrá que acertar cual es el de verdad, pudiendo dar al warzor que recibirá el daño que le haga o dándole a una imagen que entonces no hará daño al warzor. Durará 2 turnos. Para saber si el enemigo ha atacado al warzor correcto tirará 1d4, si sale un 4,el auténtico warzor habrá sido alcanzado. Coste: 7 almas negras. **NO COMETE MINDEZ.**
Rapidez: El warzor comenzará a bailar dedo arriba, dedo abajo, al más puro estilo disco. Tu característica de agilidad subirá 1 punto por cada 3 almas negras que consumas, el efecto del sortilegio durara hasta el final del día. Coste: x almas negras. **NO COMETE MINDEZ.**
Luz total: El warzor tras golpear tres veces sus talones y diciendo " Se ve mejor con las luces encendidas", iluminarás la caverna completamente, si estás dentro de algún castillo iluminarás todos los pasadizos y habitaciones. Durará el resto del día. Coste: 6 almas negras. **NO COMETE MINDEZ.**
Espada de luz: Diciendo " Yo soy tu padre" al más puro estilo Lord Teider, una gran espada de luz brotará de repente y golpeará a uno de tus enemigos y a uno de tus amigos tú decides cuales, a ambos le causará 2d6 en puntos de daño directo. Coste: 5 almas negras. **GPG** de electricidad.

- Alma

Invocar muertos: El warzor se pondrá solemne y levantará los brazos lentamente, del suelo aparecerán tantos muertos vivientes como puntos en 1d4, éstos dispondrán de 2 puntos en todas las características. Desaparecerán al final del combate. Coste: 7 almas negras. **NO COMETE MINDEZ.**
Regresar alma al cuerpo: El warzor se arrodillará al lado del personaje muerto y le pasará sus manos por todo el cuerpo, salvando los rincones comprometidos, tras esto el personaje muerto se levantará como si tal cosa. Esto le devolverá a la vida con 30 puntos de vida. Pero tú perderás el control sobre las almas negras para siempre. Coste: Todas las almas negras. **NO COMETE MINDEZ.**
Sacar alma del cuerpo: Una vez muerto uno de tus compañeros de viaje el warzor se pondrá a su lado y dirá "Tu alma es mía y de nadie más" extraerás su alma, esta se sumará al total tuyo, pero primero como alma negra. Coste: 15 almas negras. **NO COMETE MINDEZ.**
Poseer enemigo: El enemigo afectado atacará a sus compañeros durante 2 turnos, el warzor decidirá a quien. Coste: 5 almas negras. **NO COMETE MINDEZ.**

Mover objeto: Podrás mover cosas de sus sitios siempre y cuando no estén atados con algo, no podrás usar el objeto para golpear al enemigo. Coste: 2 almas negras. NO COMETE MINDEZ.

Portal de transporte: Abrirás un portal mágico que podrá transportar a ti y tus compañeros a cualquier lugar del mapa. Con un alcance de tantos kilómetros como almas gastes en él. Además deberás gastar 2 almas por cada pasajero incluyéndote a ti. Coste: x almas negras. NO COMETE MINDEZ.

Curación espiritual: El warzor se pondrá la mano en la chirimoya y aparecerá un destello blanco. Por cada alma que consumas podrás curar 2 puntos de vida del personaje que estés curando en ese momento. Coste: x almas negras. NO COMETE MINDEZ.

Intercambiar puntos de vida: El warzor cruzará los brazos formando una equis con ellos de forma rápida y espontánea, intercambiando los puntos de vida de dos de tus compañeros de viaje. Coste: 6 almas negras. NO COMETE MINDEZ.

Hacerse etéreo: Te volverás etéreo, todos te verán, tú flotarás por el aire (sólo flotarás a 1 metro del suelo), no podrás ser objetivo de ataques, tampoco podrás atacar. Te podrás mover libremente. Durará 5 horas. Coste: 8 almas negras. NO COMETE MINDEZ.

Regenerar miembro: Podrás regenerar un miembro perdido, tanto por ti como por uno de tus compañeros. Esto provocará en ti la pérdida de 10 puntos de vida. Coste: 20 almas negras. NO COMETE MINDEZ.

- Especiales

Analizar objeto: El warzor deberá tener el objeto en la mano. Una vez que lo tenga lo podrá analizar, obtendrá la historia del objeto, sus habilidades, sus propiedades y su valor. No detectará el mal o si está maldito. Coste: 2 alma blanca. NO COMETE MINDEZ.

Bloquear o desbloquear puerta: No hace falta que el warzor toque la puerta simplemente con que este a la vista vale. El warzor cerrará el puño izquierdo mirando hacia la puerta y diciendo "Ciérrate Tétamo". La puerta quedará bloqueada, y si estaba abierta se cerrará y bloqueará. La única manera de volver a desbloquear la puerta será lanzando este mismo sortilegio contra la misma puerta y diciendo "Ábrete Tétamo", el segundo método será el de liarse a leches con la puerta, esta tendrá una resistencia igual a 1d20 por 10 más lo que añada el DJ por el material de la puerta. Coste: 2 almas negras. NO COMETE MINDEZ.

Detectar el mal: El warzor tras fruncir el ceño, carraspear y toser un buen pollo sabrá inmediatamente si delante de él se esconde alguna criatura hostil, tendrá un alcance de

75 metros en campo abierto y de un pasillo o habitación en algún lugar cerrado. Coste: 2 almas negras. NO COMETE MINDEZ.

Cambio climático: Alzando la mano y pronunciando muchas gilimindeces el warzor podrá cambiar el clima, se deberá realizar una nueva tirada de climatología. Coste: 4 almas negras. NO COMETE MINDEZ.

Bendición: El warzor le dará un cogotazo o azotito en el culo al personaje que quiera bendecir. El bendecido obtendrá 1 punto más en todas sus características para el resto del día. Solo podrá bendecir una vez a cada individuo por aventura. Coste: 5 almas negras. NO COMETE MINDEZ.

Anulación: El warzor se recogerá la túnica subiéndosela hasta la cintura y empezará a bailar al más puro estilo Cancán, si el warzor no llevara calzoncillos se le verían los huevines y la chistorra. Esto hará que cualquier sortilegio mágico que se haya realizado se cancele. Coste: Será igual al número de almas del sortilegio original más otras 5 del mismo tipo. NO COMETE MINDEZ.

Detectar maldición: El warzor deberá pasar la mano por encima del objeto o la zona que cree que está maldita y tras esto sus ojos se iluminarán con fuego. El warzor detectará si el objeto está maldito o si tiene alguna maldición perjudicial para el portador del objeto. Coste: 3 almas blancas. NO COMETE MINDEZ.

Maldecir un objeto: El warzor deberá tener el objeto en la mano, lo maldecirá con mala leche. De este modo el que toque el objeto quedará maldito, el warzor deberá inventarse la maldición la cual durará hasta el final del día. No valdrán maldiciones que modifiquen la vida del maldecido. El DJ decidirá como le afectará la maldición al personaje o como afectará al transcurso de la aventura. El objeto maldecirá a todos los que lo toquen. Coste: 6 almas negras. NO COMETE MINDEZ.

Silencio: Tras pronunciar una serie de chorradas, arrugará la cara y hará un gesto muy feo con cierto dedo ofensivo impidiendo que cualquier otro warzor en combate pueda realizar algún sortilegio. Durará hasta el final del combate. Este sortilegio no tendrá efecto sobre las Capas Negras o Morkon. Coste: 6 almas blancas. NO COMETE MINDEZ.

Conocimientos de los caminos: El warzor tras poner cara de saber por donde va, será capaz de guiarse entre la niebla y en la oscuridad absoluta, al mismo tiempo que no tendrá la penalización por ser de noche. Durará el resto del día. Coste: 4 almas negras. NO COMETE MINDEZ.

18.10 Lista de armas mágicas

En el caso de que se decida utilizar algún sortilegio de las armas siguientes se deberá resolver con la tabla de sortilegios que se encuentra en el apartado 7.1 Sortilegios y

sus fallos. Todas estas armas tendrán un peso de 5 puntos de carga. Las armaduras de 20 puntos de carga, los cascos de 5 puntos de carga y los escudos de 15 puntos de carga.

•Armas de filo

Espada de Alguis

Propiedades

Quien posea esta espada tendrá un incremento de 5 puntos en todas las características, físicas, mentales y especiales. No se romperá en Mindez puesto que es indestructible.

Características

- D. Adicional: +20
- Uso secundario: Proyectil
- Alcance: CC

Espada de fuego

Propiedades

Quien posea esta espada podrá realizar 4 sortilegios de fuego al día. En el caso de "Bola de fuego" esta tendrá un daño prefijado de 20 y en el de "Resistir al fuego" tendrá una duración de 5 horas.

Características

- D. Adicional: +25
- Uso secundario: Proyectil
- Alcance: CC

Espada de sangre

Propiedades

Todos los puntos de daño restados al enemigo (o amigo, depende de la mala leche que se tenga) se sumarán a los tuyos.

Características

- D. Adicional: +5
- Uso secundario: Proyectil
- Alcance: CC

Espada de hielo

Propiedades

Quien posea esta espada podrá congelar a su enemigo. Cada vez que se obtiene un ataque con éxito podrás decidir congelar al enemigo, no podrá moverse ni atacar, hasta

que reciba dos golpes más. Podrás congelar tantas veces al día como puntos tengas en la característica de suerte.

Características

- D. Adicional: +10
- Uso secundario: Proyectil
- Alcance: CC

Espada Excalisbur

Propiedades

Si posees esta espada serás poderoso como tú solo, 1 vez al día podrás levantar la espada al aire, sólo en combate, y diciendo "yo tengo el poder", aparecerán de repente los 12 caballeros de la mesa obtusa y sacudirán a un enemigo de tu elección, dando igual donde esté, cada caballero restará 1d12 puntos de vida de tu enemigo, no valen armaduras ni modificador alguno.

Características

- D. Adicional: +15
- Uso secundario: Proyectil
- Alcance: CC

Espada maldita

Propiedades

Un enemigo alcanzado por esta espada reducirá su fuerza a la mitad y no podrá desplazarse más de 1 casilla por turno, el efecto durará el resto del combate.

Características

- D. Adicional: -5
- Uso secundario: Proyectil
- Alcance: CC

Espada bendita

Propiedades

Podrás curar cualquier tipo de veneno, enfermedad o regenerar miembros a alguno de tus compañeros. Por cada curación realizada el portador de la espada perderá 10 puntos de vida.

Características

- D. Adicional: +5
- Uso secundario: Proyectil
- Alcance: CC

Espada de Dragón

Propiedades

Todas tus características subirán 2 puntos.

Características

- D. Adicional: +100
- Uso secundario: Proyectil
- Alcance: CC

Hacha Tañana

Propiedades

Esta hacha podrá ser utilizada a modo de bumerang, cuando sea arrojada con su uso secundario, esta después de golpear volverá a la mano de su dueño.

Características

- D. Adicional: +40
- Uso secundario: Proyectil
- Alcance: CC

Hacha de hielo

Propiedades

Quien posea este hacha podrá congelar a su enemigo. Cada vez que se obtiene un ataque con éxito podrás decidir congelar al enemigo, no podrá moverse ni atacar, hasta que reciba dos golpes más. Podrás congelar tantas veces al día como puntos tengas en la característica de inteligencia.

Características

- D. Adicional: +15
- Uso secundario: Proyectil
- Alcance: CC

Hacha de fuego

Propiedades

Quien posea este hacha podrá realizar 4 sortilegios de fuego al día. En el caso de "Bola de fuego" esta tendrá un daño prefijado de 20 y en el de "Resistir al fuego" tendrá una duración de 5 horas.

Características

- D. Adicional: +30
- Uso secundario: Proyectil
- Alcance: CC

Hacha de Wilder

Propiedades

Este hacha es muy graciosa, por cada golpe con éxito se deberá tirar 1d4, si se obtiene un número par el hacha restará 100 puntos de vida, pero si es impar, añadirás 100 puntos de vida al enemigo.

Características

- D. Adicional: 0
- Uso secundario: Proyectil
- Alcance: CC

Hacha del mal

Propiedades

Mientras utilices este hacha no podrás ser objeto de sortilegio pagados con almas negras, podrás traspasar muros, caminar sobre grietas y esas cosas siempre y cuando estén pagadas por almas negras.

Características

- D. Adicional: +10
- Uso secundario: Proyectil
- Alcance: CC

Daga oscura

Propiedades

Siempre que te busquen, que te escondas y esas cosas, ni te encontrarán ni sabrán donde estás. Deberás tener este arma en la mano y no deberás moverte, puesto que no te hace invisible.

Características

- D. Adicional: -50
- Uso secundario: Proyectil
- Alcance: CC

Daga de Tetos

Propiedades

Con esta daga te volverás inmune contra proyectiles, estos rebotarán en ti al estilo Tuperman.

Características

- D. Adicional: +10
- Uso secundario: Proyectil
- Alcance: CC

•Armas de proyectil

Arco de Chapete

Propiedades

Arco dorado, de gran fuerza.

Características

- D. Adicional: +50
- Uso secundario: Contundente
- Alcance: 25

Arco de fuego

Propiedades

Cualquier flecha puesta en este arco arderá, por cada impacto con éxito se tirará 1d6 si se obtiene de 4 a 6 se obtendrá un golpe para grabar de fuego, aparte del efecto normal de la flecha.

Características

- D. Adicional: +6
- Uso secundario: Contundente
- Alcance: 20

Arco de la Maruja

Propiedades

Ninguna flecha disparada con este arco fallará, si se obtiene una mindez o fallo se considerarán golpes.

Características

- D. Adicional: +15
- Uso secundario: Contundente
- Alcance: 20

Arco de Jeremias

Propiedades

Este es un arco sin cuerda, cuando intentes tensarlo esta aparecerá al igual que una mágica flecha. Con este arco no necesitarás nunca más carcaj ni flechas.

Características

- D. Adicional: +10
- Uso secundario: Contundente
- Alcance: 20

•Armas contundentes

Martillo de guerra Dos Leches

Propiedades

Después de seguir el proceso normal de un ataque y resuelto el daño que se va a causar al enemigo, se tirará 1d4, el resultado de esta tirada se multiplicará por el daño del ataque normal.

Características

- D. Adicional: +8
- Uso secundario: No
- Alcance: CC

La porra de Duro

Propiedades

Levantando esta porra y diciendo "arriba Duro por aquí Plas" aparecerá volando Duro el amigo de Plas Gordon y Tulcan, este amigable hombre pájaro causará 5d20 en daño a todos los enemigos que estén volando, voladores, o que puedan volar.

Características

- D. Adicional: +8
- Uso secundario: No
- Alcance: CC

La maza del Turrón del abuelo.

Propiedades

Cualquier puerta, por grande y gruesa que sea se romperá golpeándola con esta maza, si las puertas están protegidas por magia y esas cosas la maza se las cargará igualmente.

Características

- D. Adicional: +6
- Uso secundario: No
- Alcance: CC

El bastón del señor Scrugk

Propiedades

Quien posea este bastón tendrá dinero asegurado todos los días, golpeando el suelo con él y diciendo "pamplinas" brotarán del suelo 2d6 machacas.

Características

- D. Adicional: +4
- Uso secundario: No
- Alcance: CC

El martillo del capullo de Brincomanía

Propiedades

Siempre que tengas que fabricar algo, un barco, una casa, un muro, una mecedora para la abuela, etc. Los materiales seguirán siendo necesarios, pero no tendrás que hacer ninguna tirada con tener los materiales se fabricará solo.

Características

- D. Adicional: +15
- Uso secundario: No
- Alcance: CC

La porra de los Churros

Propiedades

Quien posea esta porra no pasará hambre en toda su vida, esta porra será capaz de generar 2 raciones de comida diarias.

Características

- D. Adicional: +6
- Uso secundario: No
- Alcance: CC

•Armas de presa

La red de Apretator

Propiedades

Esta red podrá ser lanzada igual que las normales con la ventaja de que esta se irá cerrando poco a poco dejando al personaje atrapado bastante apretadito e irá perdiendo cada turno que pasa 1d6 puntos de vida, es decir, el primer turno perderá 1d6, en el segundo turno perderá 2d6, el tercero 3d6 y así sucesivamente hasta que escape o muera por las ansias y la asfixia.

Características

- D. Adicional: +10
- Uso secundario: Contundente
- Alcance: CC

La red del capitán Prudesa

Propiedades

El poseedor de esta maravillosa red podrá pescar en cualquier río, lago o mar si está cerca de él. Solo tendrá que tirar 1d20 y el número obtenido será el número de raciones que habrá conseguido ese día. La pesca sólo se podrá efectuar 1 vez al día.

Características

- D. Adicional: +10
- Uso secundario: Contundente
- Alcance: CC

La red de Glaciator

Propiedades

Esta red está tejida con finos hilos brillantes de hielo. Esta tiene la virtud de atrapar a un enemigo durante todo el tiempo que se desee, dejándolo imposibilitado tanto ofensivamente como defensivamente debido a lo gélida que está al tacto, a parte de que corta como si fuera una lata de atún en escabeche, este será prisionero hasta que el poseedor de la red quiera liberarlo.

Características

- D. Adicional: +25
- Uso secundario: Contundente
- Alcance: CC

Las chocoboleadoras

Propiedades

Arma de gran poder mágico, cuando consigas enredar con ella a un enemigo esta lo convertirá en un gran chocohuevo con sorpresa dentro. El chocohuevo servirá como si fueran 20 raciones de comida, la sorpresa es aleatoria y diferente en cada huevo. Para generar la sorpresa se debe de tirar 1d6, si se obtiene un 1 la sorpresa será de 1000 machacas, si es un 2 se ganará 4 claveles revenidos, si es un 3 se obtendrá la mágica patita de un tierno conejito, esta te hará superar con éxito hasta un máximo de 6 tiradas inusuales, si se obtiene un 4 se obtendrá un dragoncete de color rosa maricón fuerte, si es un 5 podrá elegir un arma ofensiva y otra defensiva; si en la tirada saliera un 6 se obtendría un Jopipo de color azul vestido de bañista y con una sombrilla amarilla, no sirve para nada pero que salga siempre hace mucha ilusión.

Características

- D. Adicional: +10
- Uso secundario: Contundente
- Alcance: CC

•Armas de asta

La jabalina Mascerda

Propiedades

Este arma tiene mierda del año que le eches, es un arma pringosa y asquerosa que nada más tocarla resbala entre los dedos, ni un elefante cagando durante un año podría igualar tal asquerosidad y putrefacción. Como consecuencia el arma goza de unas cualidades infecciosas haciendo que el enemigo herido con este arma contraiga un grado venenoso de "grave".

Características

- D. Adicional: +15
- Uso secundario: Proyectil
- Alcance: CC

El Nathan Trident

Propiedades

Con el Nathan trident podrás invocar a dos delfines llamados Cliper y Perkins, estos dos delfines se colocarán en tus pies si los tienes, si solo tienes uno, uno de los delfines se irá de cañas, haciendo que tu viaje por el mar sea lo grande que sea el desplazamiento lo hagas en sólo 1 hora y sin ningún tipo de preocupación de encontrarte barcos hostiles ni Gramolas del mar.

Características

- D. Adicional: +20
- Uso secundario: Proyectil
- Alcance: CC

El tridente de Proseitón

Propiedades

Con este tridente, propio de una persona que no devuelve lo que encuentra a la sección de objetos perdidos para que el poderoso Proseitón lo pueda recuperar, podrás surcar los mares de Torrijan como si los hubieras llenado tú. Podrás respirar el tiempo que te quieras debajo del agua. Con este también podrás invocar al poderoso Kríket, esta enorme criatura de tamaño descomunal, con cuatro brazos y un parecido increíble a una enorme mierda dura de cloaca húmeda, provocará una enorme ola y no precisamente para saludar porque sino se escribiría con "H", que se llevará por delante a todos los enemigos del campo de batalla que en 1d6 no saque un 5 o un 6. Los enemigos arrastrados por la enorme ola se ahogarán directamente. Sólo se podrá invocar al

poderoso Kríket 1 vez al día porque hasta él tiene que mimir. Sólo podrá invocarse en un combate cercano al mar, a un río o a un lago. En los estanques ya no se podrá invocar, y de los charcos tampoco sale.

Características

- D. Adicional: +40
- Uso secundario: Proyectil
- Alcance: CC

Báculo mágico de Carry Proter

Propiedades

El poseedor de este báculo podrá realizar sortilegios como si de un warzor se tratase. Este báculo posee inicialmente de 10 almas blancas y 10 negras. Además el portador del báculo podrá incrementar este número tanto como desee sacrificando 10 puntos de vida obtendrá 5 almas del color que prefiera.

Características

- D. Adicional: +30
- Uso secundario: Proyectil
- Alcance: CC

La lanza Llamas

Propiedades

El poseedor de esta lanza será inmune a todo tipo de ataques de fuego, además podrá realizar 5 sortilegios de fuego al día. En el caso de "Bola de fuego" esta tendrá un daño prefijado de 20.

Características

- D. Adicional: +50
- Uso secundario: Proyectil
- Alcance: CC

Las armas de la muerte: Son iguales que las normales sólo que tienen la habilidad de matar a los zombis, perros zombis, almas y esqueletos. El DJ decidirá cual va a entregar a los personajes jugadores.

Las armas de plata: Las armas de plata son las únicas que pueden acabar con la vida de los Vampiros. Tienen las mismas características que las armas normales. En las tiendas pueden recubrirlas de plata. El DJ decidirá las características de estas armas.

Escudos

Escudo de las sombras

Propiedades

Por cada golpe que reciba el escudo de parte del enemigo este obtendrá una calavera espectral. El poseedor del escudo podrá lanzar una de estas calaveras causando un daño igual a la suma de todos los puntos de características del afectado, esta calavera tendrá un alcance ilimitado.

Características:

- Absorción daño: 15
- Resistencia: 120
- P. Rotura: 25
- P. Parar: 1-25 si

Escudo de Tachindar

Propiedades

Escudo redondo dorado con un dibujo en plata de un caballo.

Características:

- Absorción daño: 30
- Resistencia: 5000
- P. Rotura: 40
- P. Parar: 1-32 si

Escudo del Dragón

Propiedades

Escudo fabricado por medio de escamas de dragón y un mejunje realizado con varias cosas. Si te subes al escudo lo podrás utilizar como un patinete pero en el aire, podrás ir volando a cualquier sitio que desees, el viaje tendrá una duración de 1 hora.

Características:

- Absorción daño: 25
- Resistencia: 2000
- P. Rotura: 35
- P. Parar: 1-30 si

Escudo espejo

Propiedades

Todo sortilegio dirigido contra tu personaje podrá ser devuelto contra su realizador, causándole a él, el efecto, obteniendo un número par en 1d6 se volverá contra él, si el número es impar te alcanzará impunemente. Los golpes normales por ataque físico se resolverán por el método normal de un combate.

Características:

- Absorción daño: 0
- Resistencia: 500
- P. Rotura: 20
- P. Parar: 1-15 si

Escudo de Alguis

Propiedades

Este escudo no es bueno, es la leche. Es capaz de devolver los ataques que tu enemigo realice sobre ti, para ello se tirará 1d4 si se obtienen un número par se devolverá el ataque, si es impar te comes la galleta.

Características:

- Absorción daño: 35
- Resistencia: 5000
- P. Rotura: 40
- P. Parar: 1-30 si

Armaduras

La armadura de Piñete

Propiedades

Esta armadura esta realizada con clavos del número 42, están afilados a mala leche, todo sujeto que ose acercarse a ti cuerpo a cuerpo en combate recibirá un daño de 1d20 cada vez que se te arrime.

Características:

- Absorción daño: 8
- Resistencia: 210
- P. Rotura: 25

La armadura de Cota de ganchillo

Propiedades

Armadura de gran resistencia, realizada a base de unir pañitos de la abuela.

Características:

- Absorción daño: 30
- Resistencia: 1000
- P. Rotura: 40

La armadura de Maratarm

Propiedades

Esta armadura mecánica, perteneció a un señor con bigote llamado Maratarm que fue amigo de Jiman y padre de Poleo, conocido de Güilder, amigo de una hechicera, enemigo de Skeletron, el Malva, que se casó con otro hombre con bigote llamado Merrioblas, que se carteaba con Mustman, jugaba a las cartas con Maitena, se pegó en un bar con Esquinjis y que todos ellos murieron a causa de que la armadura de Maratarm se disparó sin querer. Esta armadura podrá disparar un rayo plaster por turno, este causará un daño de 3d20 directo, las armaduras no valen, con un alcance ilimitado.

Características:

- Absorción daño: 30
- Resistencia: 1000
- P. Rotura: 40

La armadura de Donlimpico

Propiedades

Brillante armadura, nunca se ensucia, todos los enemigos quedarán cegados al principio de todos los combates durante 5 turnos.

Características:

- Absorción daño: 15
- Resistencia: 600
- P. Rotura: 35

•Medallones, bolas y demás parafernalia.

El anillo de Min

Curioso anillo plateado con un gran pedrusco rojo engarzado. Con un sonido de sintetizadores cutre de los años de Mary Castaña, podrás paralizar a quien sea, sólo a uno a la vez, si deseas paralizar a otro diferente deberás liberar al primero. Funciona tanto dentro del combate como fuera. No utiliza pilas y no necesita recargar. Puntos de carga: 1

La botica de Chumari

Completo set de alquimista en forma de caja rectangular, recuerda mucho a la caja del Quimicepa, incluye un libro lujosamente encuadernado con todas las recetas existentes, ingredientes suficientes para 25 recetas sean estas las que fueren. Además en esta versión se han incluido 25 tarros firmados por Chumari. Puntos de carga: 5

Medallón de la sabiduría

Si te lo pones tu característica de inteligencia aumentará en 5 puntos.
Puntos de carga: 1

Talismán de la suerte

Si te lo pones tu característica de suerte aumentará en 5 puntos. Puntos de carga: 1

Botas de Chitón

Con estas botas podrás desplazarte por cualquier sitio sin ser oído, cualquier tirada de percepción para oírte fallara. Además todas las tiradas que tengan algo que ver con el sigilo serán logradas sin necesidad de tirar dados, aunque tuvieras que pasar por encima de un puente hecho con campanillas. Puntos de carga: 2

Botas Katiuskas

Mientras lleves puestas estas botas no necesitarás raciones de agua. Puntos de carga: 2

Brazalete Herculino

Brazalete plateado con incrustaciones en gemas verdes con dibujos dorados. Incrementará la característica de fuerza en 5 puntos adicionales. Puntos de carga: 1

El talismán de Pelron

Si te lo pones tu característica de agilidad aumentará en 5 puntos. Puntos de carga: 1

Osito Primoroso

Osito de peluche suave, blandito, de dulce rostro, pero de grandes poderes, puede resultar más peligroso que un Golak cabreado. Podrás coger el osito y ponerlo delante de tu cara, de la panza del osito saldrán unos destellos muy bonitos con los colores del arco iris. Rodeará a un personaje a tu elección haciendo que el personaje afectado se quede a la mitad de la vida. Sólo podrás utilizarlo una vez en combate. Además si lo achuchas mimosamente entre tus brazos recuperarás 1d20 al día en puntos de vida. Puntos de carga: 1

El bolso de Mary Frotin

Este bolso se considerará igual que una mochila, podrás meter dentro cualquier número de objetos y del peso que sean, es decir, podrás llegar a meter dentro así alegremente una docenita de Dragones Fumetas.

La boina de Don Pipón

Modelo clásico en negro y con rabillo. Todas tus características subirán 5 puntos. Utilizando esta boina no podrás llevar casco. Puntos de carga: 1.

Talismán Curativo

Cada talismán viene con 20 cargas de curación, por cada carga obtendrás 1d6 en puntos de vida. Puntos de carga: 1.

El espejo de Aprety Woman

Espejo ovalado, de pequeño tamaño, cada vez que te miras el espejo te dirá cosas como "Hola tío bueno" o " Eres el amo de la pista, tigre a por ellos".Si por las mañanas te miras en este espejo durante el resto del día tu característica de carisma subirá 5 puntos. Puntos de carga: 1.

La Chapa Etérea

Una vez colocada en la solapa con su prominente imperdible el contador de almas del warzor subirá 10 almas blancas y 10 negras. Solo podrá ser utilizado por Warzors. Puntos de carga: 1.

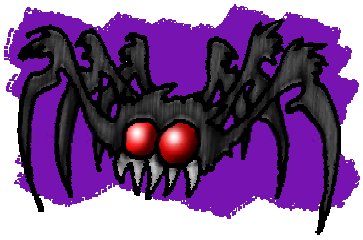
El sujetador de Senax

Con este sujetador especial para prominentes pechos, propiedad de las poderosa Senax, aumentará tu habilidad con cualquier tipo de arma en 4 puntos, en el caso de que un personaje tenga el uso de un arma prohibido debido a su raza, el sujetador no le dará el manejo sobre ese tipo de armas.

BESTIARIO

Criaturas de carácter inútil

Araña



Estos asquerosos y patudos bichos son relativamente inofensivos. Cuerpo a cuerpo son débiles pero su mordisco es peligroso, su cuerpo está recubierto por pelo corto y espeso, no sigue ninguna moda pero a ella le gusta. Su tamaño es de 80 cm. Sus ojos son rojos y su pelo de color negro, poseen grandes dientes venenosos.

•Tamaño

Pequeña

•Armamento

Ninguno

•Habilidades

- **Mordisco venenoso:** Por cada ataque con éxito, el jugador afectado deberá tirar 1d6, si en esta tirada obtiene un 6 se verá afectado por un envenenamiento leve.
- **Tela de araña:** La araña disparará una tela de araña contra su enemigo, causándole 2 turnos de inmovilidad, el personaje no podrá moverse pero si atacar. Esta tela tendrá un alcance de 4 casillas.

•Características

Fue	Agi	Res	Filo	Cont	Proy	Ast	Pres	Int	Per	Mag	Sue	Car
1	2	1	x	x	x	x	x	1	3	x	1	1

Murciégalo

Estos roedores voladores viven en zonas oscuras como cuevas y cavernas. Usan gafas de sol porque queda muy chulo. Les encanta revolotear y morder al prójimo. Su cuerpo está recubierto de pelo cortito de color negro.

•Tamaño

Pequeño

•Armamento

Ninguno

•Habilidades

- Ver en la oscuridad

- **Mordisco vampírico:** Por cada ataque con éxito el afectado tirará 1d6, si saca un 6, el murciélago robará 5 puntos de vida de la víctima y los sumará a los suyos. Esta pérdida de vida será adicional al daño causado por el enemigo.
- **Puede volar**

•Características

Fue	Agi	Res	Filo	Cont	Proy	Ast	Pres	Int	Per	Mag	Sue	Car
1	4	1	x	x	x	x	x	1	1	x	1	1

Rata

Roedor y rastrero bicho de alcantarilla. En los combates sólo sirven para hacer bulto, son más inútiles que fusilar con cerbatana. De pelo marrón no muy largo y alborotado, vamos no se peinan. Sus ojos reflejan un rojo tomate-ketchup.

•**Tamaño**

Pequeño

•**Armamento**

Ninguno

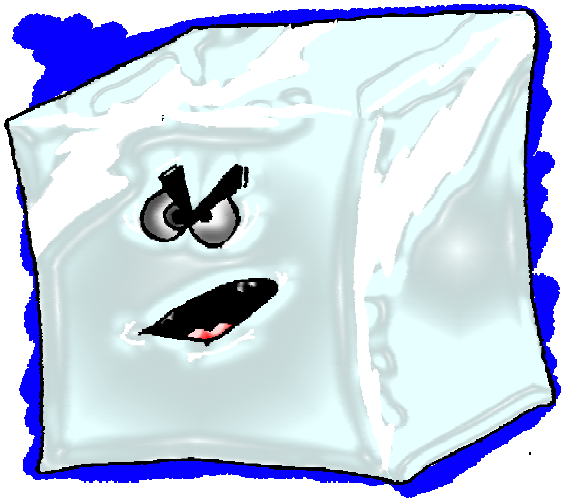
•**Habilidades**

- Ver en la oscuridad

•**Características**

Fue	Agi	Res	Filo	Cont	Proy	Ast	Pres	Int	Per	Mag	Sue	Car
1	2	1	x	x	x	x	x	1	2	x	2	1

Leguminosa



Con forma de cubito gigante este trozo de gelatina transparente pueden encontrarse en cualquier parte. Destruirá todas las armas, armaduras, escudos y cascos. La leguminosa es pacífica, para que los jugadores descubran su posición deberán superar una tirada inusual normal de dificultad 25 en la característica de percepción.

•**Tamaño**

Normal

•**Armamento**

Ninguno

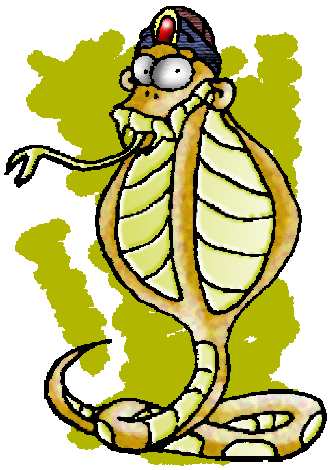
•**Habilidades**

- **Alimentarse de metal:** Cualquier personaje que entre en contacto con la leguminosa ya sea en combate (cuando el personaje se estacione en el mismo cuadro que la leguminosa), o en el corredor de alguna gruta o caverna (cuando se pase a través de ella para entrar en alguna estancia) todo objeto metálico que tenga quedará pulverizado al instante. Cualquier ataque con un arma de metal contra la leguminosa será inútil, el arma correrá la suerte de todo objeto metálico.

•**Características**

Fue	Agi	Res	Filo	Cont	Proy	Ast	Pres	Int	Per	Mag	Sue	Car
x	3	1	x	x	x	x	x	x	2	x	x	x

Cobra



Este tipo de serpiente se suele encontrar en las zonas áridas de los mundos de Tórrijan. Son rápidas y resbaladizas pero su mayor peligro reside en el veneno que estas criaturitas segregan.

•**Tamaño**

Pequeño

•**Armamento**

Ninguno

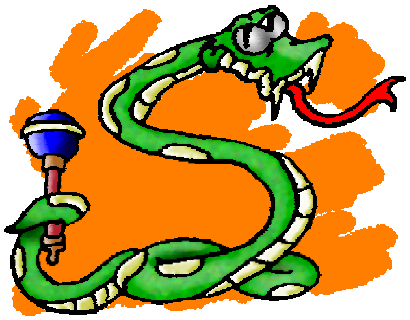
•**Habilidades**

- **Mordisco mortal:** Por cada ataque con éxito el afectado tirará 1d6, si saca un 6, la cobra habrá conseguido inyectar por vía intravenosa un veneno de carácter medio.

•**Características**

Fue	Agi	Res	Filo	Cont	Proy	Ast	Pres	Int	Per	Mag	Sue	Car
1	3	1	x	x	x	x	x	x	2	x	x	x

Serpiente de sonajero



La serpiente de sonajero se encuentra en las zonas de bosque y montaña. Este escurridizo reptil es fácil de percibir debido al sonajero que tan inseparablemente porta. Hay mucha similitud en el color de la piel de la serpiente con respecto al color del terreno en donde se mueve, esto traerá como consecuencia que siempre que aparezca este enemigo será pisado por alguno de los personajes jugadores, cada personaje tirará 1d6 el que consiga el número más alto será el que habrá pisado a la serpiente y por tanto, el que tendrá que tirar 1d6 para saber si la serpiente lo ha envenenado tras recibir el pisotón, esto se hará antes de resolver el combate.

•Tamaño

Pequeño

•Armamento

Ninguno

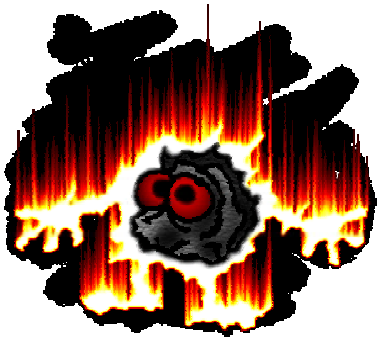
•Habilidades

- **Mordisco mortal:** Por cada ataque con éxito el afectado tirará 1d6, si saca un 6, la cobra habrá conseguido inyectar por vía intravenosa un veneno de carácter leve.

•Características

Fue	Agi	Res	Filo	Cont	Proy	Ast	Pres	Int	Per	Mag	Sue	Car
1	3	1	x	x	x	x	x	x	2	x	x	x

Churrasca



Criatura formada por piedras volcánicas y fuego, brotan de la lava que hay en Orlok, no son muy fuertes pero queman, y eso jode, nos las encontraremos en todo lugar en donde haya fuego.

•Tamaño

Pequeño

•Armamento

Ninguno

• **Habilidades**

- **Bola de fuego**: La churrasca podrá lanzar una bola de fuego, esta bola provocará tanto daño y tendrá tanto alcance como puntos de vida invierta la churrasca. Las armaduras no tendrán efecto.
- **Es inmune contra el fuego.**

•**Características**

Fue	Agi	Res	Filo	Cont	Proy	Ast	Pres	Int	Per	Mag	Sue	Car
1	2	2	x	x	x	x	x	1	1	x	3	x

Duendecillo cabrón

Este curioso personajillo vive en los bosques y se alimenta de setas, brillan en la oscuridad y suelta polvitos mágicos. Se les ve en muy raras ocasiones se suelen dedicar a esconder las cosas que estas buscando en ese momento, también corrompen y pervierten a los personajes, es una muy mala influencia que puede ocasionar graves daños. Es un enemigo muy débil pero fastidia mucho.

•**Tamaño**

Pequeño

•**Armamento**

Ninguno

•**Habilidades**

- **Esconder objetos:** Cuando los personajes jugadores busquen en la mochila y no encuentren lo que buscan significará que han sido víctimas de un duendecillo cabrón, los objetos aparecerán pero desaparecerán otros y siempre el objeto que necesiten o busquen en ese momento. Este seguirá escondiéndole las cosas al personaje jugador hasta que sea encontrado. Para encontrarlo será necesario hacer una tirada inusual en agilidad de dificultad normal de 25, si este es encontrado se combatirá contra él. También se podrá coger y meter en un tarro de cristal cualquiera, pero para esto será necesario no combatir con él y superar una tirada de agilidad con una dificultad igual a la de encontrarlo, una vez cogido y metido en el tarro se podrá utilizar contra cualquier personaje del juego sólo con lanzárselo.
- **Lengua sibilina:** El duendecillo podrá afectar a un personaje lo que provoca que en determinadas situaciones no pueda ayudar a ningún otro personaje del juego, es más, podrá engañarlos, timarlos, chantajearlos, insultarlos, etc. El DJ

decidirá el momento y meterá en boca del personaje afectado por el duendecillo cabrón lo que tiene que hacer o decir a escondidas de los demás, el personaje jugador afectado no tendrá la culpa de nada pero los otros jugadores no lo sabrán y eso provocará situaciones complicadas.

•Características

Fue	Agi	Res	Filo	Cont	Proy	Ast	Pres	Int	Per	Mag	Sue	Car
1	1	1	x	x	x	x	x	1	2	x	1	3

Criaturas de carácter débil

Guiblins

Esta especie proviene de las tierras de Orlok. Son pequeños y tienen mucha mala leche, de escasa inteligencia. Son verdes y escuchimizados, sirven a su señor Morkon y están dispuestos a morir por él. Esta criatura de perversos pensamientos tampoco dispone de mucha fuerza pero se mueven bien por las oscuras grutas y también por el exterior. Manejan todo tipo de armas, los hay con arcos, lanzas y espadas.

•Tamaño

Normal

•Armamento

- Con espada: Espada corta, tapacubos
- Con arco: Arco corto, cacerola
- Con lanza: Lanza, cacerola

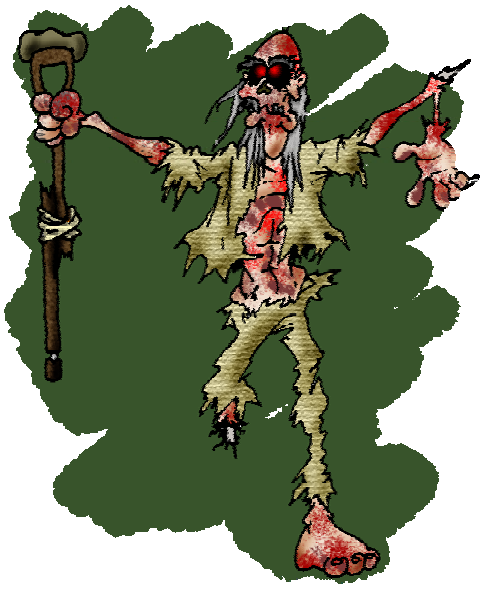
•Habilidades

- **Ven en la oscuridad.**

•Características

Fue	Agi	Res	Filo	Cont	Proy	Ast	Pres	Int	Per	Mag	Sue	Car
1	5	2	1	0	1	1	0	1	1	x	1	1

Zombi



Estos seres de las tinieblas son consecuencia de los terribles sortilegios del señor de la oscuridad Morkon que con sus poderes logra devolver el alma al cuerpo haciéndolos inmortales ya que no se pueden matar porque ya están muertos. Sólo se pueden destruir con armas de la muerte. Si algún personaje muere a consecuencia de las heridas del zombi, el personaje volverá a la vida como enemigo con características y habilidades iguales a las del zombi, se transformará en uno de ellos. Será el último ataque el que decida si el personaje ha muerto a causa de las heridas del zombi (último ataque antes de la muerte del personaje atacado).

•Tamaño

Normal

•Armamento

Normalmente van desarmados.

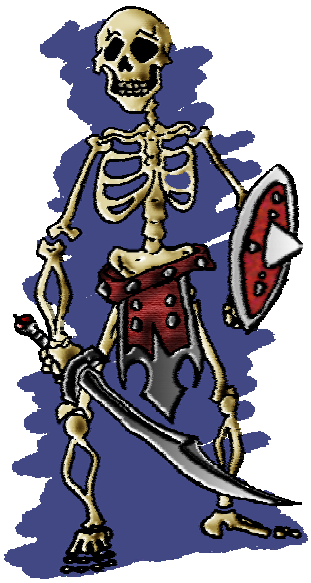
•Habilidades

- **Sólo se pueden matar con armas de la muerte.**
- **Vómitos gástricos:** Dos casillas de alcance, quita 2 puntos de vida, corroe todo tipo de objetos metálicos tales como armaduras, armas, etc. Una vez lanzado el vómito corroerá 1 objeto metálico a elección del jugador, este quedará inservible y con un olor repugnante. Se podrá utilizar dos veces por combate.
- **Mordisco:** Morderán a sus víctimas provocándoles un daño de Fue más 3.
- **No necesitan luz para ver.**

•Características

Fue	Agi	Res	Filo	Cont	Proy	Ast	Pres	Int	Per	Mag	Sue	Car
3	1	2	1	1	0	0	0	1	2	x	3	1

Esqueleto



Este macabro ser de la oscuridad es producido por la poderosa magia negra de Morkon. Al igual que el zombi sólo podrá ser destruido con armas de la muerte. Son hábiles con la espada y rápidos contrincantes, suelen tener bastantes problemas con los perros. Si matara a algún personaje este se convertiría en un enemigo muerto con las mismas características que el esqueleto, será el último ataque el que decida si el personaje a muerto a causa de las heridas del esqueleto (último ataque antes de la muerte del personaje atacado).

•Tamaño

Normal

•Armamento

Cimitarra, escudo de madera de chopo

•Habilidades

- **Ven en la oscuridad**
- **Solo se les puede destruir con armas de la muerte.**
- **Enterramiento:** Pueden enterrarse y salir en cualquier sitio de la zona de combate, esto sólo lo podrán hacer una vez en el combate.

•Características

Fue	Agi	Res	Filo	Cont	Proy	Ast	Pres	Int	Per	Mag	Sue	Car
3	3	2	1	0	0	0	0	1	2	x	2	1

Perro Zombi

Oscuro ser producto de la poderosa magia de Morkon, este animal muerto y podrido sólo se podrá destruir con armas de la muerte. Si un personaje muere a causa de las heridas del perro zombi este volverá a la vida como enemigo con las características y habilidades de un zombi

(último ataque antes de la muerte del personaje atacado).

•Tamaño
Normal
•Armamento
Ninguno
•Habilidades
- Sólo podrán ser destruidos con armas de la muerte
•Características

Fue	Agi	Res	Filo	Cont	Proy	Ast	Pres	Int	Per	Mag	Sue	Car
3	3	2	x	x	x	x	x	2	3	x	2	x

Gramolas del mar

Estas deliciosas y bellas criaturas habitan en el mar aunque no se sabe en que parte(ni siquiera yo que las he inventado). Las gramolas salen del agua y se sientan en los salientes y montañas rocosas en medio del mar, allí entonan y cantan canciones de una belleza divina pero con un propósito perverso, estas canciones hipnotizan a los marineros haciendo que estrellen sus barcos contra las rocas. Cada día en el mar se hará una tirada con 1d6, si sale 6 se habrán divisado Gramolas del mar. Será imposible luchar con ellas ni siquiera podrán ser tocadas, en cuanto vean que algo se les acerca se tiran al agua y desaparecen.

•Tamaño
Normal
•Armamento
Ninguno
•Habilidades
- **Canto:** El cántico producirá el enloquecimiento de todos los personajes que vayan a bordo del barco afectado, éste se estrellará contra las rocas en las que estaban cantando las gramolas sin remedio, la única solución es ir provisto de tapones de corcho para la tripulación y en el caso de que alguno se quedara sin tapones de corcho para los oídos atarlo bien fuerte contra el mástil del barco para que no se mueva, si no, intentará matar a la tripulación para estrellar el barco.

•Características
Ninguna

Bignose

Los bignose habitan las zonas gélidas. Estas peludas criaturas tienen la nariz muy grande y roja. No les gusta el frío pero como su cuerpo está adaptado a él , pues se tienen que joder. Siempre están constipados por ello llevan la nariz como un pimiento y el moco colgando. Su pelo es largo y blanco, su piel es de color azul cielo.

•Tamaño

Normal

•Armamento

Ninguno

•Habilidades

- **Rayo de hielo:** De su nariz con moco congelado incluido saldrá un very power rayo de hielo de alcance ilimitado y todo ser que esté en la trayectoria del rayo quedará congelado hasta que en su turno obtenga en 1d4 un 4, además como gracia adicional se perderán 2 puntos de vida por cada turno en este estado. Lo podrá realizar una vez por combate.

•Características

Fue	Agi	Res	Filo	Cont	Proy	Ast	Pres	Int	Per	Mag	Sue	Car
4	2	3	x	x	x	x	x	1	2	x	2	1

Criaturas de carácter normal

Tuarjala

Estas criaturas habitan en el Desierto de Sarnak. Son buenos conocedores de este desierto y saben moverse muy bien por él. Viven en dunas de arena y son un pueblo nómada, hábiles en la caza del Gusano de las Arenas que lo utilizan como alimento. Cazan todo lo que se mueva por el desierto, no tienen piedad con nada ni con nadie, les arrancan los ojos a sus víctimas y se lo echan al cocido.

•**Tamaño**

Normal

•**Armamento**

- Dos cimitarras
- Armadura de cuero

•**Habilidades**

- **Tornado:** De su lámpara maravillosa brotará una corriente de aire que formará un poderoso tornado, este mandará a un personaje a su elección contra el borde de la zona de combate, este no se deberá encontrar a más de 4 casillas. Se podrá hacer tres veces por combate.

•**Características**

Fue	Agi	Res	Filo	Cont	Proy	Ast	Pres	Int	Per	Mag	Sue	Car
4	3	3	4	0	0	0	0	1	2	x	2	1

Wazorka

El wazorka es un brujo menor del poderoso Morkon. Son warzors que no han soportado nunca el churrucao y se han visto obligados a beberlo durante generaciones y generaciones. Morkon les ofreció el churrucao extra (sin grumitos) y ellos no pudieron resistir la tentación. No contempla ni de cerca el poder de Morkon pero hace sus pinitos en esto de la magia.

•**Tamaño**

Normal

•**Armamento**

Ninguno

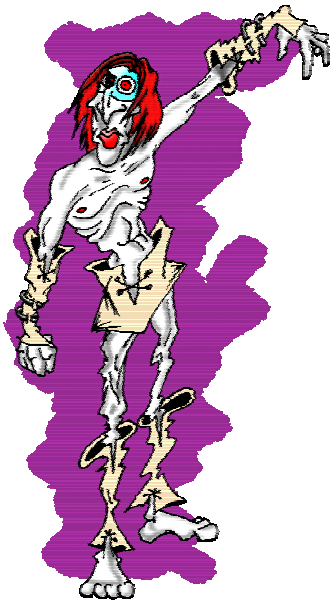
•**Habilidades**

Ninguna

•**Características**

Fue	Agi	Res	Filo	Cont	Proy	Ast	Pres	Int	Per	Mag	Sue	Car
1	2	1	0	x	x	x	x	3	2	5	1	1

Clárilin Carson



Este tipo de zombi va vestido como uno de sus trovadores favoritos. Su estado es el mismo que el de un zombi , o sea, clínicamente muerto. Están locos, tienen más fuerza que los zombis normales. Sus melenas largas y rojas tapan su piel blanca, no necesita lentillas, va vestido con un corsé hortera de cojones para marcar huesos, este corsé está atado con cordones para los zapatos, vamos, que va hecho un cromo de los Tokemon. Les gusta el heavy mucho más que los yogures desnatados.

•Tamaño

Normal

•Armamento

Ninguno

•Habilidades

- **Chillido heviarra:** Este chillido aturdirá a todos los personajes jugadores haciendo que durante todo el combate no se puedan hacer acciones inusuales.
- **Matar pollito:** El clárilin matará cruelmente a un pollito delante de todos los personajes sin censura, esto provocará tal pena que se quedarán traumatizados durante todo el combate con la consecuencia de no poder hacer ningún "golpe para grabar" por la pérdida de la concentración, el "golpe para grabar" se sustituirá con "golpe".
- **Sólo podrán ser destruidos con armas de la muerte.**

•Características

Fue	Agi	Res	Filo	Cont	Proy	Ast	Pres	Int	Per	Mag	Sue	Car
4	3	4	1	0	0	0	0	1	3	x	3	1

Momia Excotix

Estas criaturas de ultratumba se encuentran principalmente en las pirámides del desierto de Sarnak , pero también las podemos encontrar en grutas dependiendo de si hay algún cadáver embalsamado o no. Estos seres se mueven con mucha más agilidad que los zombis, sus cuerpos están podridos y están enrollados en gran cantidad de papel higiénico.

•Tamaño
Normal
•Armamento
Ninguno
•Habilidades

- **Posesión:** Un personaje jugador a elección del DJ quedará poseído por la momia durante 1 turno, el personaje poseído atacará normalmente al jugador más cercano que esté a tiro, esto podrá ser usado dos veces en combate.
- **Lanzar papel higiénico:** La momia lanzará 3 rollos de papel higiénico con un alcance ilimitado dejando a 3 personajes que estén a tiro y a elección del DJ inmovilizados durante 1 turno. Esto podrá ser utilizado una vez por combate.
- **Sólo podrán ser destruidos con armas de la muerte.**

•Características

Fue	Agi	Res	Filo	Cont	Proy	Ast	Pres	Int	Per	Mag	Sue	Car
3	4	3	3	0	0	0	0	1	2	x	3	1

Westlemanias

Son grandes guerreros, que sólo conocen el uso del "aluminium " y les sobra, enemigos de la magia desde la batalla del Churrucao contra los warzors, piensan que el estudio es algo que nunca debió existir , sin embargo, temen al conocimiento y a las fuerzas que éste puede desencadenar .
Son más o menos sedentarios debido a que les encanta salir en busca de aventuras. Les va mucho el cachondeo y suelen irse de tabernas por la noche. Adoran al dios KothoKrom, creen que cuando mueran su dios les preguntará el secreto del "aluminium" y si no lo saben se reirá de ellos y los echará. Eso les lleva a tener que encontrar el secreto antes de morir. Son grandes maestros del filo, sus espadas son mortíferas y sus pichas pequeñas.

•Tamaño
Normal
•Armamento

- Espadón
- Armadura de cuero

•Habilidades

- **Olor sobacal:** El olor es tan fuerte que deja neutralizado durante 1 turno a los enemigos que se encuentren alrededor del westlemania, en un radio de 2

casillas. Se podrá hacer 2 veces por combate.

- **Golpe guarrón:** A la tirada de ataque se le suma un incremento de daño de 1d20, teniendo en cuenta que si los puntos de daño producidos sobrepasan los puntos de vida del adversario el daño restante pasará al siguiente adversario siempre que este se encuentre en la casilla contigua a él hasta que se repartan todos los puntos conseguidos en la tirada. Esta habilidad se deberá de utilizar al mismo tiempo que un ataque, por lo tanto se deberá de decir antes del ataque. Se podrá hacer dos veces por combate.

•Características

Fue	Agi	Res	Filo	Cont	Proy	Ast	Pres	Int	Per	Mag	Sue	Car
3	2	3	3	1	0	0	0	2	2	x	2	2

Estalfos

Esta raza habita en los Bosques de Tender, aunque se han visto estalfos en otros bosques. Son misteriosos y cazadores natos, manejan a la perfección las armas de proyectil, como los arcos, las hondas o los tirachinas. Son muy silenciosos y difíciles de ver . Solamente pueden morir a causa de heridas, no tienen límite de edad y su muerte puede ser por voluntad propia cortándose el dedo gordo del pie. Son muy ligeros de movimiento y dejan pocas huellas, su sentido del oído es casi perfecto por lo que su percepción es muy buena. Veneran al dios "Arbol" que les aísla del mundo haciendo que su cultura sea la que es, cuando mueran pasaran a ser parte de la naturaleza.

•Tamaño

Normal

•Armamento

- Arco corto o largo
- Carcaj 20 flechas
- Una espada corta.

•Habilidades

- **Invocar raíces:** Esta habilidad te permite comunicarte con la naturaleza y hacer que las raíces de los árboles y las plantas salgan del suelo al exterior y dejen inmovilizados a todos tus enemigos durante 2 turnos. Se podrá usar dos vez por combate.

- **Momento Patrix:** Esta habilidad te permitirá atacar 4 veces seguidas en un turno. Se usará una vez por estalfo en combate.

•Características

Fue	Agi	Res	Filo	Cont	Proy	Ast	Pres	Int	Per	Mag	Sue	Car
2	4	3	1	0	3	0	0	2	2	x	2	1

Willows

Esta raza habita en las Montañas de Taña. Son de corta estatura, pero su cuerpo es robusto y fuerte. Su pelo crece intensamente, sobre todo su barba, que cuando llega a la barriga deja de crecer, pero si la cortas al día siguiente crece otra vez hasta el mismo sitio. Muy trabajadores pero llevan consigo la desgracia de haber desencadenado la maldad del Señor del Mal, Morkon. Descendientes de Jim que fue el que hizo que su raza lograra ser una de las más extendidas por Tórrijan gracias a su gran invento. Su especialidad en armas son las contundentes, les gustan las cosas claras porque piensan que la mierda es espesa. Acostumbrados a vivir en las cuevas de la montaña, ven en la oscuridad, debido a la poca luz que se filtra por los pasadizos.

•Tamaño

Normal

•Armamento

- Hacha o hacha de combate.
- Cacerola.

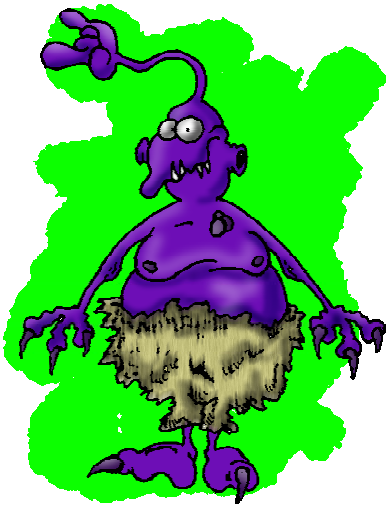
•Habilidades

- **Barrigazo:** El willow realizará un salto con carrerilla de hasta seis metros, golpeando a un enemigo con la tripota, esto causará aturdimiento durante dos asaltos, el willow quedará al lado del enemigo, tú eliges cual. Se podrá usar dos veces por combate.
- **Movimiento batitourus:** El willow empezará a girar como una peonza y se moverá indiscriminadamente. Todos los personajes deberán superar una tirada normal de dificultad 10 en la habilidad de suerte, el que la supere se escapa, el que no leñazo al canto, que restará 15 puntos de vida. Tu decidirás donde terminará detenido el willow. Se podrá utilizar dos veces por combate.

•**Características**

Fue	Agi	Res	Filo	Cont	Proy	Ast	Pres	Int	Per	Mag	Sue	Car
5	1	3	3	1	0	0	0	1	2	x	2	2

Obblors



Esta raza habita en un lugar llamado "Hibrend". Tienen un gran sentido del humor y son muy bonachones. Son inteligentes y testigos de todas las etapas históricas de los Mundos de Tórrijan. Conocen a todas las razas y se llevan bien con ellas. Amantes de la paz y la tranquilidad por lo que son unos pachorras. Esta especie tiene un gran complejo, y es que sus antecesores tenían grandes cuernos sobre la cabeza pero estos dejaron de utilizarlos y por evolución desaparecieron y en su lugar apareció un tercer brazo que ellos gesticulan con forma de cuernos, no se sabe para que lo hacen, si para impresionar a su enemigo o simplemente para no mostrar su debilidad; aunque debilidad poca ya que pueden usar el tercer brazo para combatir.

El único atuendo que llevan son unos calzoncillos de esparto, de esos que apenas pican, los cuáles les sirven de protección en el combate. Sus cuerpos son malvas y tienen un solo dedo en el pie, no creen en dioses y no les gustan los juegos del rol, ya que prefieren echarse la siesta.

•**Tamaño**

Normal

•**Armamento**

- Cimitarra o jabalina.

•**Habilidades**

- **Tocar palmas:** El obblor tocará las palmas de una forma muy graciosa y entretenida, todos los enemigos se quedarán mirando al obblor y quedarán distraídos durante 2 turnos. Se podrá realizar dos veces por combate.
- **Granillo pusposo:** El obblor podrá reventarse uno de sus tres granos produciendo un disparo de pus de alcance ilimitado y con 6 puntos de daño sin modificadores. Se usará tres veces por combate.

•**Características**

Fue	Agi	Res	Filo	Cont	Proy	Ast	Pres	Int	Per	Mag	Sue	Car
4	2	1	2	0	0	2	0	2	2	x	3	2

Dumis

Son una raza pequeñita y peluda. Viven agarrados en los troncos de los árboles pertenecientes a los Bosques de Tender. No se llevan bien con los estalfos y tampoco a los estalfos les agrada su presencia. Este personajillo no dispone de mucha resistencia ni demasiada fuerza, pero si de gran agilidad. Son omnívoros con lo que pueden comerse a cualquier especie, incluso en medio de un combate. Son muy perezosos y sólo bajan del árbol para beber agua, comer y echarse un cigarro. Tienen la creencia de que forman parte de Gran Pelusa, dios y salvador de los dumis, que vendrá al final de la vida en Tórrijan para tenerlos en gloria perpetua y peluda.

•Tamaño

Pequeño

•Armamento

- Daga o espada corta.

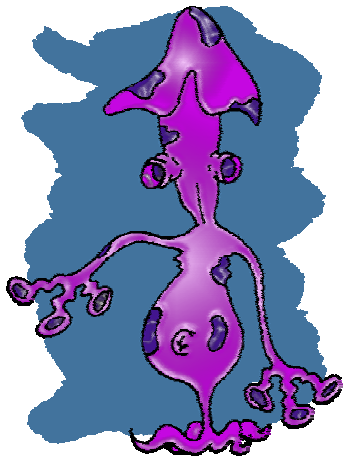
•Habilidades

- **Comerse a un ser:** Esta habilidad como es muy jodida sólo la puede usar cuando tiene 5 puntos de vida o menos. No se puede comer animales. El personaje comido morirá automáticamente y el dumi obtendrá 10 puntos de vida. Para poderte comer a alguien tendrás que estar en la casilla contigua a él.
- **Ternura:** Cuando el dumi utiliza la ternura no podrá ser objeto de ataques por parte de nadie hasta que acabe el combate en curso. Si el dumi ataca su ternura perderá efecto.

•Características

Fue	Agi	Res	Filo	Cont	Proy	Ast	Pres	Int	Per	Mag	Sue	Car
1	6	2	2	0	0	0	0	2	3	x	2	2

Pulpejos



Esta raza es submarina, viven debajo del Mar de Cristal, en las aguas más frías de Tórrijan, esta ciudad submarina se llama Corintia y está formada por burbujas de aire. Son unas criaturas resbaladizas y muy blanditas, eso las hace algo débiles, pueden lanzar un chorro de tinta y dejar ciego a su contrincante, también pueden regenerar sus miembros, además cuentan con mucha fuerza. Estos seres han intentado mantenerse al margen de la maldad que había en la superficie pero los esbirros de Morkon

llegan a todas partes incluso a las profundidades del mar. Afortunadamente para los pulpejos luchar bajo el agua es algo innato debido a la hostilidad del mundo acuático, pero la hostilidad nunca había sido tan fuerte como hasta ahora, son buenos nadadores y respiran bajo el agua mucho más tiempo que las demás especies pero también necesitan oxígeno de ahí que su mundo esté dentro de burbujas de aire.

•Tamaño

Normal

•Armamento

- Tridente

•Habilidades

- **Disparo de tinta:** El pulpejo dispara un chorro de tinta de alcance ilimitado, que al impactar en el rival lo dejará 3 turnos fuera de combate. Lo podrá utilizar 2 veces por combate.
- **Miembros extensibles:** Podrá atacar al enemigo a una distancia de 2 casillas. El enemigo no te podrá atacar. El pulpejo mantendrá su posición original, lo que estira es el brazo, utilizando el arma que en ese momento tenga en la mano. Lo podrá utilizar dos veces por aventura.

•Características

Fue	Agi	Res	Filo	Cont	Proy	Ast	Pres	Int	Per	Mag	Sue	Car
3	3	3	0	0	0	3	0	2	2	x	2	2

Poyux

Habitan las cumbres más altas de las Tierras Heladas, sus ciudades son de cristal. Viven con el gran dilema de que fue antes, si el huevo o la gallina. Creen en el poderoso gallo de los huevos de oro y no porque los ponga. Su representante divino en las tierras de Tórrijan es el poderoso y divino Krem. Siempre que se dirigen a su divinidad, para mostrar respeto lo hacen con "ave". Fueron los estalfos los primeros en advertir la presencia de los poyux en Tórrijan, ese día es recordado por ellos como "La gran cagada" y creo que no hay que explicar el porqué. Esta raza tiene un gran dominio de las armas, son grandes guerreros y poseen técnicas de combate propias de su raza, el problema de los poyux es que no son demasiado resistentes pero con una buena armadura son máquinas de combate.

•Tamaño

Normal

•**Armamento**

- Espada a dos manos
- Cota de malla

•**Habilidades**

- **Cagarruta del Poyux:** En un momento de incontinencia intestinal el poyux alzará el vuelo y bombardeará con cierta cosita la cabeza de algún rival. Esto le provocará 2 turnos de aturdimiento y la caída del arma. El poyux tras el vuelo volverá a la misma casilla desde la que inició la incursión. Se podrá hacer dos veces por combate.
- **Picotazo:** Si el poyux se encuentra en combate cuerpo a cuerpo (casilla contigua al enemigo) podrá usar su poderoso pico para destrozar el escudo del enemigo con el cuál en ese momento se esté intercambiando leña. Se podrá utilizar dos veces por aventura.
- **Puede volar**

•**Características**

Fue	Agi	Res	Filo	Cont	Proy	Ast	Pres	Int	Per	Mag	Sue	Car
4	4	3	2	0	0	0	0	3	2	x	1	1

Japutos

Son una tribu indígena de la isla de Calima. No les gustan las compañías de extranjeros en su isla, son egoístas en el tema de compartir su isla con alguien, pero el problema de esta raza está en que es colonialista, o sea, quieren dominar el mundo. Antes eran indígenas pacíficos, les gustaban sus tradiciones y no tenían fines tan ambiciosos, pero desde que los peces japutos llegaron a las costas de esta isla se están aprovechando de los cuerpos de estos pacíficos habitantes para conseguir su objetivo. Estos peces saltan hacia ellos aprovechando que abandonan tierra para pescar, enganchan las cabezas que se quedan en el interior de las bocas de los japutos y desde ese momento el pez es el que mueve, maneja y controla al indígena. Toda la tribu está ya asimilada, se han vuelto una raza muy inteligente, además su forma de conocer la naturaleza para sobrevivir es también un arma muy poderosa en su favor. Creen en algo superior a ellos, algo que les da órdenes pero no se sabe de qué naturaleza es, algunos dicen que es alienígena, otros que es un grandísimo monstruo acuático y otros

no tienen ni puñetera idea, pero la verdad es que la existencia de esta especie es algo enigmática hasta para el propio Morkon.

•Tamaño

Normal

•Armamento

- Espadón o tridente

•Habilidades

- **Telepatía con animal marino:** Si algún combate se desarrolla en el mar, encima de un barco o cerca de una orilla, el japuto podrá invocar algún animalito marino (él decidirá cuál, esto no vale para nada pero así ponemos a prueba sus conocimientos sobre el mundo submarino y sus bichitos), Este animalillo cogerá y arrastrará hasta el fondo del mar a un enemigo causándole la muerte. El enemigo deberá tener 5 puntos de vida o menos. Se podrá utilizar dos veces por aventura.
- **Onda telepática:** El japuto podrá lanzar una orden telepática contra quien sea y el afectado realizará la orden que el japuto le diese mentalmente. El afectado deberá superar una tirada normal en la característica de inteligencia, la dificultad se obtendrá multiplicando la inteligencia del japuto por lo que salga en 1d6, si el afectado la supera se librará de la onda telepática y el japuto recibirá 1d6 x2 en daño, si no la supera pues tendrá que decir aquello de "Si güana" y obedecer sin más remedio. Podrá utilizar esta habilidad tantas veces como puntos tenga en la característica de inteligencia en el momento de comprar esta habilidad. La podrá utilizar 2 veces por combate.

•Características

Fue	Agi	Res	Filo	Cont	Proy	Ast	Pres	Int	Per	Mag	Sue	Car
2	4	3	2	0	0	2	0	2	2	x	1	2

Gorkos

Estas criaturas grandes y fuertes habitan debajo de la tierra, en cuevas y grutas, se cree que el origen de los gorkos son Las Tierras de Orlok, luego se fueron extendiendo como el queso de untar por todo Tórrijan. No tienen preferencias a la hora de ir en grupos o individualmente a cazar o a jugar a la pídola. Son muy holgazanes, les encanta aterrorizar a sus víctimas antes de matarlas y colgar su cabeza como trofeo en sus grutas, son carnívoros, no creen en dioses sólo disponen de un líder o jefe del clan, normalmente el más cafre de todo

el grupo. El olor de estas criaturas suele ser desagradable, su mayor arma es la fuerza, esto hace que manejen con bastante soltura armas grandes como las porras de palo, el tronco de un árbol, las mamporras o las siempre útiles tochacas. La piel la tienen muy dura y esto los hace ser muy resistentes.

•Tamaño

Grande

•Armamento

- Maza de combate o martillo de guerra.

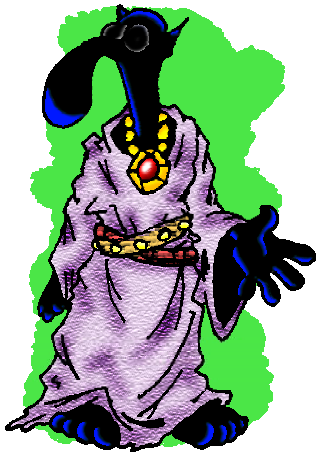
•Habilidades

- **Rajada total:** El gorko se rajará bestialmente creando un gran estruendo, sus enemigos en parte por el susto, en parte por el olor permanecerán aturdidos 4 turnos. El gorko perderá 5 puntos de vida debido al esfuerzo y al daño en su tubo de escape. Sus acompañantes sufrirán 2 turnos de aturdimiento.
- **Ostiazo:** El gorko meterá tal ostia que desmonta al enemigo, dejándolo sin armadura, sin escudo y sin arma. Sólo válido para enemigos que tengan por lo menos una de las cosas mencionadas. Se podrá utilizar dos veces por combate.

•Características

Fue	Agi	Res	Filo	Cont	Proy	Ast	Pres	Int	Per	Mag	Sue	Car
5	1	4	1	3	0	0	0	1	1	x	3	1

Warzors



Son la raza mágica en las tierras de Tórrijan, viven en Inder, son tierras sagradas y por ello, tranquilas. Su poder proviene del río de las almas, que se divide en almas negras y blancas. Estos son capaces de controlar los dos tipos de almas pero si abusan de una de las vertientes perderán todo su poder sobre ella. Por esta razón en estos mundos , aparte de los warzors medianos también existen los que han perdido el poder sobre las ánimas llamados Warzors Tenebrosos y los que han perdido el control sobre los espíritus, a los cuales se les denomina Warzors Lumínicos.

•Tamaño

Normal

•Armamento

- Bastón o báculo

•Habilidades

- No tienen, usan los sortilegios.

•**Características**

Fue	Agi	Res	Filo	Cont	Proy	Ast	Pres	Int	Per	Mag	Sue	Car
1	2	1	1	1	0	0	0	5	3	4	1	1

Eslizars

Esta especie habita las frías y deshumanizadas Ciénagas de Karún. El idioma natal es el seseo. Son poderosos reptiles a los que les encanta jugar con sus presas antes de engullirlas, peligrosos en su terreno debido a las arenas movedizas o serpientes que habitan por allí y que también representan un serio peligro para los extranjeros que visitan estas ciénagas. Son ariscos, rápidos y sigilosos, aunque eso no significa que no tengan su religión. Creen en un poderoso dios llamado Koko que los mimará en la otra vida, les dará amor y barro que les refresque eternamente. Antiguamente los eslizars vivían en sus ciénagas y sólo salían para cazar en su territorio pero desde que Bill salió disparado por la chimenea en "Patricia en el país de las palabrillas", estos decidieron protestar con las armas por delante.

•**Tamaño**

Normal

•**Armamento**

- Espada ancha y tapacubos
- Ballesta y carcaj 20 pivotes

•**Habilidades**

- **Látigo:** El eslizar asestará al enemigo un golpe con la cola produciéndole dos turnos de aturdimiento. Se podrá utilizar dos veces por aventura.
- **Lanzar veneno:** Con esta habilidad el eslizar podrá pulverizar veneno a su enemigo, produciéndole un nivel de envenenamiento medio. El enemigo deberá encontrarse en la casilla contigua. Se podrá utilizar dos veces por aventura.

•**Características**

Fue	Agi	Res	Filo	Cont	Proy	Ast	Pres	Int	Per	Mag	Sue	Car
3	4	2	3	0	1	0	0	2	3	x	1	1

Joputa de Notredam

Señor más bien feote, bueno feo del todo. Con brazos largos hasta el suelo, pudiendo usarlos como otras dos piernas para desplazarse más rápido. Suelen vivir en catedrales, campanarios o castillos. Su chepa la lleva decorada con un pañito bordado por su abuelita y una maceta con una Nomejodas plantada. Es más bien tontorrón y poco avispado, no sería capaz de aprobar un examen de cultura clásica aunque sólo le entrase el tema "la arquitectura de los Piltrufos". Sus ropajes son verdes oscuros y grises apagados, su piel es marrón, no por el sol sino por la roña.

•Tamaño

Normal

•Armamento

- Tirachinas y/ o maza.

•Habilidades

- **Comerse la Nomejodas:** El Joputa de Notredam se comerá la Nomejodas que lleva en la maceta de su chepa, recuperando los 15 puntos de vida correspondientes. Podrá hacerlo una vez por combate.
- **Botijo arrojadizo:** El Joputa lanzará su botijo contra algún enemigo, este botijo tendrá un alcance de 6 casillas. El botijazo restará 5 puntos de vida al rival y como el golpe es en la cabeza lo dejará aturdido por 2 turnos. Lo podrá utilizar una vez por combate.

•Características

Fue	Agi	Res	Filo	Cont	Proy	Ast	Pres	Int	Per	Mag	Sue	Car
3	2	4	0	2	2	0	0	1	2	x	3	1

Fresquito

Simpático muñeco de nieve, querido por todos los niños, hasta que un buen día quedó poseído y se dedicó a sacudir leches como sólo un muñeco de nieve sabe. Su cuerpo está hecho de nieve, sus ojos de botones, rodea su cuello con una graciosa bufanda roja junto con un gorrito al estilo Santa Clof. Sólo habita en zonas muy frías, porque si no se derretiría. Los ataques de fuego o con armas de fuego le causan el doble de daño del normal.

•**Tamaño**

Normal

•**Armamento**

- Escoba (características iguales a un báculo)

•**Habilidades**

- **Toque congelador**: Si está en un combate cuerpo a cuerpo será capaz mediante un toque de su mano de congelar a su rival dejándolo inmóvil por 1 turno. Podrá hacerlo tres veces por combate.
- **Invocar tormenta de nieve:** El fresquito podrá cambiar inmediatamente la climatología convirtiéndola en una poderosa tormenta de nieve. Podrá hacerlo una vez por combate.

•**Características**

Fue	Agi	Res	Filo	Cont	Proy	Ast	Pres	Int	Per	Mag	Sue	Car
2	2	2	0	5	0	0	0	2	2	x	3	2

Atomatón

Esta raza habita el desierto de Sarnak, son gobernados por la esfinge de Giñé, en ella reside un poderoso dios llamado Rass al que le pide consejo el Taraón. El Taraón es el representante de la divinidad en la tierra. Rass no vino del cielo, se cayó de él y desde entonces gobierna todo Sarnak con puño de acero y oloroso pie. Sus tocados son a rayas como la camiseta de Güali. No usan zapatos, botas ni mocasines pues su pie por la planta es pura costra por el tueste de la arena.

•Tamaño

Normal

•**Armamento**

- Dos cimitarras

•**Habilidades**

Ninguna

•**Características**

Fue	Agi	Res	Filo	Cont	Proy	Ast	Pres	Int	Per	Mag	Sue	Car
4	2	4	4	0	0	0	0	2	2	x	1	1

Lobo feroz

Procedente de multitud de cuentos para niños, reaparece el incomprendido y maltratado lobo feroz. La reaparición del lobo supone su vuelta a los escenarios y a un nuevo intento de comerse a Caperucita Carmesí. Esta vez pasa de bromas y pretende ir a matar con mordiscos llenos de mala leche y rabia por toda su historia pasada. Con su nuevo camisón de color rosa pastelero se convertirá en un enemigo feroz.

•Tamaño

Normal

•Armamento

- Camisón (equivalente a una armadura de cuero)

•Habilidades

- **Comerse abuelita:** El lobo feroz sacará una abuelita de debajo del camisón y se la comerá, el lobo recuperará 10 puntos de vida. El lobo sólo tendrá a su disposición una abuelita por combate. En esta acción perderá todo su turno.

•Características

Fue	Agi	Res	Filo	Cont	Proy	Ast	Pres	Int	Per	Mag	Sue	Car
4	4	2	0	0	0	0	0	2	4	x	2	2

Alma

Las almas recubren su cuerpo con una sábana de paño blanco, no para hacerse visibles sino más bien para ir a la moda, completa su estilo con un grillete bastante moderno, la bola que pende de la cadena evita que el alma flote como un globo y suba hasta el cielo donde descansaría en paz por siempre hasta que algún capullo lo molestase con el tema de la ouija. Le gusta asustar niños y matar hombres, a las mujeres sólo las viola.

•**Tamaño**

Normal

•**Armamento**

- Bola con grillete (igual que una maza).

•**Habilidades**

- **Hacerse invisible**: Gracias a esta habilidad podrá desaparecer y reaparecer en su siguiente turno en la casilla de la zona de combate que el DJ elija para ello. Podrá hacerlo cuando le venga en gana.

•**Características**

Fue	Agi	Res	Filo	Cont	Proy	Ast	Pres	Int	Per	Mag	Sue	Car
2	5	2	0	3	0	0	0	2	4	x	1	1

Chapoteo

A simple vista no es más que un triste charco de esos que cuando los pisas te joden y te mojan el zapato. En combate no sirven para nada más que hacer bulto y rellenar el campo de batalla, son enemigos de esos que sólo están para molestar. Su habilidad en combate es más que nula, pero es ágil y rápido.

•**Tamaño**

Normal

•**Armamento**

Ninguno

•**Habilidades**

- **Convertirse en charco**: El chapoteo se convertirá en charco y podrá moverse el doble de rápido que cuando estaba en modo normal, deberá perder un turno para convertirse en charco y otro para volver a su forma normal, mientras esté en forma de charco no podrá atacar.

•**Características**

Fue	Agi	Res	Filo	Cont	Proy	Ast	Pres	Int	Per	Mag	Sue	Car
2	8	1	0	0	0	0	0	1	3	x	3	2

Pichorra

Pájaro con mala leche, tiene más dientes que un lapón, disfruta sacando ojos con sus garras. Se desenvuelve en todo tipo de climas menos en el gélido. Su tupé despeinado le da un aire muy "salao". Es de color verde claro con las plumas de las alas en naranja, vamos, que se parece más a un ave tropical que a un jodido pájaro carnicero, lo que realmente es. No tiene amigos porque se los come.

•Tamaño

Normal

•Armamento

Ninguno

•Habilidades

- **Puede volar.**
- **Dar por saco:** El pichorra revoloteará en la cabeza del personaje con el que esté luchando cuerpo a cuerpo, el personaje no podrá atacar ni moverse, al igual que el pichorra, se permanecerá en este estado hasta que el pichorra decida dejar de dar por saco o alguien lo mate.

•Características

Fue	Agi	Res	Filo	Cont	Proy	Ast	Pres	Int	Per	Mag	Sue	Car
3	4	2	0	0	0	0	0	1	4	x	5	1

El tabernero/ tendero/ y otros señores que vendan cosas

Este tipo de personaje nos lo encontraremos muy a menudo en pueblos y ciudades, puede ser de muchas razas diferentes, además lo podremos utilizar también como ciudadano normal y corriente.

•Tamaño

Normal

•Armamento

Ninguno

•**Habilidades**

- Podrá llamar a sus 24 hijos en cualquier momento y en cuestión de 2 turnos empezarían a aparecer por la zona de combate, todos detrás de él.

•**Características**

Fue	Agi	Res	Filo	Cont	Proy	Ast	Pres	Int	Per	Mag	Sue	Car
3	3	2	1	1	1	1	1	2	1	x	2	2

Los 24 hijos

Todas las personas honradas de las zonas civilizadas que os encontréis dispondrán de la austera cantidad de 24 hijos, estos se encargarán de hacerle justicia a su padre o madre dependiendo del caso. No es obligatorio utilizarlos, depende del sentido o trayectoria que el DJ quiera darle a la aventura. Si en la aventura fuera imprescindible matar a algún aldeano por alguna razón no se tiene por qué utilizar a los 24 hijos. Los 24 hijos están para controlar el tema de los robos desmesurados en las tiendas, por lo tanto el DJ los podrá sacar en cualquier momento de la aventura.

•**Tamaño**

Normal

•**Armamento**

- Espadas a 2 manos
- Cota de malla

•**Habilidades**

Ninguna

•**Características**

Fue	Agi	Res	Filo	Cont	Proy	Ast	Pres	Int	Per	Mag	Sue	Car
4	4	4	2	1	0	0	0	1	1	x	2	1

Criaturas de carácter fuerte

Oso

Hay dos clases de osos en Tórrijan, están los osos polares que aparecen en lugares gélidos y los osos pardos que aparecen en zonas de montaña o bosques. Los dos tipos son de idénticas características. Los osos poseen un carácter agresivo y peligroso, son muy fuertes, les encanta la miel y acuden al olor de ésta.

•Tamaño

Grande

•Armamento

Ninguno

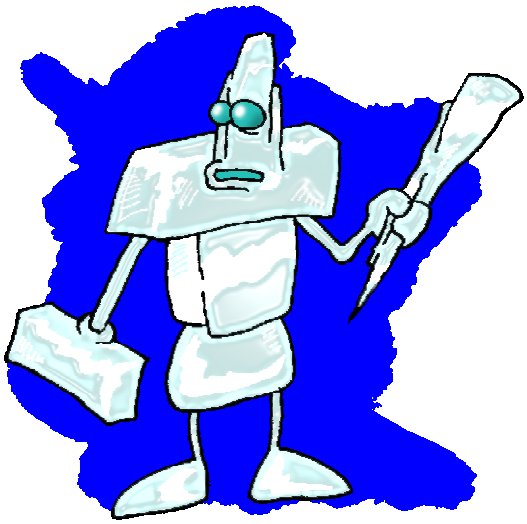
•Habilidades

Ninguna

•Características

Fue	Agi	Res	Filo	Cont	Proy	Ast	Pres	Int	Per	Mag	Sue	Car
6	5	6	0	0	0	0	0	1	3	x	3	1

Témpano



Estas criaturas están compuestas en su totalidad por hielo macizo, habitan en zonas gélidas. Sus golpes son duros y su tamaño suficiente como para intimidar, este es otro ejemplo de la maldad de Morkon, que con sus sortilegios enfrentará a todo tipo de criaturas contra quien se le intente revelar.

•Tamaño

Grande

•Armamento

- Estalagmita de hielo: Tendrá las mismas características que una lanza de caballería.
- Maza de hielo: Tendrá las mismas características que una maza de combate.

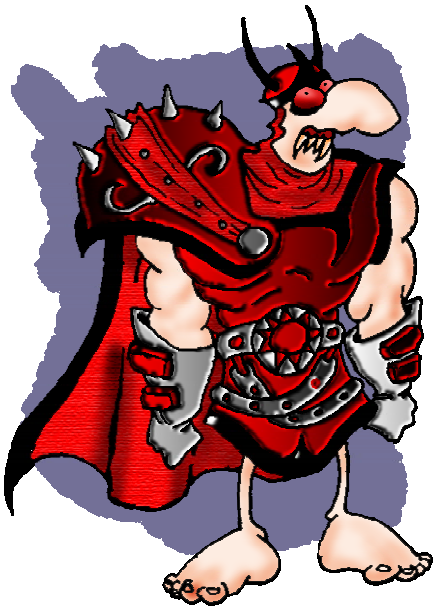
•**Habilidades**

- **Es inmune a todo ataque de hielo.**

•**Características**

Fue	Agi	Res	Filo	Cont	Proy	Ast	Pres	Int	Per	Mag	Sue	Car
6	4	6	0	2	0	2	0	1	1	x	2	1

Vampiro



Los vampiros son personajes difíciles de ver en Tórrijan, normalmente se hacen pasar por especies comunes en estos mundos. Habitan en la zona de Estikia, aprovechando que Estikia es una zona de intercambio comercial entre unas ciudades y otras, esto hace que se junten todo tipo de especies por allí, siendo el lugar perfecto para camuflarse y vampirizar. Estos seres se mueven en clanes y pueden ser de cualquier especie de Tórrijan, los más viejos son los más importantes y por tanto los que más mandan. No pueden ver la luz del sol, no aguantan el olor a coliflor y por tanto, no se pueden acercar a ella, no se reflejan en los espejos, se alimentan principalmente de sangre y si no hay suerte en la caza, de zumo de gumipera. La única forma de privarlos de la vida es con armas de plata.

•**Tamaño**

Normal

•**Armamento**

- Espadón
- Escudo de hierro
- Casco de acero
- Armadura de latón

•**Habilidades**

- **Mordisco:** Cada vez que el ataque del vampiro tenga éxito se tirará 1d6, si sale el 6 se habrá producido el mordisco, esto hará que el afectado pierda 10 puntos de vida y se sumen a la vida del vampiro.
- **Vampirización:** Esto se producirá si el vampiro consigue hacer beber de su sangre al personaje que quiera vampirizar, si lo consigue, el personaje vampirizado le obedecerá por encima de todo.
- **Volar.**

•**Características**

Fue	Agi	Res	Filo	Cont	Proy	Ast	Pres	Int	Per	Mag	Sue	Car
5	5	5	3	0	0	0	0	2	1	x	2	2

Los pelusa

Son descendientes directos de los westlemanias. Cuenta la leyenda que un westlemania llamado Chulises, se hizo a la mar en busca de aventuras y encontró problemas, el problema se llamaba Polimemo, era un gigante con una sola oreja. Polimemo atrapó a Chulises y a su tripulación en una gruta con una piedra de tamaño preocupante. Pero Chulises con gran astucia y chulería consiguió escapar gracias a una canción que le enseñó su abuelo, que a parte de darle unos caramelos muy ricos llamados Juerteks originales, fue un antiguo concursante de "Operación orujo". La canción se titulaba "Mi música es tu tos" seguro que el lector la conoce, empezaba " a tu lado me siento peludo..." , todo esto con música de fondo. Polimemo se pilló un rebote del quince, ya que a parte de tener solamente una oreja, también era mudo, eso acabó provocando la ira del poderoso coloso, que con un brusco movimiento desplazó la piedra dejando el agujero antes tapado al descubierto para poder salir. Kothokrom el dios de Chulises le confesó con gran vergüenza que Polimemo era su hijo, pero por tener tal valentía y chulería le otorgó el don de la fuerza con un solo inconveniente, si le cortaban el pelo perdería su fuerza. Ahora la descendencia de Chulises formó una nueva especie que más adelante se separaría de los westlemanias.

•**Tamaño**

Normal

•**Armamento**

- Maza de combate

•**Habilidades**

- **Osito primoroso:** El pelusa en un arrebato de increíble valentía cogerá el osito y lo pondrá delante de su cara, de la panza del osito saldrán unos destellos muy bonitos con los colores del arco iris. Rodeará a un personaje a elección del

pelusa haciendo que el personaje afectado se quede a la mitad de la vida. Sólo podrá utilizarlo una vez en combate.

- **Si se le corta el pelo, se quedará en Fuerza con 1 punto.**

•Características

Fue	Agi	Res	Filo	Cont	Proy	Ast	Pres	Int	Per	Mag	Sue	Car
8	2	4	1	3	0	0	0	2	1	x	2	1

Lobul

Esta especie de felino está repartida por todo Tórrijan, pueden vivir en cualquier tipo de climatología. Son fieros y rápidos como el Caladín a la taza, su boca está compuesta de innumerables dientes y sus cuernos lo hacen ser un peligro en las envestidas, sus grandes lóbulos le permiten orientarse y mantener el equilibrio, sus garras son capaces de descuartizar a un oso sin casi despeinarse.

•Tamaño

Grande

•Armamento

Ninguno

•Habilidades

- **Embestida:** El lobul correrá hasta su víctima que deberá encontrarse a una distancia en casillas igual a los puntos en Agilidad que tenga el Lobul. Este le dará tal piñazo que saldrá despedido del campo de batalla, no podrá regresar en todo el combate debido al enorme aturdimiento y mareo. Después del combate podrá proseguir la aventura normalmente pero con un 1d20 menos en vida. Sólo podrá hacerlo una vez por combate.

•Características

Fue	Agi	Res	Filo	Cont	Proy	Ast	Pres	Int	Per	Mag	Sue	Car
5	7	5	0	0	0	0	0	2	3	x	2	1

Grull

Este ave aguanta todo tipo de climatologías aunque suele vivir en las montañas. Su poderosa mandíbula hace de él una peligrosa amenaza. Sus garras y su gran tamaño acojonan a cualquiera. Su terrible chillido es desgarrador, se alimenta de carne.

•Tamaño

Grande

•Armamento

Ninguno

•Habilidades

- **Chillido:** El chillido del grull producirá 3 turnos de aturdimiento a todos los personajes. Lo podrá usar 1 vez por combate.
- **Aleteo poderoso:** El grull aleteará con tanta fuerza que podrá parar los proyectiles que lo tengan como blanco, para esto se deberá tirar 1d4, si sale impar no pasará nada, el grull recibirá el daño, pero si se obtiene un número par, el aleteo poderoso habrá hecho efecto. El proyectil se volverán contra el que lo ha disparado, esto se hará después de haber calculado el daño que va a producir el ataque del proyectil.

•Características

Fue	Agi	Res	Filo	Cont	Proy	Ast	Pres	Int	Per	Mag	Sue	Car
6	6	6	0	0	0	0	0	2	2	x	2	1

Tranaja

Esta planta es difícil de coger, más que nada porque tiene una mala leche que ni te lo esperas, lo bueno es que una vez derrotada se pueden coger sus cinco pétalos para hacer combinaciones de alquimia, los que se utilizan para alquimia son los pétalos pequeños. Estas plantas no pueden desplazarse por la zona de combate ya que crecen en la tierra, se alimenta de carne, crece en zonas de clima húmedo.

•Tamaño

Grande

•Armamento
Ninguno
•Habilidades

- **Comerse a una criatura:** La tranaja podrá engullir a un personaje que tenga menos de 15 puntos de vida, esto podrá hacerlo 1 vez por combate.
- **Chorro de agua:** Esta planta tiene la capacidad de expulsar un chorro de agua por su boca con gran fuerza. El chorro tendrá un alcance ilimitado, lo lanzará contra una criatura a su elección, esta sufrirá 1d20 de daño sin modificadores y será mandada hasta el borde de la zona de combate. Podrá utilizarlo 2 veces por combate.

•Características

Fue	Agi	Res	Filo	Cont	Proy	Ast	Pres	Int	Per	Mag	Sue	Car
8	2	6	0	0	0	0	0	1	3	x	4	1

Criaturas de carácter Tocho

Golak

El Golak es un terrible demonio de las nieves. Esta criatura habitaba Tórrijan mucho antes de que Morkon extendiera su malvado poder y meara el primer pañal. Esta criatura vive en zonas de climatología gélida. Es muy poderoso, con su dentadura podría sacarle punta a un árbol en menos de tres segundos. Es mejor no tropezarse con esta bestia, está más loco que un carro lleno de cabras, se pone histérico por cualquier cosa, es mal hablado y lanza perdigones al hablar. Su maldad llega hasta tal extremo que después de haber estado en el baño no tira de la cadena. Esto lo convierte en una auténtica máquina de palomitas y son una mala influencia para los niños. El westlemania más alto le llega por las rodillas.

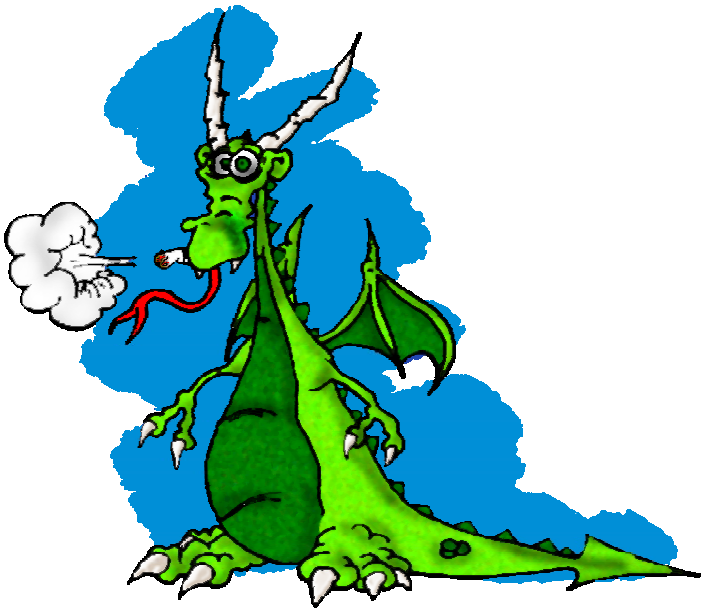
•Tamaño
Gigante
•Armamento
Ninguno
•Habilidades

- **Grito salvaje:** El grito salvaje provoca que a todos los personajes que haya en la zona de juego, o sea, malos y buenos, se les ponga cara de susto y se les caiga el arma al suelo, más les vale que lleven otro arma.
- **Aliento gélido:** De la boca del golak saldrá una bocanada de aliento gélido, este aliento tendrá un alcance de 5 casillas, causando un golpe para grabar de hielo, este será el segundo de la lista. Se podrá esquivar sacando un número par en 1d4. Podrá utilizarlo 2 veces por combate.
- **Zarpazo bestiajo:** El golak causará un golpe para grabar de filo, este será el tercero de la lista. Para que funcione tiene que ser combate cuerpo a cuerpo. Podrá utilizarlo 2 veces por combate.
- **Pataleo en el suelo:** El golak empezará a dar saltos y a mover los brazos violentamente, el suelo temblará y todos los personajes que tengan los pies en el suelo tanto buenos como malos quedarán inmovilizados por 2 turnos.
- **Pisotón:** El golak levantará el pie y lo dejará caer impunemente encima de algún personajillo, este morirá automáticamente, quedando reducido a una pasta cremosa y pegajosa. Es un golpe cuerpo a cuerpo. El personaje podrá esquivar el positón sacando en 1d6 cualquier número menos un 6, si sacase el 6 muerte directa. ¡ Qué divertido! .
- **Inmune a cualquier ataque de hielo.**

•Características

Fue	Agi	Res	Filo	Cont	Proy	Ast	Pres	Int	Per	Mag	Sue	Car
18	8	16	0	0	0	0	0	1	5	x	5	1

Dragón Fumeta



Dragón de fuego, le encanta liarse cigarros de cualquier hierba que sea verde. Está un poco ido de la cabeza pero es posible mantener una conversación inteligente con él. Cuanto más largos son los cuernos de su cabeza más viejo es. Su tamaño acongoja al más pintado y su aliento churrasca todo lo que se pone por delante. Le encanta el oro y las piedras preciosas, duerme sobre una gran cama

compuesta de montones y montones de machacas y joyas de una porrada de quilates. Le encanta volar y asustar al personal. Una vez hace ya mucho tiempo un niño llamado Elior se hizo amigo de un gran dragón verde, este se llamaba Foyu, ambos eran muy felices juntos, jugaban al que te pillo, al escondite, a quemar casas, etc, hasta que un día Foyu jugando al que te pillo sin querer pisó a Elior y este murió. Foyu tras esto se marchó a una caverna donde quedó muy traumatizado por el pisotón, después de unos años en este estado, abrió en la caverna una tienda de recuerdos y mecheros. Su tamaño es como dos Golak uno encima del otro.

•Tamaño

Gigante

•Armamento

Ninguno

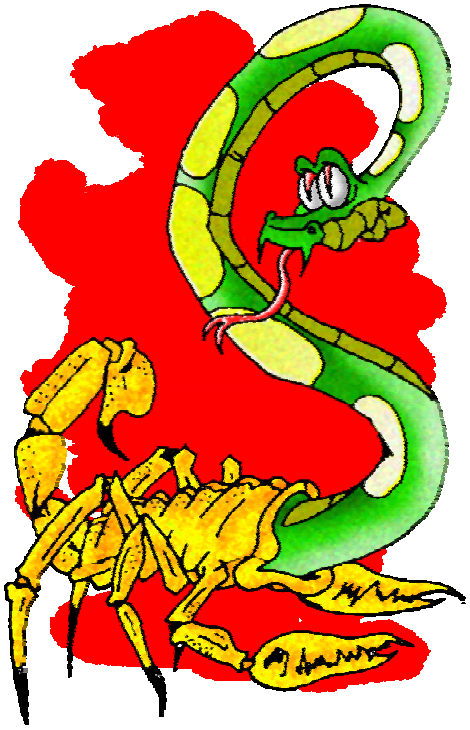
•Habilidades

- **Zarpazo bestiajo:** El dragón causará un golpe para grabar de filo, este será el tercero de la lista. Para que funcione tiene que ser combate cuerpo a cuerpo. Podrá utilizarlo 2 veces por combate.
- **Pataleo en el suelo:** El dragón empezará a dar saltos y a mover los brazos violentamente, el suelo temblará y todos los personajes que tengan los pies en el suelo, tanto buenos como malos, quedarán inmovilizados por 2 turnos.
- **Pisotón:** El dragón levantará el pie y lo dejará caer impunemente encima de algún personajillo, este morirá automáticamente, quedando reducido a una pasta cremosa y pegajosa. Es un golpe cuerpo a cuerpo. El personaje podrá esquivar el positón sacando en 1d6 cualquier número menos un 6, si sacase el 6 muerte directa. ¡ Qué divertido!.
- **Llamarada infernal:** De la boca del dragón saldrá un gran llamarada de fuego, esta llamarada tendrá un alcance de 5 casillas, causando un golpe para grabar de fuego, este se resolverá tirando 1d4 en la lista de golpes para grabar de fuego. Se podrá esquivar sacando un número par en 1d4. Podrá utilizarlo 2 veces por combate.
- **Liarse cigarrito:** El dragón perderá 1 turno liándose el cigarrito, y luego otro en fumárselo, tras esto el dragón recuperará 30 puntos de vida. Podrá liarse 2 cigarros por combate.
- **Volar**
- **Inmune a cualquier ataque de fuego**

•Características

Fue	Agi	Res	Filo	Cont	Proy	Ast	Pres	Int	Per	Mag	Sue	Car
30	10	30	0	0	0	0	0	10	10	x	5	5

Bisagra



Bicho más raro que un gato verde. Creado por las malas artes de Morkon tras muchos experimentos y sortilegios negros. El bicho en cuestión tiene el cuerpo de escorpión y la cabeza de serpiente. Es más venenoso que un yogur verde con trozos azules y olor a mortadela sin aceitunas.

Si alguna vez te encuentras una bisagra en algún lado la mejor opción es salir corriendo y no parar hasta que estés a muchos kilómetros de donde la vistes. Es malo, pero malo, malo.

•Tamaño

Gigante

•Armamento

Ninguno

•Habilidades

- **Mordisco de la cabeza de serpiente:** Causará un envenenamiento aleatorio, deberá tirarse 1d4, si sale 1 será leve, 2 medio, 3 peligroso y 4 grave. Se podrá esquivar sacando un número par en 1d4. Es un ataque de un alcance de 2 casillas. Podrá utilizarlo 4 veces por combate.
- **Picadura de aguijón de escorpión:** Causará un envenenamiento peligroso. Se podrá esquivar sacando un número par en 1d4. Es un ataque cuerpo a cuerpo. Podrá utilizarlo 4 veces por combate.
- **Mirada hipnótica:** La cabeza de serpiente empezará a mover los ojillos y dejará aturdido a un personaje, que no se encuentre más lejos de 3 casillas, por 2 turnos. Podrá utilizar esta habilidad 4 veces por combate.

•Características

Fue	Agi	Res	Filo	Cont	Proy	Ast	Pres	Int	Per	Mag	Sue	Car
13	5	20	0	0	0	0	0	1	4	x	1	1

Capas Negras

Servidores de Morkon, estas capas tienen vida propia y van bien armadas. Su gran poder los convierte en fieros enemigos y malos amigos. Dominan la magia aunque sólo las almas negras. Son más malas que un dolor de estómago. Suelen desplazarse en caballos negros. Si miras debajo de la capa sólo verás unos gayumbos flotantes. Sus ojos rojos infunden gran terror entre sus enemigos.

•Tamaño

Normal

•Armamento

- Espada a dos manos y escudo de combate.

•Habilidades

- Ninguna

•Características

Fue	Agi	Res	Filo	Cont	Proy	Ast	Pres	Int	Per	Mag	Sue	Car
15	15	22	8	0	0	0	0	10	10	20 negras	5	10

Cíclope Ojo Pipo

Ciclope malhumorado, malhablado y todo lo que empiece por mal. Su único ojo es grande, su única ceja está muy poblada de pelo. Lleva poca ropa, no por ello es un exhibicionista, es que le atosigan las camisas y las corbatas. Es fuerte en combate aunque no muy rápido, son parientes del cíclope Polimemo, intentan vengar lo que le pasó. En el fondo no son mala gente, bueno muy en el fondo. Además les huele todo lo que puede oler. Son un poco más grandes que la mitad de un Dragón Fumeta.

•Tamaño

Gigante

•Armamento

- Martillo de guerra.

•**Habilidades**

- **Terremoto:** El cíclope golpeará el suelo con uno de sus puños, este temblará, todos los personajes deberán realizar una tirada con 1d6, si sacan un 6 se les caerá al suelo el arma, el escudo y la armadura y no la podrán recoger hasta el final del combate. Podrá realizar esta habilidad 2 veces por combate.

•**Características**

Fue	Agi	Res	Filo	Cont	Proy	Ast	Pres	Int	Per	Mag	Sue	Car
20	5	20	0	10	0	0	0	1	6	x	5	1

Crimli de las cavernas

Habita en cuevas, cavernas y demás sitios oscuros y angostos. Este es el tipo de bichos que primero sacuden y luego miran a que le han golpeado, muchos Crimlis pierden así a sus mamás. Tienen pelo por toda la espalda y antebrazos. Lo llevan sucio y despeinado pues les gusta menos el agua que un hachazo en los bajos. Son de color marrón y el pelo es gris oscuro, usan calzones de paja atados con un cinturón de piel de algún familiar, es la tradición que cuando muere el abuelo, el hijo recibe la piel de este para hacerse un cinturón.

•**Tamaño**

Gigante

•**Armamento**

- Martillo de guerra.

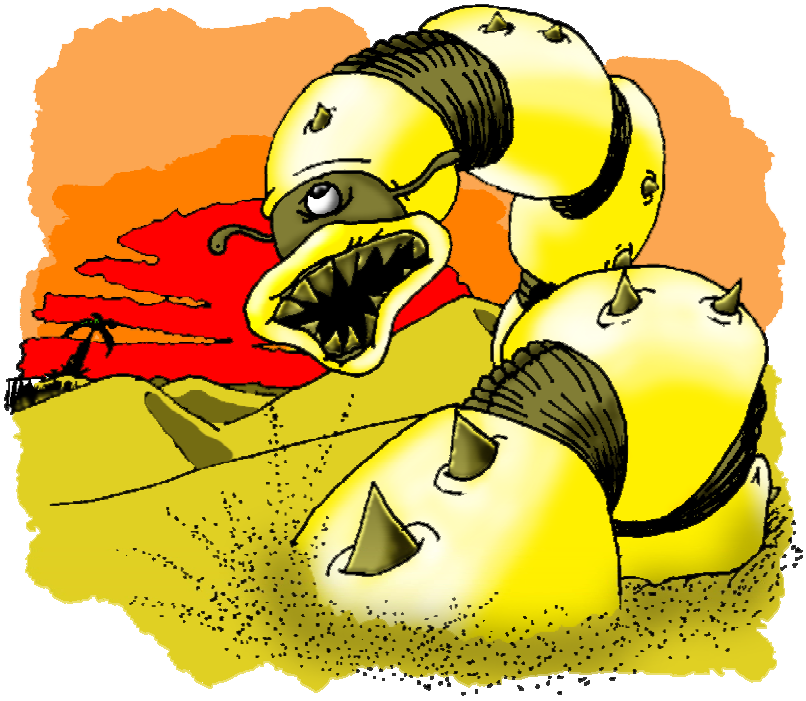
•**Habilidades**

- **Arrancar piedra:** El crimli pondrá sus manos en el suelo y arrancará un trozo bien grande de él, lo lanzará contra quien quiera con un alcance máximo de 4 casillas, esto provocará un golpe para grabar de aplastamiento aleatorio, se sabrá tirando 1d4. Podrá realizarlo 2 veces por combate.

•Características

Fue	Agi	Res	Filo	Cont	Proy	Ast	Pres	Int	Per	Mag	Sue	Car
15	20	10	0	9	0	0	0	1	5	x	10	1

Unojok



El unojok es un gusano de las arenas que aparece cuando le viene en gana, es muy fuerte y bestial de tamaño, es capaz de pegarle un mordisco a un Dragón Fumeta y quedarse tan pancho. Es de color amarillo aunque de vez en cuando se han visto algunos verdes. Son todo boca, se comen todo lo que camine por el suelo sin ni siquiera conocer su sabor. Son totalmente irracionales e indomables, ni Orlok es capaz de dominarlos. Nunca luchan cuerpo a cuerpo solamente salen para morder. Suelen aparecer en desiertos, aunque un willow vio uno una vez por las praderas de Tender, tras esto el unojok se comió al willow y siguió el viaje tan tranquilo.

•Tamaño

Gigante

•Armamento

- Ninguno.

•Habilidades

- **Mordisco del Unojok:** El unojok no peleará nunca contra nadie, lo que hará será salir de improviso y morder al personal, el DJ deberá advertir de la presencia del o de los unojok antes de que empiece la lucha. Todos los personajes, malos y buenos, deberán realizar una tirada por cada unojok en combate cada vez que empiece su turno con 1d20 si en esta tirada obtienen de 2 a 13 se librarán del mordisco del terrible gusano, es como si este pasara de él, si obtienen de un 14 a 17 el unojok les pegará un pequeño mordisco causando 15 puntos de daño directo, es decir , no valen ni armaduras ni nada, si obtienen de

un 18 a un 20 significará la muerte directa del afortunado personaje pasando a convertirse en el desayuno de ese día del unojok. Si en la tirada se obtiene un 1 el unojok se alejará de la zona de combate y no volverá a molestar a nadie en ese combate. No tienen representación con ficha alguna en el campo de batalla simplemente están y nada más. Un combate sólo contra uno o varios unojok sólo acabará cuando todos se marchen, es decir, sacando el 1 en la tirada de Mordisco de Unojok.

Granito Ardiente

Esta mole de fuego y piedra es todo destrucción, su fuerza es desmesurada. Se necesitarían dos westlemanias uno encima de otro para igualarlo en tamaño. Se les ve principalmente por las tierras de Orlok, pero no se debe descartar encontrarse uno comprando una Poca-Cola o dando un paseo por cualquier sitio. Su espada de fuego y sus puños suelen convencer a quien sea de lo que sea. A su alrededor levanta un pequeño aro de fuego, más que nada por que le gusta y dice que queda chulo y molón. El agua no le hace demasiado, está tan caliente que la convierte en vapor, pero si es mucha podría dañarlo y convertirlo en una gran estatua de piedra, esta escena es muy dramática pues el granito ardiente empieza retorcerse de dolor y gritar cosas como

" ¡Qué injusticia, que mundo este!".

•Tamaño

Gigante

•Armamento

- Espada de Granito ardiente (igual que una espada a dos manos pero con un daño adicional de 25 puntos y la probabilidad de elegir si se consiguiera en golpe para grabar entre uno de filo o fuego).

•**Habilidades**

- **Bola de fuego:** El granito podrá lanzar una bola de fuego que causará tanto daño como turnos decida estar recuperando fuego en su cuerpo multiplicado x5, este daño será directo, es decir, no valen armaduras ni escudos. Si decide estar 3 turnos sin hacer nada regenerándose lanzará una bola de 15 puntos de daño. Tendrá un alcance ilimitado y dañará a todos los que pille en medio de su trayectoria.
- **Autodestrucción:** El Granito explotará y destruirá automáticamente a todos los personajes, tanto buenos como malos, que estén en un radio de 3 casillas. Se podrá esquivar sacando un número par en 1d4.

•**Características**

Fue	Agi	Res	Filo	Cont	Proy	Ast	Pres	Int	Per	Mag	Sue	Car
20	20	20	15	0	0	0	0	9	9	x	10	6

Maruja

Hace ya mucho tiempo en una edad muy antigua, un joven westlemania llamado Colgan y de apellido Few se trajinó y ventiló a la hija del dios Kotrokron, este cuando se enteró, convirtió a la madre de Colgan en un bicharraco inmundo y asqueroso. Esta Maruja no tardó en engendrar a otras de su mismo tipo, las cuales se guarecían en cuevas y templos. Son capaces de convertir en piedra a cualquiera que las mire, no por tener ningún poder, sino por feas.

•**Tamaño**

Normal

•**Armamento**

- Rodillo (equivalente a un martillo de guerra) y un arco compuesto.

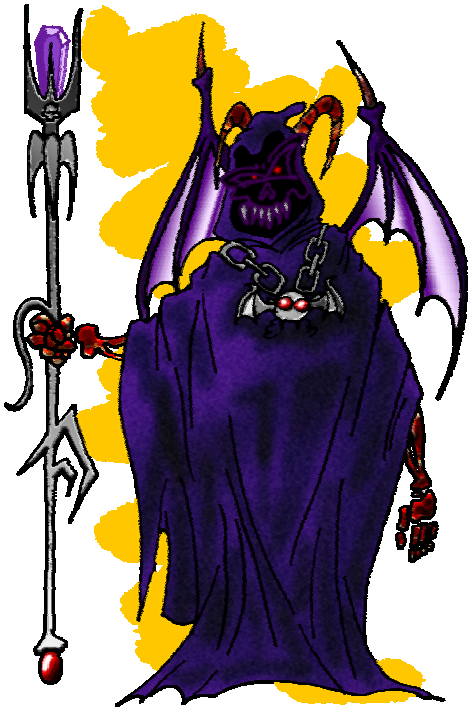
•**Habilidades**

- **Convertir en piedra:** Podrá convertir en piedra a cualquier personaje que en 1d12 obtenga desde 1 a 5. El personaje deberá estar a no más de 4 casillas de la maruja. Podrá utilizar esta habilidad todas las veces que quiera. Quedar convertido en piedra supone muerte directa y pasar a ser decoración del templo de la maruja.

•Características

Fue	Agi	Res	Filo	Cont	Proy	Ast	Pres	Int	Per	Mag	Sue	Car
15	25	18	0	8	10	0	0	8	8	x	5	10

Morkon



Señor del mal, la muerte y los dolores de estomago. Existe el mal y luego él. Hace porrada y media de lustros Morkon fue un warzor benévolo, le encantaba corretear por las pradas con su túnica blanca mientras entonaba alegres canciones sobre flores. Pero un mal desconocido rondaba sobre él, una tarde trajinando con alquimia y pimientos, tanto rojos como verdes, descubrió algo que cambiaría el curso de su vida, lo que de aquella mezcla salió es hoy conocido como "pisto". Morkon pudo comprobar que aquello estaba bueno, el abuso del "pisto" provocó en el una acidez sólo comparada con las profundidades de los volcanes de Tórrijan. El dolor le puso de tal mala leche que su dominio sobre las almas blancas desapareció, acentuándose espectacularmente el de las negras, esto lo transformó en un ser perverso y malhumorado. Morkon empezó a buscar una cura para su acidez, arrasando todo lo que pillaba por delante. Los estalfos por aquellos entonces una joven raza, consiguieron encerrarlo en una caja mágica que nunca podría ser abierta por estalfos o warzors. Pero tras mucho tiempo con la leyenda ya olvidada y la posterior aparición de otras razas se puso en peligro el sello mágico. Tras conseguir escapar de la caja, abierta por tres incautos willows, Morkon se adueñó de las tierras de Orlok, llenándolas de fuego mediante ácidos cuescos y criaturas malvadas las cuales no tardarían en esparcirse por todo Tórrijan.

•**Tamaño**

Normal

•**Armamento**

- Cetro mágico: Aunque nunca lo usa para atacar, pues con su poder mágico va que chuta.

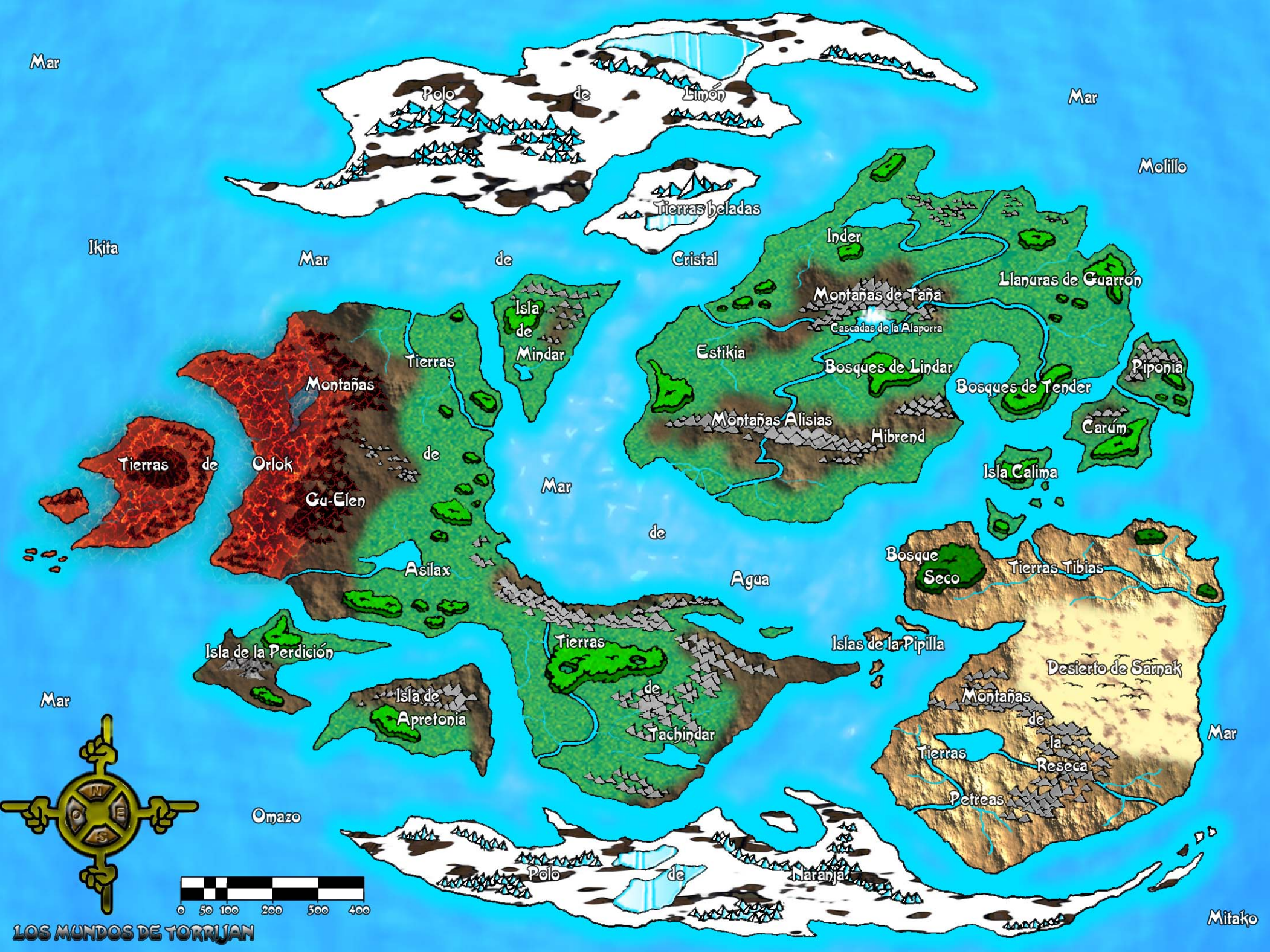
•**Habilidades**

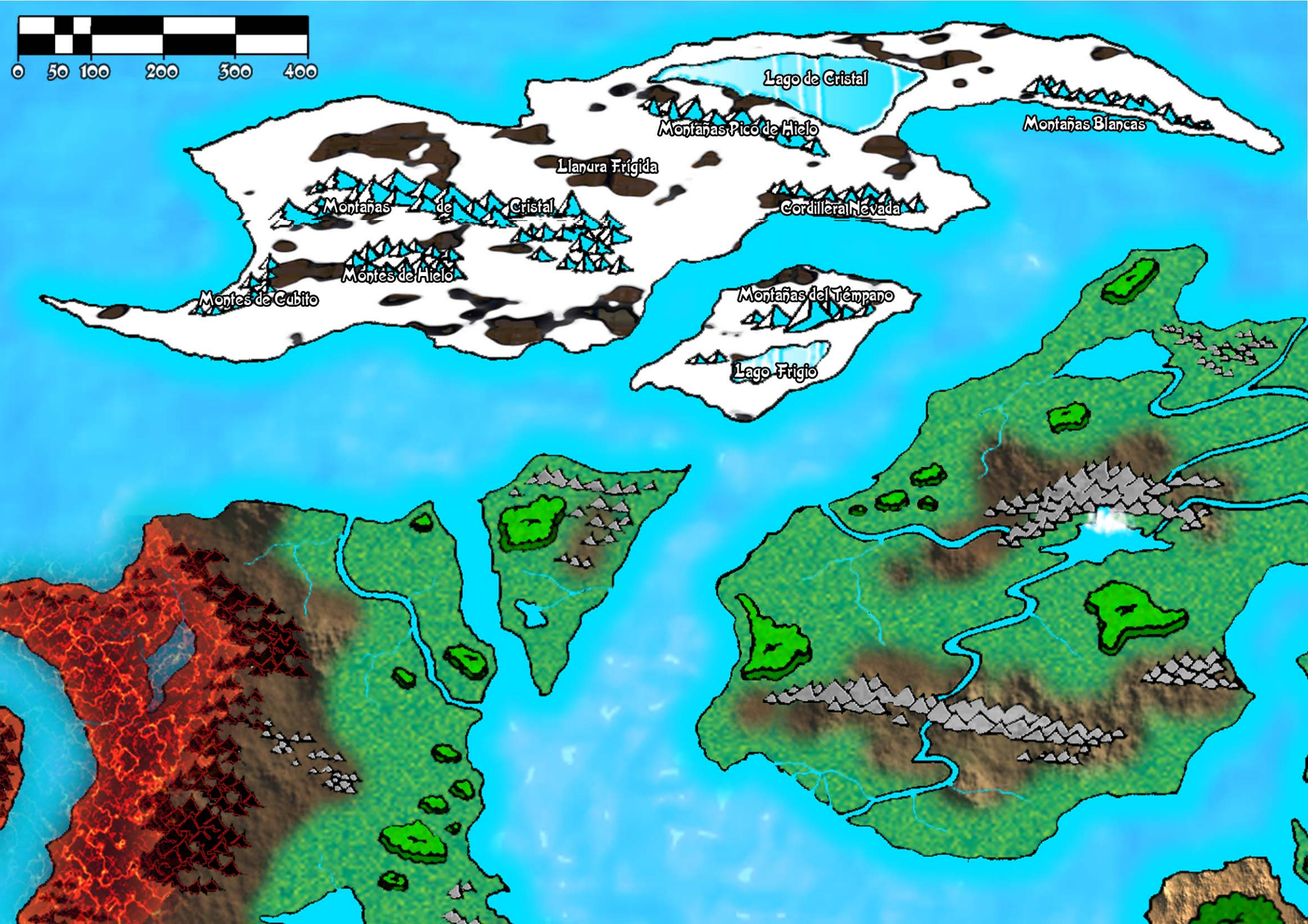
- Es capaz de realizar cualquier sortilegio de cualquier lista, en el caso de que algún sortilegio requiera un número adicional de almas para aumentar su poder, este será igual a 5 dados de 20 caras. No tendrá limitación de almas.

•**Características**

Fue	Agi	Res	Filo	Cont	Proy	Ast	Pres	Int	Per	Mag	Sue	Car
20	20	30	10	10	10	10	10	100	30	Especial	50	50

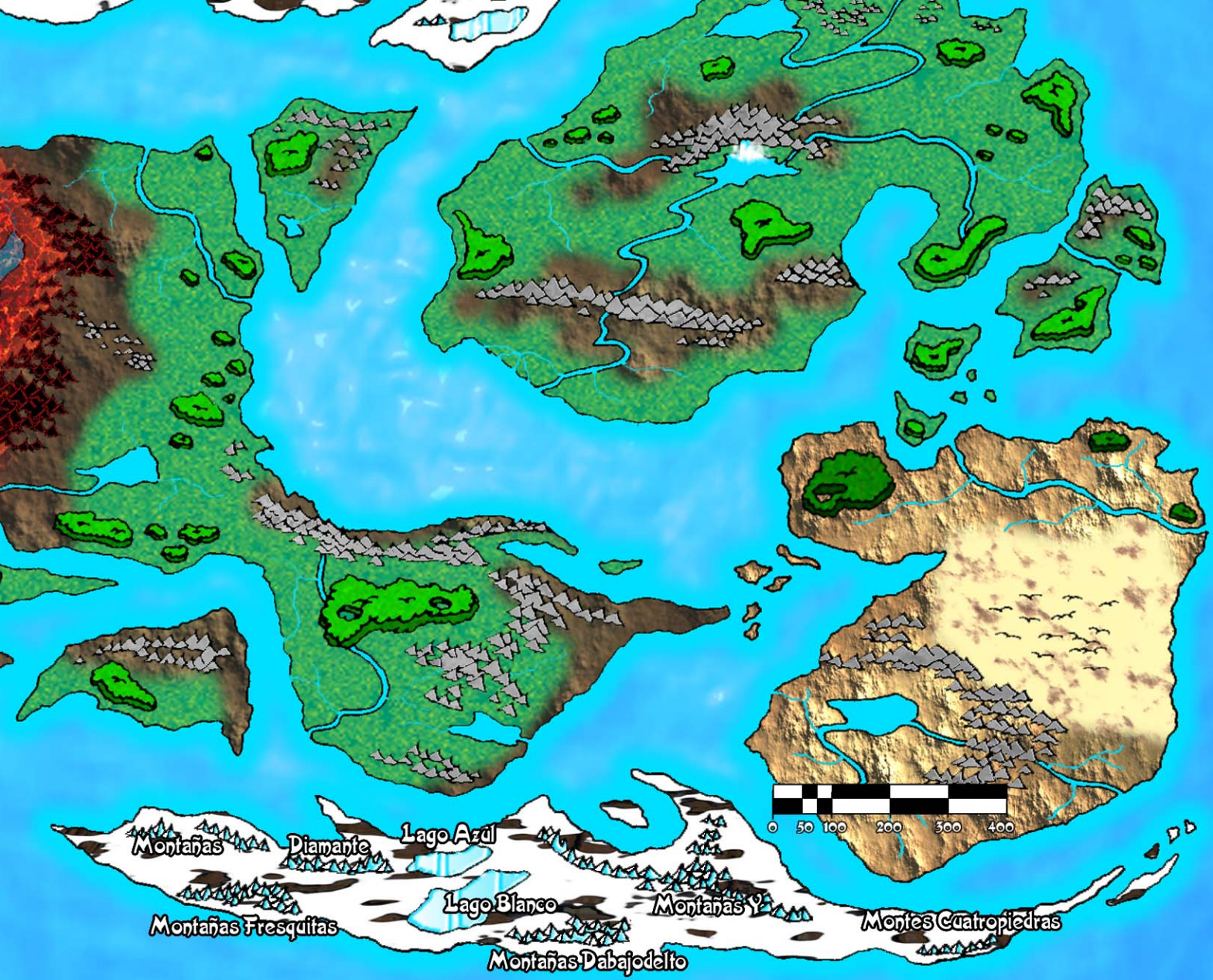
ATLAS
N
E
S
O


Mar
Polo de Limón
Mar
Molillo
Tierras heladas
Ikita
Mar de Cristal
Inder
Llanuras de Guarrón
Montañas de Taña
Cascadas de la Alaporra
Isla de Mindar
Tierras
Montañas
Estikia
Bosques de Lindar
Bosques de Tender
Piponia
Montañas Alisias
Hibrend
Carúm
Tierras de Orlok
Gu-Elen
de
Isla Calima
Mar de Agua
Bosque Seco
Tierras Tibias
Asilax
Islas de la Pipilla
Isla de la Perdición
Tierras de Tachindar
Desierto de Sarnak
Isla de Apretonia
Montañas de la Reseca
Mar
Mar
Tierras Petreas
Omazo
Polo de Naranja
Mitako
0 50 100 200 300 400
LOS MUNDOS DE TORRIJAN


0 50 100 200 300 400
Lago de Cristal
Montañas Blancas
Montañas Pico de Hielo
Llanura Frígida
Montañas de Cristal
Cordillera Nevada
Montes de Hielo
Montes de Cubito
Montañas del Témpano
Lago Frigio

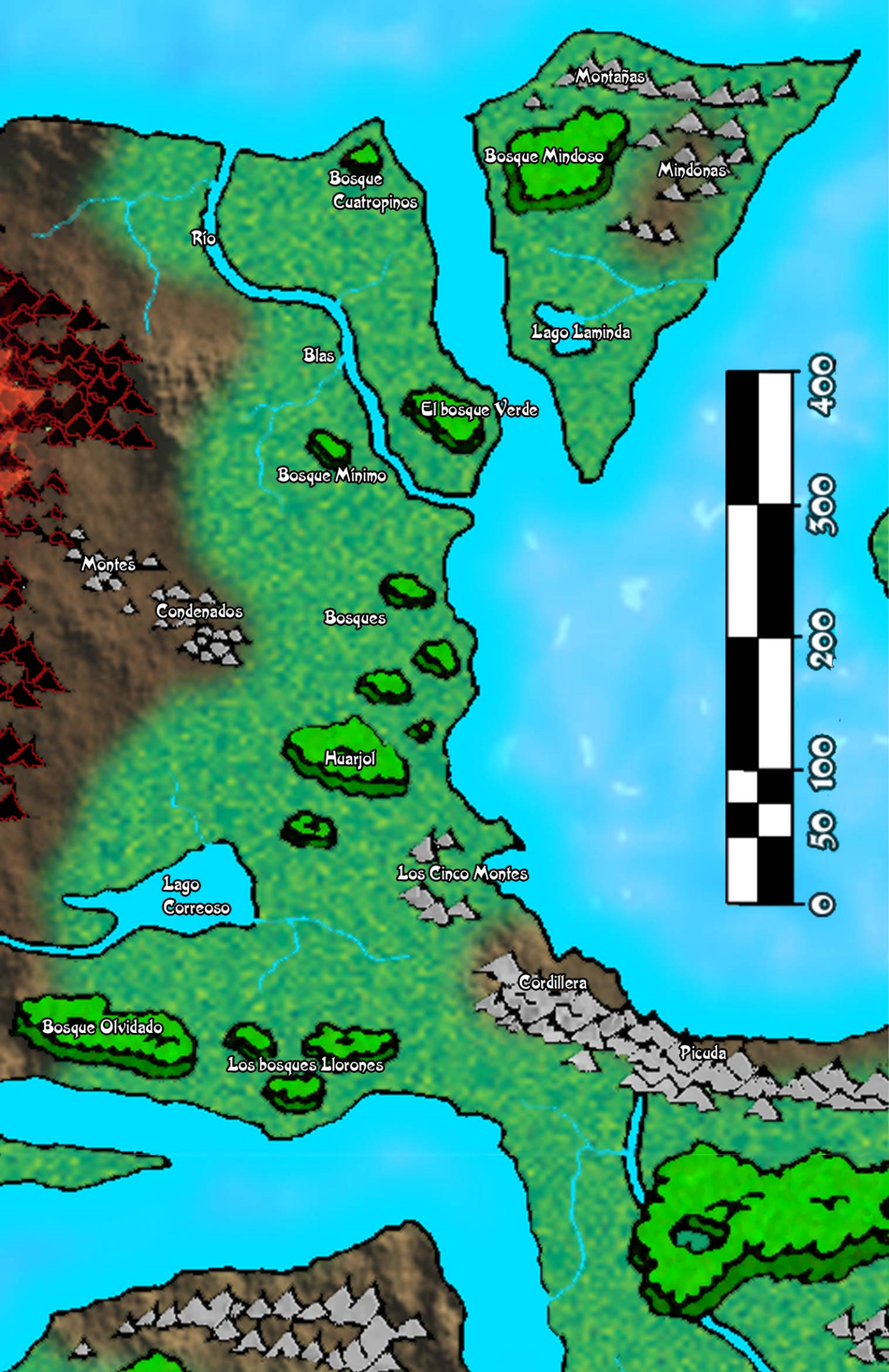
0 50 100 200 300 400
Bosque Potorro
Colinas del Sarpullido
Lago de las almas
Bosque Redondo
Río Espatarrao
Bosque de Tarzón
El Boscazo
Llanuras de Guarrón
Los Bosques
Montañas de Taña
Río Elmindas
Río Mojado
Los bosquecillos
Lago de los Nenúfares
Montañas Pipónicas
Bosques de Lindar
Río Conaguatoelaño
Bosque Profundo
Bosques Pipones
Bosques de Tender
Montes Carúm
Colinas Nublosas
Montañas Alisias
Bosque Raro
Bosque Cálido
El Minibosque

Bosque Pachucho
Bosque Seco
Río
Dosbocas
Bosque Pocho
Islas Calvinas
Desierto de Sarnak
Montañas
Lago Masqueseco
de
Río
la
Reseca
Río Revuelto
Jamar
0
50
100
200
300
400

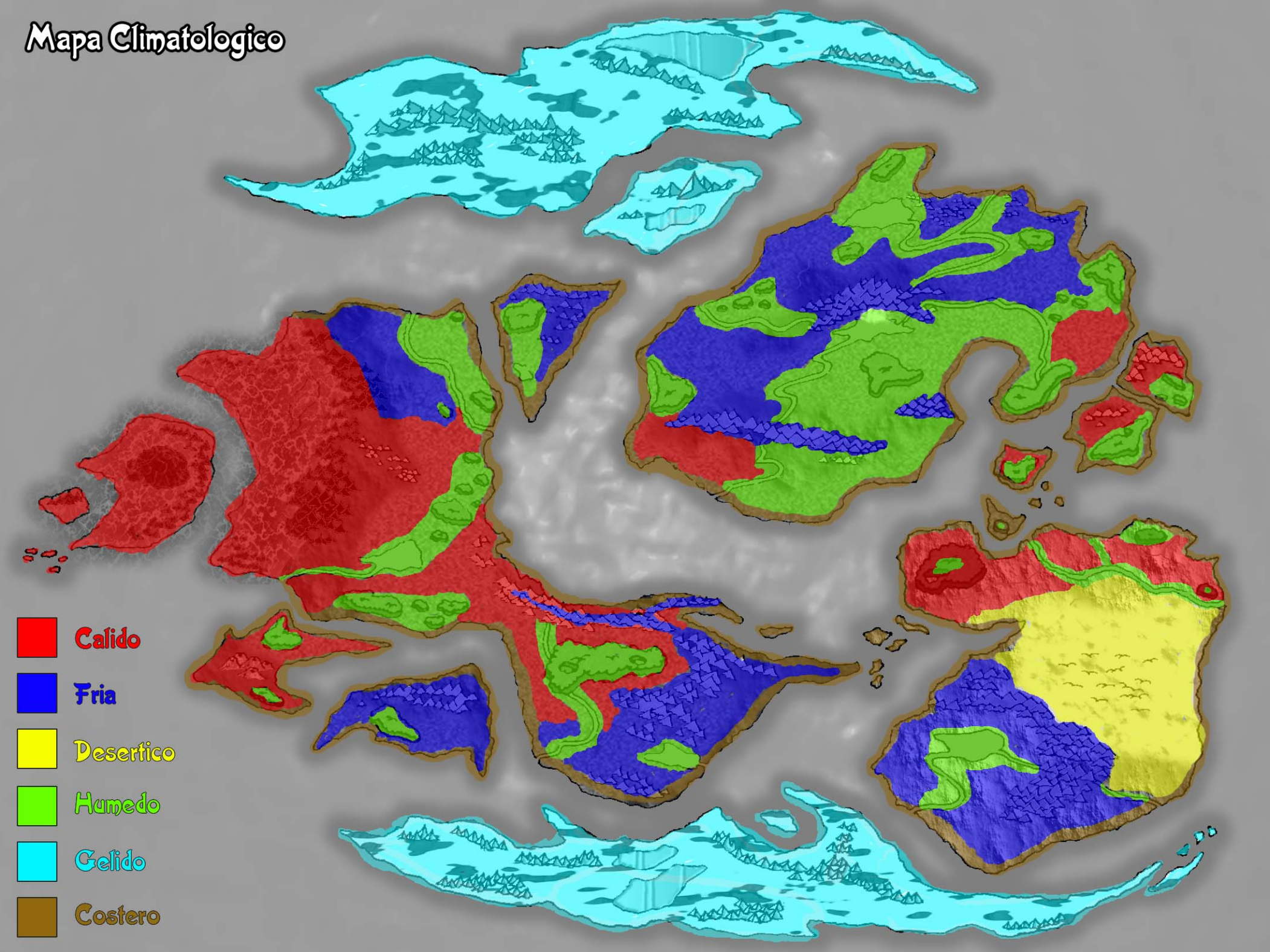

Montañas
Diamante
Lago Azul
Lago Blanco
Montañas Y
Montes Cuatropiedras
Montañas Fresquitas
Montañas Dabajodelto
0 50 100 200 300 400

Bosque Pelón
Volcanes Extintos
Bosque Bajo
Montañas Apreturicas
Bosque Rejunto
0
50
100
200
300
400

0
50
100
200
300
400
Montes Malditos
Montañas
Lago Turbio
Montañas
Volcan Scrotak
Gu-Elen
Montañas
Perversas
Muymalditas
Montes Masmalditos


Montañas
Bosque Mindoso
Mindonas
Bosque Cuatropinos
Río
Lago Laminda
Blas
El bosque Verde
Bosque Mínimo
Montes
Condenados
Bosques
Huarjol
Los Cinco Montes
Lago Correoso
Cordillera
Bosque Olvidado
Los bosques Llorones
Picuda
0
50
100
200
300
400

0
50
100
200
300
400
Cordillera
Picuda
Río
Bosques de Tachindar
Montañas
Escarpadas
Papipa
Lago Conagua
Montañas Güasas


Mapa Climatologico
Calido
Fria
Desertico
Humedo
Gelido
Costero

AVENTURA INICIAL

21.Aventura para empezar

¡La madre que parió al Maldito Castillo!

Localización

La taberna se localiza en las Llanuras de Guarrón.

El clima se determinará con una tirada de climatología.

Se empezará a las 22:00 de la noche.

Narrar

En un día de esos que son igual que los demás días, algo inesperado sucedió en las Llanuras de Guarrón, vosotros, valerosos guerreros en busca de fortuna y gloria os encontrabais en una pequeña posada llamada el Pony Tuerto. Es de noche y os estáis poniendo hasta el culo de cerveza, entre risas, bromas e insultos la puerta de la taberna se abre de repente con un gran ruido, alguien aparece bajo el marco de la puerta, va vestido con una capa malva oscura con capucha por lo que apenas se le ve el rostro, la tela es de algodón pues no parece que pueda hacer bolillas al lavarse. Una vez dentro de la posada ese alguien se desencapucha por lo que se aprecia que es un warzor y también que está un poco tullido. Este empieza a hablar con bastante seriedad y determinación:

- Necesito que un grupo de guerreros valerosos me ayude.

Ante sus palabras nadie pareció reaccionar y comprobado el éxito, añadió:

- Habrá una generosa recompensa en agradecimiento a la ayuda desinteresada por parte de los poderosos guerreros que cumplan con los objetivos de la misión.

Al mencionar esto la respuesta de la gente fue totalmente diferente, demostrando la hermandad y caridad por parte de los aldeanos que siempre están dispuestos a colaborar sin esperar nada a cambio.

Director de juego

En este punto preguntará quien se acerca al warzor, quien se acerque podrá escuchar la conversación, quien no se acerque se lo perderá.

Warzor Tobal

Información para los jugadores

Mi nombre es Tobal. Esta mañana he salido con intención de hacer una entrega muy importante que debe llegar a Inder lo antes posible, pero durante el trayecto he topado con un grupo de asquerosos gorkos. Estos después de apalearme han conseguido quitarme el cofre que obtenía la tan importante entrega. Yo soy demasiado viejo ya

como para enfrentarme con tan poderosa horda, mi cabeza ya no es la que era y los sortilegios se me olvidan con facilidad. Mi recompensa por ayudarme será de 5000 machacas por cabeza. Los gorkos tomaron dirección sur. No puedo informaros de nada más puesto que no tengo más conocimientos que ofreceros, buena suerte.

Posada del Pony Tuerto

Personajes

Tabernero:

Descripción

Este personaje es bastante gordo, calvo y tiene una gran barba negra. De su oreja pende un aro dorado y parece tener bastante mala leche.

Información sólo para el Director de Juego

Él no quiere problemas en su taberna y no dirá nada pero sobornándolo cantará como un pajarito.

Información para los jugadores

Sabe que dirigiéndose hacia el sur hay una villa pequeña llamada Manzalvillo. Su raza es westlemania y habla Torrijano.

Borracho tumbado sobre la mesa

Descripción

Westlemania no demasiado corpulento, tiene una torrija de increíbles proporciones, vestido de ropajes harapientos y de largas melenas morenas, va sin afeitar.

Información sólo para el Director de Juego

Por mucho que le digan, sobornen, hostiguen o lo que sea el borracho no dirá ni pío. Si los jugadores viendo su estado intentan robarle este ni se enterará, lo que conseguirán será 25 machacas y una espada corta.

Información para los jugadores

No hablará aunque le aprieten los huevos con tenazas, su estado se lo impide.

Westlemania sentado en una banqueta junto a la barra.

Descripción

Westlemania rubio, bien vestido y armado. Parece un caballero de sólo dios sabe de que corte y de que rey.

Información sólo para el Director de Juego

No hablará hasta que los personajes lo hagan primero.

Información para los jugadores

Les dirá que viene de tierras lejanas cerca de las montañas Gu-Elen, en las llanuras de Asílax, es caballero del Rey Camilo. Combatiente del ejército de Tachindar que luchan sin cesar para intentar acabar con los planes del perverso Morkon que está haciendo que todo Orlok se extienda por Tórrijan.

El problema es que estaba tan entusiasmado con el combate que cuando se dió la vuelta su ejército y el de Orlok habían desaparecido y todavía los anda buscando.

Aldeanos comunes

Descripción

Westlemania clásico con pinta de garrulo con ropa de pastor ovejero, cara de tonto y barba de días.

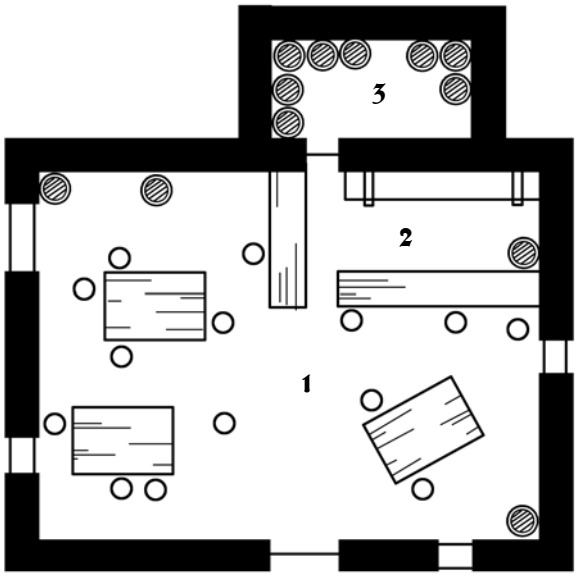
Información sólo para el Director de Juego

No hablarán hasta que no se les pregunte.

Información para los jugadores

No dirán nada vital para la aventura, sólo piensan en sus cultivos y en sus mujeres. Frase típica que dicen, "No se lo diga a nadie pero creo que el posadero tiene un rollo con una de las vacas del tendero, pero lo más gracioso es que la vaca se ha quedado preñada".

Plano del Pony Tuerto



Taberna

1. Este rincón tan acogedor es donde la gente toma un trago con los amigos, cuentan chismes, se insultan los unos a los otros. Este lugar se empezará a quedar sin gente a partir de media noche. Si no se queda sin gente el tabernero se encarga de cerrar.
2. Esta es la barra en la que se atiende a la gente, esta detrás tiene una estantería que alberga diferentes tipos de bebidas alcohólicas, aunque para los guerreros definitivos que sean lights podrán optar por un vaso de agua fresca o el tan nutritivo zumo de tomate.

3. Esta pequeña habitación es el almacén de la taberna en donde el posadero tiene bebida y comida de reserva por si se le acaba en la barra. El almacén es oscuro y de pequeño tamaño y no sería raro encontrarse algún tropezón en su interior (el tropezón puede ser cualquier tipo de cosa viva o muerta que logre tirarte y sorprenderte a la vez).

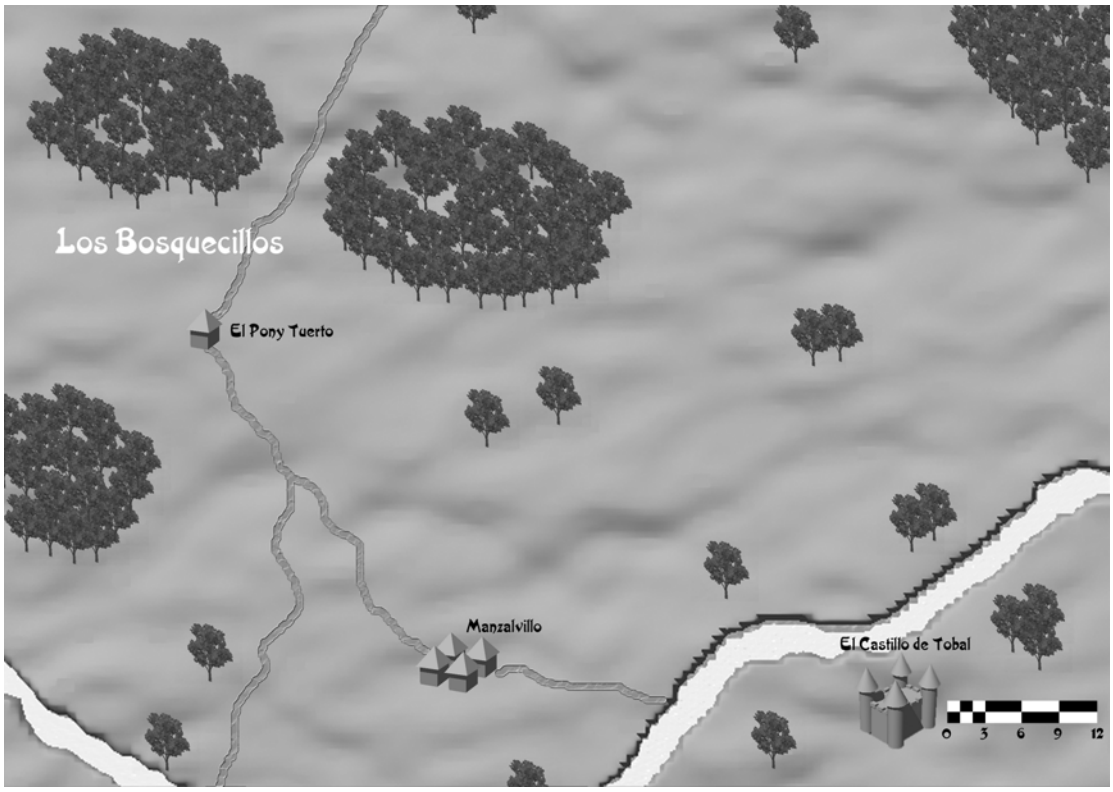
Información sólo para el Director de Juego

En la única habitación en donde podrán encontrar algo de interés es en el almacén de la taberna, habrá escondida una ganzúa que podrán utilizar más adelante en la castillo, también habrá 10 machacas ocultas en una pequeña caja que deben ser los ahorros del tabernero. Si en las demás habitaciones efectúan una tirada de acción inusual en percepción de dificultad normal de 0 a 100 a elegir por el DJ y la superan, no encontrarán nada, pero si la tirada está 10 puntos por encima de la dificultad asignada por el DJ debería de darles una pequeña gratificación de 5 machacas.

En este momento se dispondrán a salir y desplazarse hacia el sur para intentar encontrar el poblado de Manzalvillo.

Una vez hayan dado con el poblado, que lo encontrarán sin ninguna dificultad, deberán entrar al pueblo. Este será determinado por el generador de pueblos del libro para que en cada aventura sea diferente el sitio. Lo único que tiene que haber seguro es una posada que es donde tendrán que entrar a descansar y a pedir información.

Mapa general de la zona



Descripción del camino hacia Manzalvillo

Oh, poderosos guerreros!! A la salida del pueblo nadie os despide tan sólo dos árboles junto al camino, el cual se pierde en la distancia. El paisaje es monótono, grandes pradas de hierba cubren la lejanía y tan sólo unos cuantos árboles salpicados aquí y allí. De pronto el camino se bifurca en dos direcciones deferentes, uno de ellos de pierde tras una colina, aunque es bien sabido que conduce al único afluente del río Mojado. El otro desciende hacia una gran llanura, y a lo lejos se distingue vuestro objetivo, Manzalvillo. El camino hasta él no es muy diferente al anterior por lo que no parece destacar nada interesante.

La posada del Tocón.

Personajes

Posadero

Descripción

La raza del posadero es willow, se llama Tragnar, su cabellera es de color rojo con trenzas , tiene una gran barba, un gran bigote y unas cejas muy pobladas. No llega a la barra de la taberna debido a su escaso tamaño por lo que atiende encima de ella, no hay que subestimar a los willows puesto que la mala leche de estos es de calidad suprema.

Información sólo para el Director de Juego

Todo personaje que no tenga el master de Toñete no podrá entender ni papa de lo que está diciendo el willow. Si no hay ninguno que lo entienda deberán hacer una tirada de percepción de dificultad normal, número de 1 a 100 según la dificultad que el DJ quiera darle a esta acción, esto lo harán para encontrar en la posada alguien que pueda servir de traductor, si logran la tirada lo encontrarán. En el supuesto de que no lo logren deberán echarle imaginación para obtener la información que necesitan, una solución sería registrar las habitaciones sin ser vistos por el tabernero ni tampoco por el cliente alojado en la habitación. Cada vez que intenten pasar a una habitación ocupada tendrán que hacer una tirada de acción inusual en la característica de suerte, si no la lograran, el cliente subirá a la habitación y los personajes deberán de resolver la situación. Si el personaje está en la habitación tendrán que pasar con muchísimo sigilo, esto lo debe de resolver el DJ.

Si logran sacarle la información al tabernero con una tirada de acción inusual en la característica de carisma, estos podrán registrarla intentando no ser vistos o pedirla para alojarse y de paso buscar, esto queda a la imaginación de los personajes jugadores.

Información para los jugadores

Si preguntan por el Warzor Tobal, este estuvo hospedado aquí y se marchó poco antes de llegar los personajes jugadores. Parecía tener mucha prisa, de hecho sólo durmió aquí una noche. No dirá la habitación en la que estuvo hospedado puesto que un tabernero no puede dar ese tipo de información debido a su reputación.

No conocerá el paradero de ninguna castillo puesto que no puede viajar debido a su trabajo.

La abuelita Mary Tuetter

Descripción

Es de raza Poyux, se pasa todo el tiempo sentada en el salón comunitario al lado de la chimenea haciendo calcetas, se la ve muy estropeada por el tiempo aunque conserva su carácter. No tiene relación con nadie de la taberna y se la ve muy callada, sus ropas son bastante austeras.

Información sólo para el Director de Juego

Esta abuelita pedirá a los personajes 10 machacas pero a cambio cuando se vayan a ir, ella les entregará un objeto mágico, es la piedra de Rewind, esta te salvará de un golpe para grabar en el caso de que te lo hagan, pero sólo de 1, luego la piedra desaparecerá, pero te habrás librado del trastazo, el enemigo perderá su turno inútilmente. Ella no sabrá para lo que sirve y no se lo podrá decir al que le ha entregado la piedra, lo que les obligará a preguntar en la taberna.

Información para los jugadores

Os dirá: Que importante es la juventud, es maravilloso ver a gente joven y fuerte, desgraciadamente para mi el tiempo se acaba, aunque en estos tiempos que se avecinan llenos de maldad y de corrupción no se sabe que es mejor, tengo ganas de tomarme una cerveza fresquita pero no me llegan las machacas para volver a mi hogar en la caravana de las 2: 05, ¿le haríais un favor a la abuelita? Necesito 10 machacas.

Sobak

Descripción

Es de la raza de los gorkos, a simple vista parece muy sucio, guarro, mal educado, huele mal, es verde y gasta bromas en la taberna con sus ventosidades, pero cuando te acercas descubres que es mucho peor de lo que te habías supuesto, su cuerpo desprende un aroma parecido al estofado con patatas, dan arcadas nada más mirarlo.

Información sólo para el Director de Juego

Este gorko no tiene ninguna información importante para los personajes

Información para los jugadores

Este se justificará ante los personajes jugadores diciendo que no sabe ni tiene ninguna información valiosa debido a su problema personal. Llegó a su casa una carta de reclutamiento procedente de Orlok para que se alistara en el ejército que intenta invadir Tachindar.

Gordo Tolkker

Descripción

Este personaje pertenece a la raza de los Obblors, lleva sus característicos calzoncillos de esparto, sobre el cuerpo lleva una buena armadura y en el cuello lleva un tatuaje de súper patata.

Información sólo para el Director de Juego

Este personaje sí sabrá para lo que sirve la piedra de Rewind y podrá explicarlo a los personajes jugadores si estos le preguntan sobre ella.

Información para los jugadores

A mis oídos ha llegado información sobre la piedra de Rewind, esta te salvará de un golpe para grabar en el caso de que te lo hagan, pero sólo de 1, luego la piedra desaparecerá, pero te habrás librado del trastazo, el enemigo perderá su turno inútilmente. Es muy bueno tener un objeto así, resulta bastante incómodo desplazarse y combatir sin una pierna o un brazo, os será de gran ayuda.

Zancos

Descripción

Este personaje se encuentra en la taberna sentado y encapuchado, observa el movimiento de los demás personajes que se mueven por la posada con desconfianza y disimulo.

Información sólo para el Director de Juego

Este personaje no tendrá información importante para la aventura.

Información para los jugadores

Al acercaros a él se desencapucha y apreciáis que se trata de un westlemania, este os pregunta que si habéis visto a cuatro dumis llamados Trodo, Tam, Tipin y Esmirrin. Necesita localizarlos urgentemente aunque sabe que lo más probable es que las Capas Negras los hayan matado.

Pirata Agárrame La Pata

Descripción

Es de la raza de los willows, tiene una gran barba negra, pendientes con forma de aro en las dos orejas, parches en los dos ojos, un gorro típico de pirata con la calaverita arriba, traje de capitán y una pata de palo. Está borracho con la cabeza encima de una

de las mesas de la posada. Su traje va complementado con una espada y un saquito que cuelga de su cinturón.

Información sólo para el Director de Juego

Este personaje no tendrá información importante para la aventura. El saquito es de 20 machacas, deberán robárselo, la espada tendrá las características de una cimitarra.

Información para los jugadores

Dirá: ¡ Hay dios mío! ¿Que clase de capitán voy a ser yo sin barco?, ¿por qué se me ocurriría a mi hacerle un calvo a aquel barco?, pero tampoco es para ponerse a si, es que me han dejado hasta sin tripulación. (Todo esto medio borracho).

Mary Loli

Descripción

Es de raza westlemania, es de increíble belleza, va vestida con armadura, pero la imprescindible, sus cabellos son rubios y sus curvas cortan la respiración, va armada con una espada y su carácter es propio de una mujer que se dedica a la lucha.

Información sólo para el Director de Juego

Este personaje no tendrá información importante para la aventura, si alguno de los personajes se la intenta ligar deberá de hacer una tirada de acción inusual de carisma, si lo consigue se la habrá ligado. Subirá a la habitación de Mary Loli y tendrá que hacer una tirada de acción inusual en percepción, si no la consigue el personaje habrá sido robado por Mary Loli , esta le robará el arma si el personaje lleva, si no lleva le robará tantas machacas como puntuación saque en 1d20, el personaje afectado se enterará del robo cuando intente usar el arma o cuando intente comprar un objeto. Esta poco después desaparecerá de la posada sin dejar ni rastro. El personaje después de un rato de tonteo sin conseguir de ella casi nada bajará limpito.

Información para los jugadores

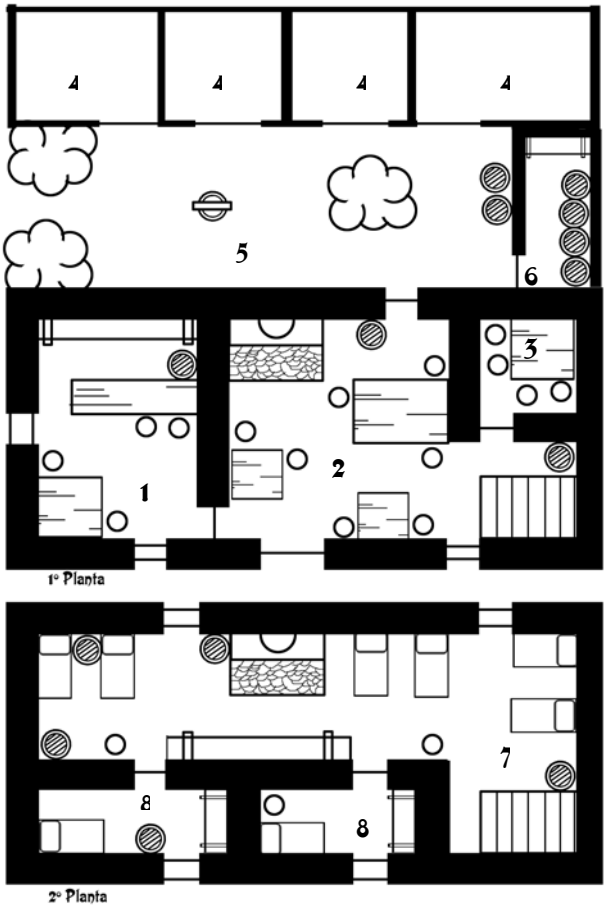
Lo único que dirá es: Estoy cazando preguntones

Información para el Director de Juego

También puede haber algún aldeano común, mirar personaje en la taberna del Pony Tuerto.

La descripción de las habitaciones tanto aquí como en el castillo se les leerá a los jugadores para que se hagan una idea del sitio al que han entrado.

Plano de la posada del Tocón



1. Taberna: Aquí los personajes hospedados y no hospedados se reunirán a echar un trago y a comer, esta taberna no es muy grande pero es acogedora.
2. Salón comunitario: Esta habitación dispone de una chimenea, una mesa grande y dos pequeñas, aquí se puede comer tranquilamente y charlar cómodamente al calor del fuego.
3. Reservado: Esta habitación quedará aislada de los lugares públicos, perfecta para no levantar sospechas e impedir que oigan las conversaciones.
4. Establos: Este es el lugar donde se dejarán los caballos o cualquier otra cosa que se lleve.
5. Patio: Este patio exterior da a una de las entradas de la posada ,en él se encuentran los establos, el almacén y un pozo que abastece a toda la posada.
6. Almacén: En esta dependencia se encuentran las reservas de comida y bebida de la posada.
7. Dormitorios comunitarios: Este gran dormitorio proporciona alojamiento a los huéspedes menos delicados.
8. Dormitorios privados para huéspedes: Estos dormitorios serán capaz de alojar a cuatro personas como máximo.

Información sólo para el Director de Juego

En el almacén (6) si se logra pasar sin que les vea el posadero, habrá 1 bolsa con 20 machacas y 2 Jappy Milk, la puerta se encuentra bloqueada y sólo se podrá abrir con una ganzúa, con la llave si se le roba al posadero o tirando la puerta abajo si logras que no te oigan.

En la estantería de la habitación comunitaria (7) habrá 1 poción +10 pv, 1 bolsa de 10 machacas y una cantimplora, yesca y pedernal, a parte de muchos libros viejos y polvorientos, para encontrar estos objetos no hará falta buscarlos ya que estarán a la vista.

En la habitación privada que tiene un barril de cerveza es donde habrá pasado la noche Tobal, esto les servirá de pista si no le han preguntado al tabernero por él . Habrá una capa malva oscura de algodón que no parece hacer bolillas, un cinturón a parte de un saquito con 10 machacas y un pequeño pergamino con el número de kilómetros a los que está el castillo y una escritura de carácter rúnico que sólo se podrá traducir con una tirada inusual en la característica de inteligencia, si se consiguiera lograrían averiguar que se trata de la receta de alquimia de curación número 5. Estos objetos estarán a la vista y no se necesitará hacer una tirada de búsqueda. También habrá un pequeño pergamino escondido entre las sábanas, este pergamino contiene la situación exacta del castillo, es necesario buscarlo con una tirada de percepción. Si no encuentran el plano tendrán que probar suerte con la dirección, si siguen en la dirección correcta al final lo acabarán viendo.

Descripción del camino hacia el castillo de Tobal

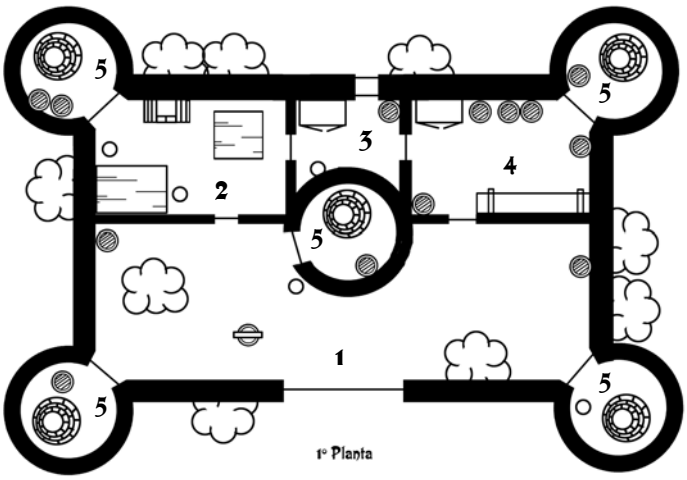
El ambiente por esta zona es más fresco y húmedo, la hierba es más espesa que en la ruta anterior, algunas flores de diversos colores aparecen entre la hierba. El camino no es largo y tras el Mojado aparece el castillo con sus altas torres de piedra gris, pendones ondean en lo más alto de color rojo con el emblema de un chupete blanco. El río no es muy profundo pero si lo necesario para que cruzarlo a pie se haga imposible, unos pocos árboles hunden sus raíces en el agua del río. (Tras cruzar el rió narrar esto): Apenas nueve kilómetros separan el castillo del río, el camino es sencillo a través de las pradas, los desniveles son suaves e inapreciables. El castillo se levanta majestuoso, este es de sólida roca gris , la puerta principal es de gruesa madera y tan sólo unas cuantas ventanas cerradas rompen la monotonía de la roca.

El castillo de Tobal

Una vez que hayan divisado el castillo deberán pensar por donde van a entrar, las opciones más viables son, entrar por la ventana trasera del castillo que deberán abrirla pero con un simple piñazo se abre sin necesidad de tiradas, también llamando a la puerta

principal y buscando una excusa buena para entrar, según lo buena que sea así de complicada será la tirada de carisma, una muy buena sería decir que sois los revisores del gas, esa colaría seguro.

1ª Planta



1. Patio exterior del castillo: En él se articulan las demás dependencias del castillo, este dispone de un pozo.
2. Habitación para invitados: Esta dispone de mesas, taburetes y una entrada hacia la torre superior izquierda.
3. Habitación: Esta dependencia contiene un armario, un barril y un taburete.
4. Sala de estar: Esta habitación se compone de una estantería y un armario de madera bastante viejo, dispone de una entrada desde el patio exterior y tiene una entrada hacia la torre superior derecha.
5. Torres: Dispone de un pequeño espacio que rodea la escalera de caracol que sube hacia arriba. La torre central está cerrada con una llave mágica.

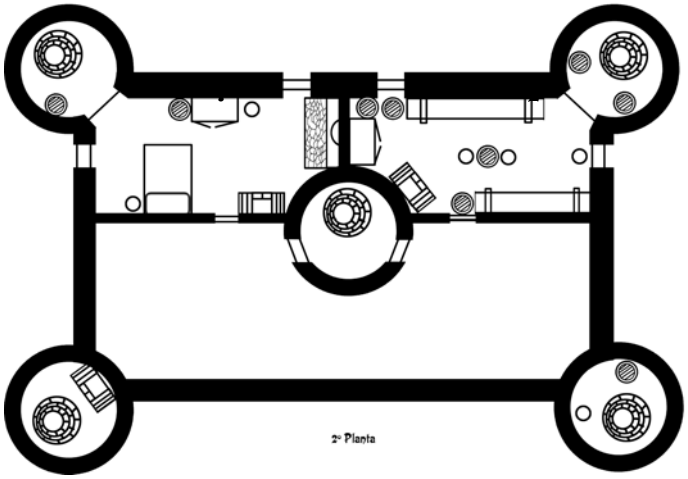
Información sólo para el Director de Juego

En el patio exterior (1) hay un pozo que sirve de entrada a las catacumbas, para averiguar que el pozo conduce a las catacumbas tendrán que efectuar la tirada típica de búsqueda, si esta es lograda deberán bajar, pero para ello necesitarán hacer otra tirada en la característica de agilidad cuya dificultad se reducirá dependiendo de los elementos que utilicen para bajar como por ejemplo 1 cuerda. Si fallaran la tirada se precipitarían al suelo con violencia, teniendo en cuenta que el pozo tiene 30 metros de profundidad hasta llegar al suelo. A parte nada más entrar al castillo os recibirán Gorkos y Guiblins arqueros disparando desde las torres inferiores y que dan al patio, también desde las ventanas que hay arriba que también dan al patio. El número de enemigos los determinará el DJ porque esto depende de la cantidad de personas que estén jugando.

En la sala para invitados (2) se encuentran cerradas ambas puertas, estas podrán desbloquearse con ganzúas o echando la puerta abajo, la única que no está bloqueada es la que conduce a la torre superior izquierda. En esta habitación encontrarán un cofre que contiene una cuerda de 20 metros, un saquito de 10 machacas, 5 flechas y 1 cota de maya. Estos objetos estarán a la vista. Les estarán esperando Guiblins con espada.

En la habitación (3) se encontrarán un armario en el que habrá 1 antorcha, 1 cacerola, 1 cota de malla y 1 poción +10. Estos objetos estarán a la vista. Habrá 1 Gorko en esta habitación pero durmiendo.
En la sala de estar (4) encontrarán 1 armario que tiene dentro 1 cacerola, 1 tapacubos, 1 bolsa con 5 machacas. En la estantería habrá 1 mochila y una vaina. Estos objetos estarán a la vista. Habrá ratas y arañas.
En este piso habrá 1 gorko por cada torre. Cada Gorko tendrá 1 saquito con 5 machacas.

2ª Planta

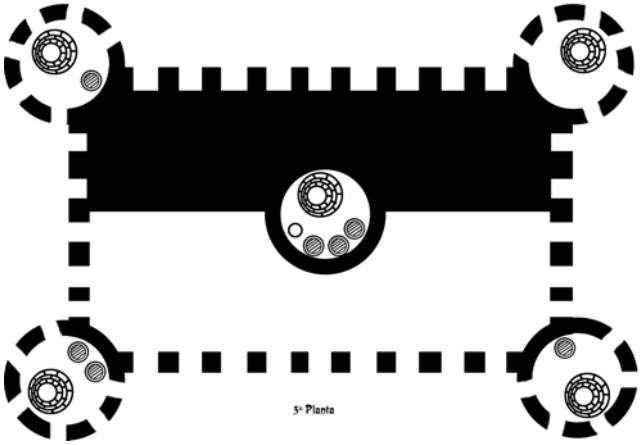


1. Habitación: Esta habitación dispone de 1 cama, chimenea y armario. Su único acceso es subiendo la torre superior izquierda. Su aspecto es sucio y polvoriento.
2. Almacén: En esta habitación hay dos estanterías, una de ellas contiene armas rotas e inservibles, un armario y varios barriles de cerveza, aquí se encuentran las reservas de comida y bebida del castillo y de todos sus huéspedes. Solamente hay acceso a este almacén por la torre superior derecha.

Información sólo para el Director de Juego

En la habitación (1) hay un cofre que contiene espadas de la muerte, esta espada mágica tendrá las características de 1 espadón. En el armario habrá 1 poción de fuerza, esta subirá durante 1 combate la fuerza en +2. Estarán esperando Guiblins con espada y Gorkos.
En el almacén (2) encontrareis dos estanterías, la de arriba contiene armas rotas e inservibles aunque hay dos dagas que se pueden utilizar. En la estantería de abajo hay

1 bolsa con 5 machacas, es el armario no hay nada. En esta habitación habrá guiblins lanceros. Subiendo por la torre inferior izquierda al segundo piso hallarán un cofre que contiene 2 partes de pétalos de Tranaja, 2 partes de agua de Alaporra, 2 partes de ladillas de dragón y un tarro para mezclas.



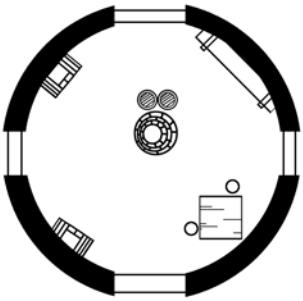
3ª Planta

En esta planta se encuentran los torreones de las cuatro torres que flanquean las fachadas del castillo, la única torre que sigue subiendo es la central.

Información sólo para el Director de Juego

En cada torreón habrá guiblins lanceros y arqueros, menos en la torre central que seguirá subiendo.

4ª Planta



La torre central culmina en una gran sala, con amplios ventanales, la habitación está llena de curiosos botecillos que contienen líquidos de diversos colores, además hay muchos libros deshojados y pergaminos tirados por el suelo.

Información sólo para el Director de Juego

La habitación tiene dos cofres, el de arriba contiene 500 machacas y el de abajo contiene el poderoso y codiciado Sujetador de Senax. En la mesa encontrareis otro objeto muy codiciado que es bolso de Botica de Chumari. En la estantería habrá 2 pociones de +10 pv.

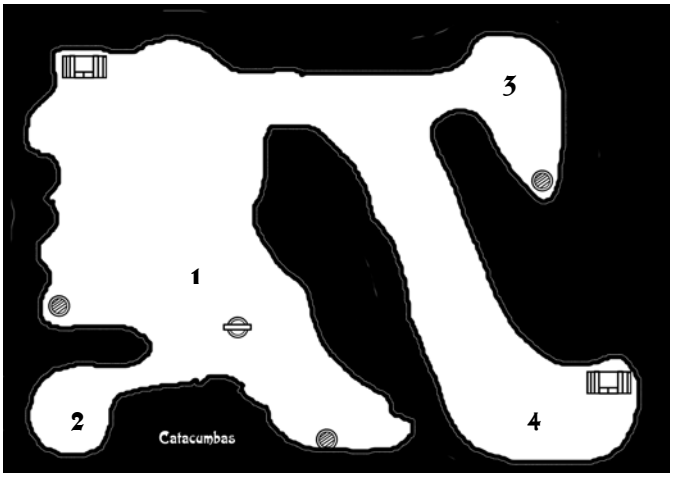
En esta habitación os esperará vuestro amigo Tobal, este tendrá las características de un warzor a parte de mucha mala leche.

Información para los jugadores

Tobal les dirá antes del combate que quiere ser muy malo y dominar el mundo, quiere ser más poderoso que Morkon y para ello había construido la fortaleza y contratado a todos los malos que en ella había, ahora se da cuenta de que había subestimado vuestra fuerza pero que de todas formas acabará con vosotros.

Después del combate antes de morir dirá que ser más poderoso que Morkon es bastante difícil pero que ya es demasiado tarde para arrepentirse. Expira su último suspiro. La misión ha sido conseguida con éxito y los héroes vuelven a sus quehaceres con el espíritu engrandecido y con los bolsillos llenos de machacas.

Catacumbas del castillo



1. Cámara central: por aquí descenderéis del pozo, la única luz que entra es la del agujero del pozo y es demasiado tenue para poder ver. Todo es oscuro y polvoriento, hay un ambiente húmedo y espeluznante que pone los pelos como agujas de punto.
2. Bóveda de piedra: Esta bóveda está formada por piedras colocadas en forma desigual, hay huesos de todo tipo por el suelo.
3. Esta no variará mucho de la cámara central sólo hay huesos por el suelo.
4. Parece ser una cripta de piedra, contiene inscripciones de carácter rúnico.

Información sólo para el Director de Juego

Si nada más entrar no tienen luz se perderán aplicando las reglas que vienen en el libro.

En la cámara número 1 nos encontraremos con zombis y esqueletos, el cofre que se encuentra en esta cámara contendrá un hacha de la muerte con características iguales a un hacha de combate.

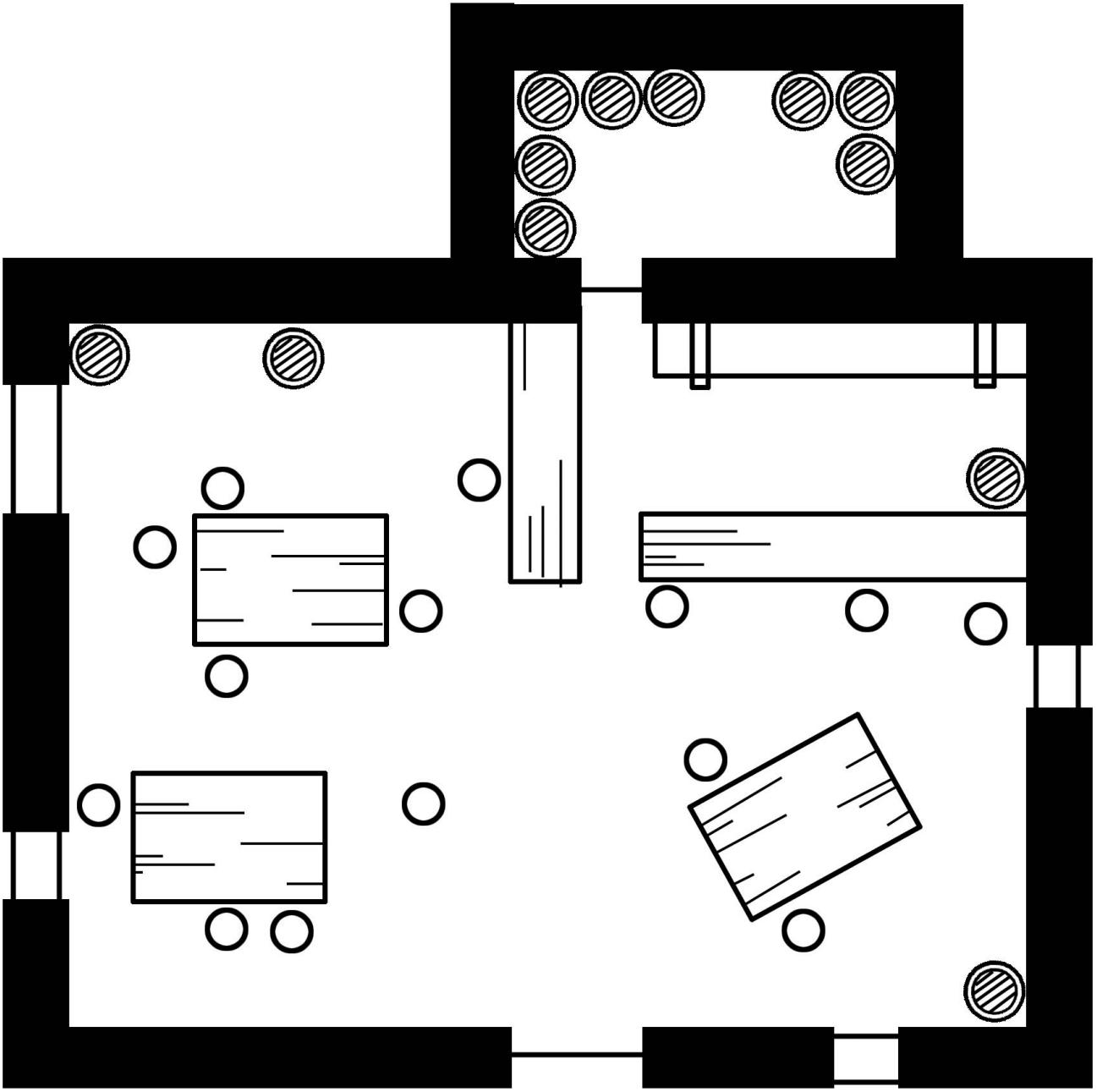
En la bóveda 2 habrá, arañas, murciégalos y almas a parte de un cadáver en el suelo, si lo registran encontrarán 1 bolsita con 20 machacas.
En la cámara 3 habrá esperando esqueletos y almas, si buscan encontrarán 1 arco largo.
En la cripta número 4, si quieren traducir las runas deberán efectuar una tirada inusual con la característica de inteligencia, si la consiguiesen leerían: "cuidado con el cofre tiene trampa". Si no lo leen deberán de realizar una tirada de percepción para intentar encontrar la trampa. Si no la encuentran y abren el cofre se activará un mecanismo delante de ellos y despedirá 15 pinchos por medio de un resorte metálico. Esto le producirá al que esté abriendo el cofre 25 puntos de daño.
También habrá muertos vivientes.
Este cofre contiene la llave que abre la "TORRE CENTRAL"

Información para los jugadores

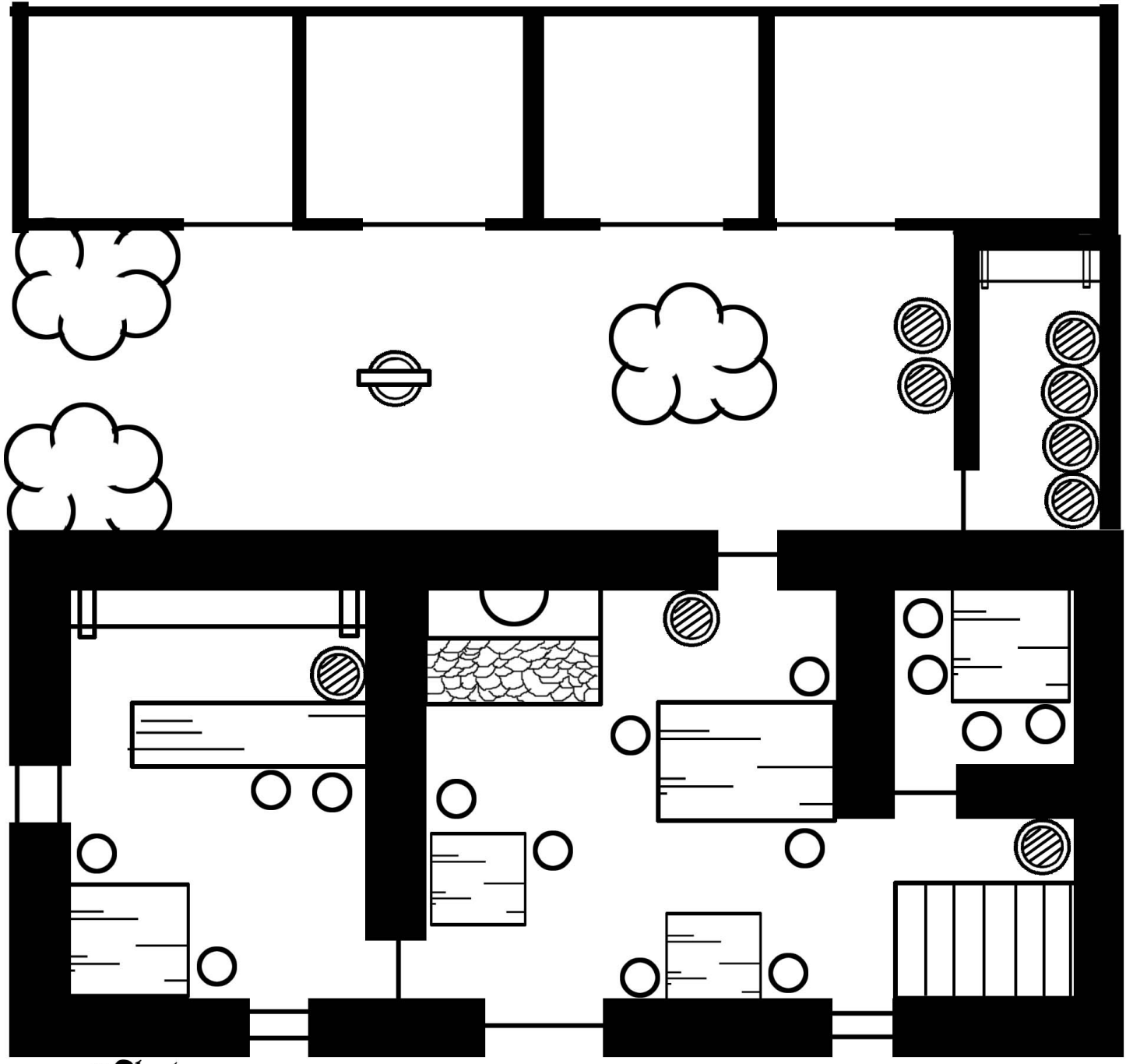
Cuando bajen a las catacumbas hay que leer esto: " el aire se vuelve húmedo con un olor a podredumbre, por vuestro cuerpo os recorre un escalofrío que os eriza hasta el último pelo, todo está oscuro, algo raro empieza a suceder, se oyen los quejidos de los no muertos, un sudor frío asoma por los poros de vuestra piel de pronto manos empiezan a salir de debajo de la tierra, los cadáveres que había en el suelo se empiezan a levantar.
Cuando abran el cofre de la cripta sin saber lo de la trampa lee esto: " De pronto la pared que hay en frente de vosotros hace un rápido movimiento y activados por un resorte metálico salen quince pinchos metálicos que hieren de forma violenta a vuestro compañero, vuestro compañero cae de espaldas ensangrentado".

ESCENARIOS Y FICHAS DE JUEGO

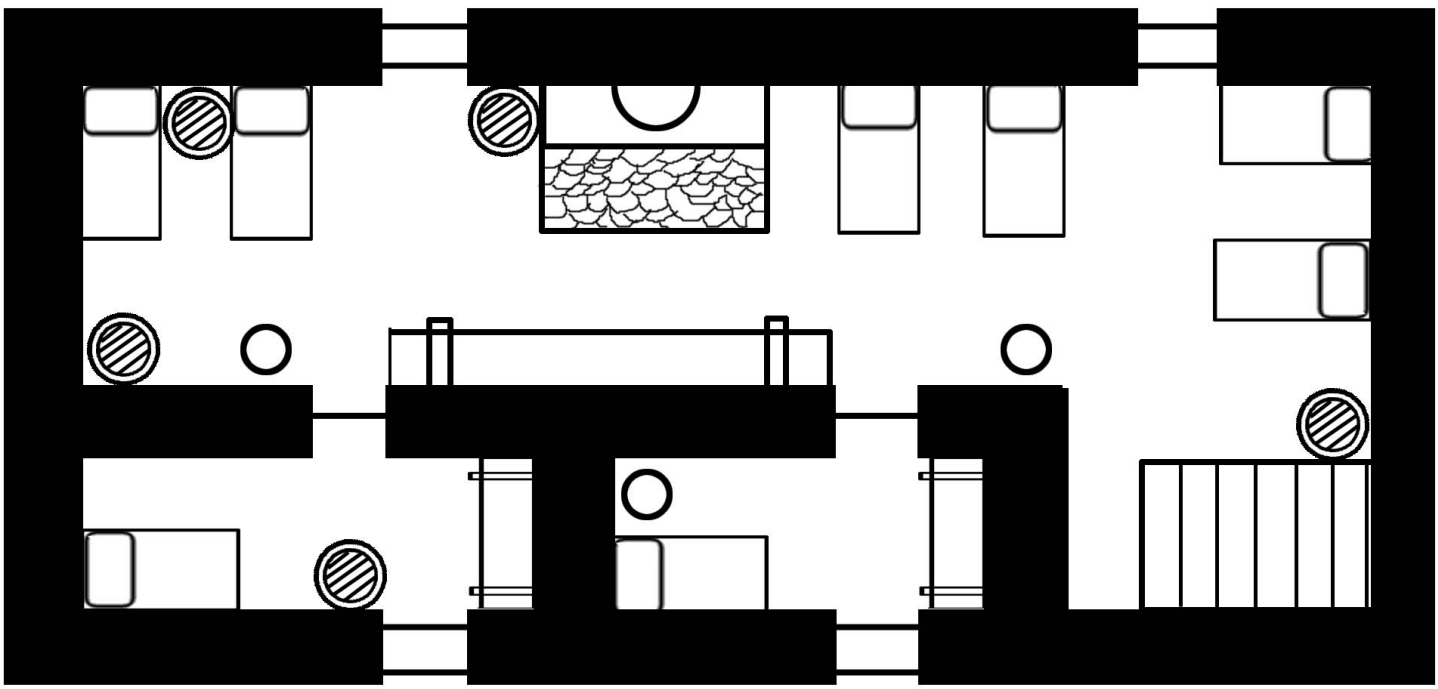
El Pony Tuerto
Manzalvillo
El Castillo de Tobal
0 3 6 9 12



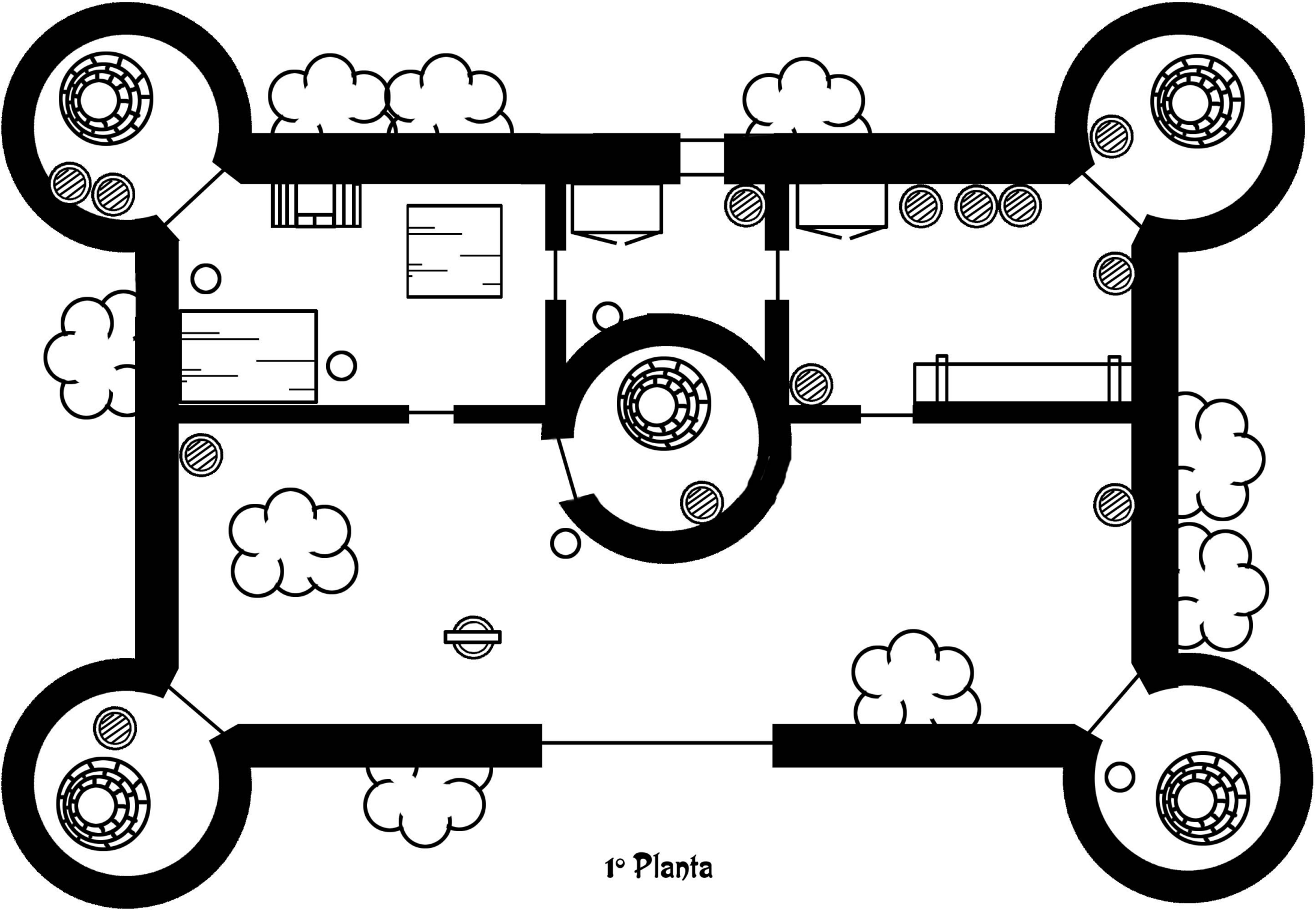
Taberna



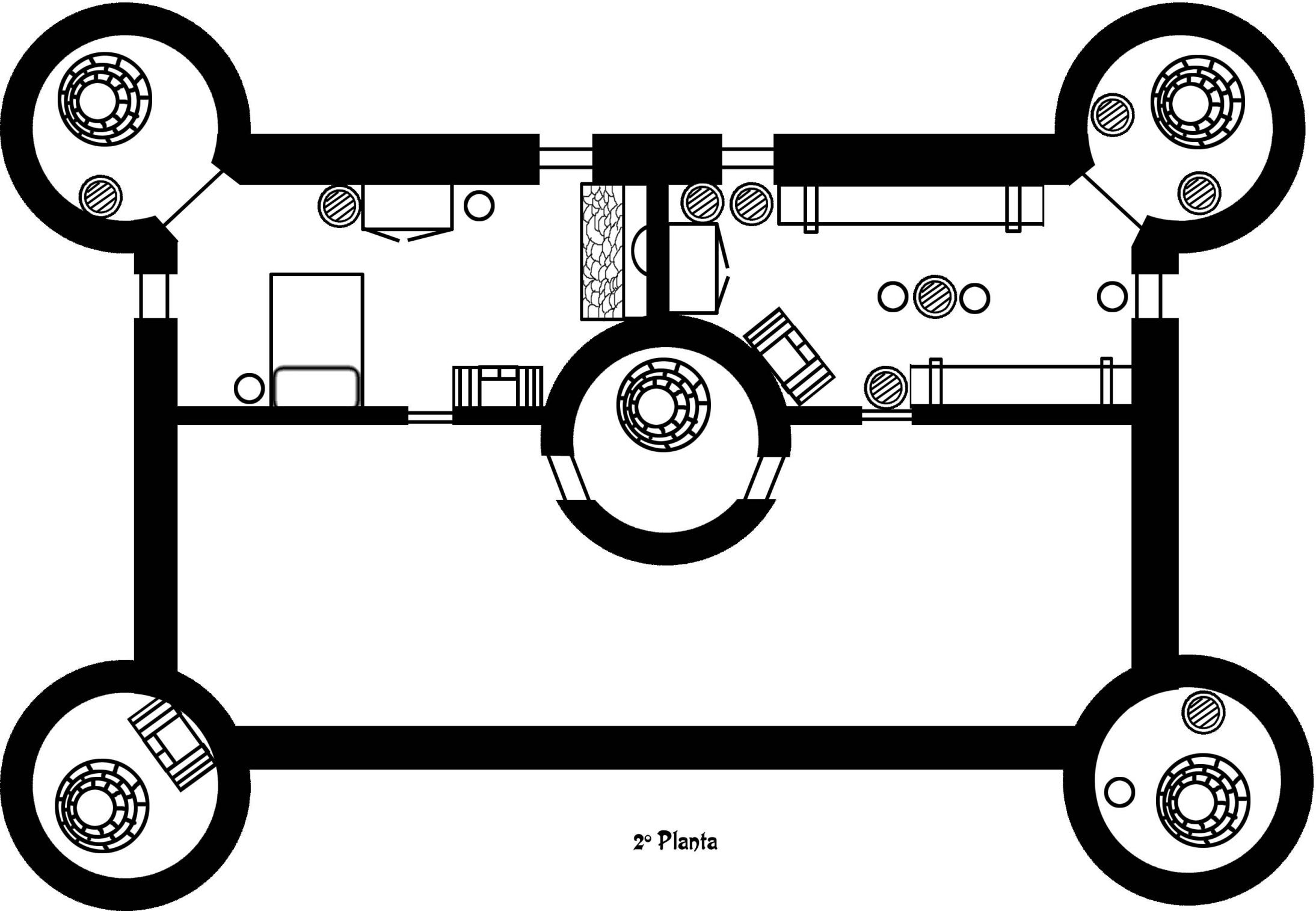
1° Planta



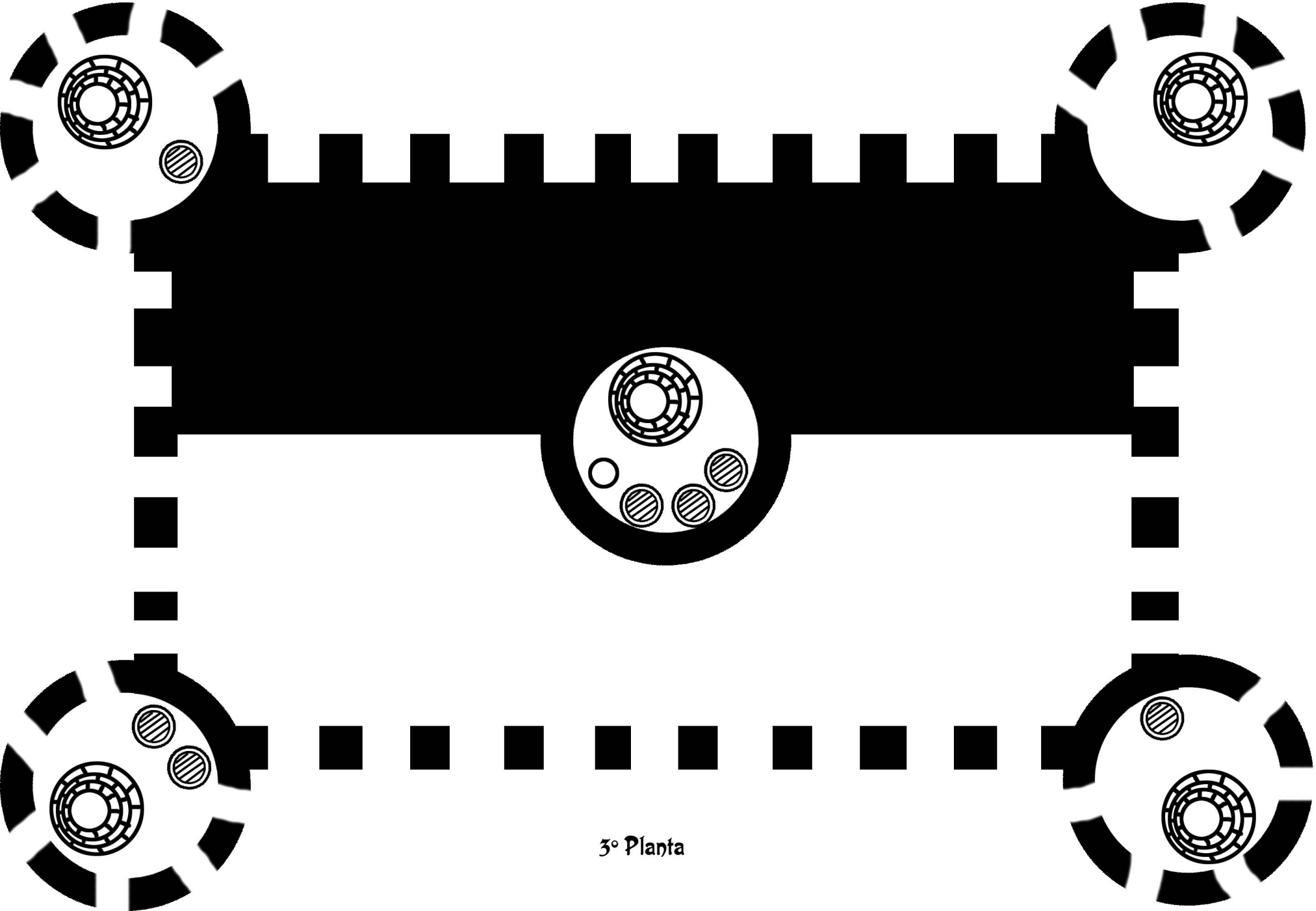
2° Planta



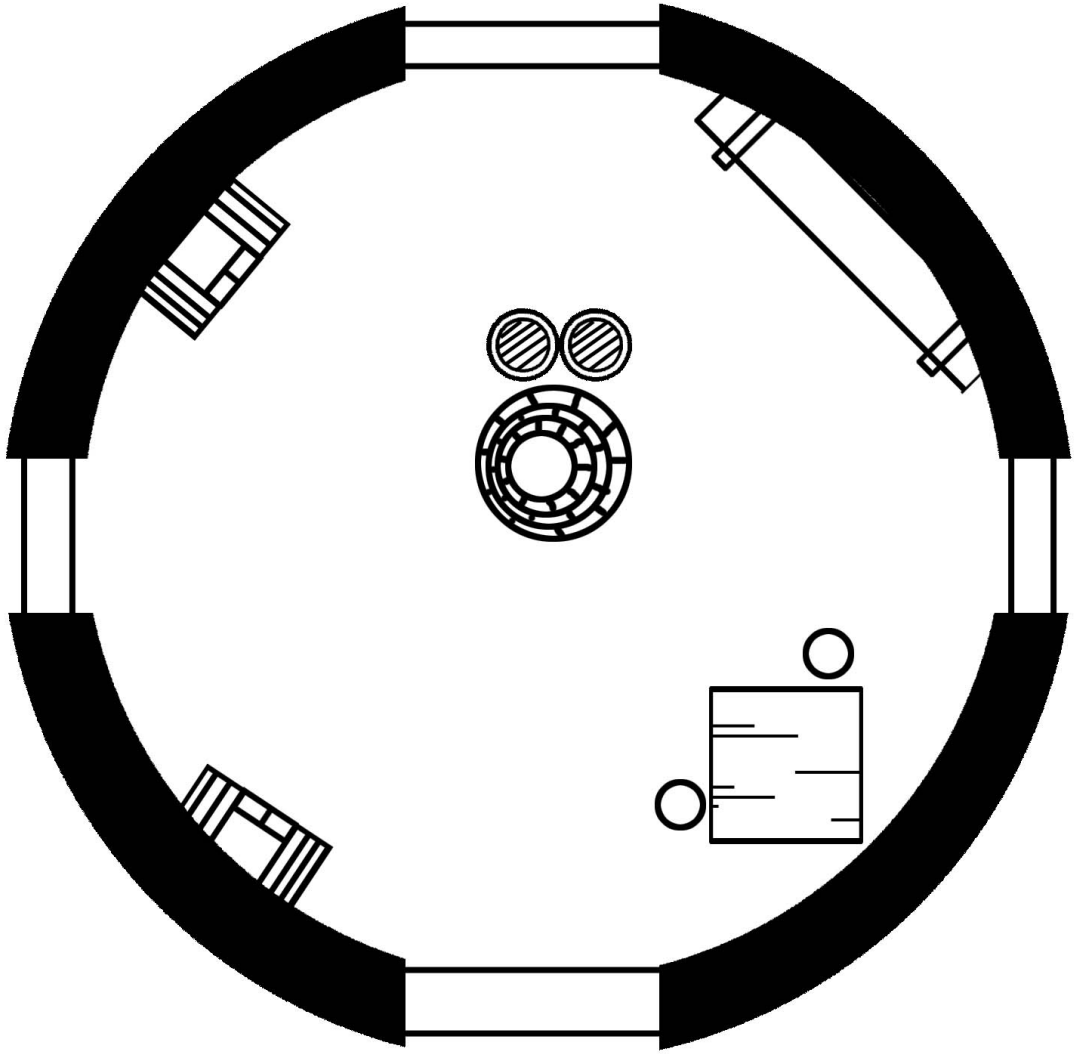
1º Planta



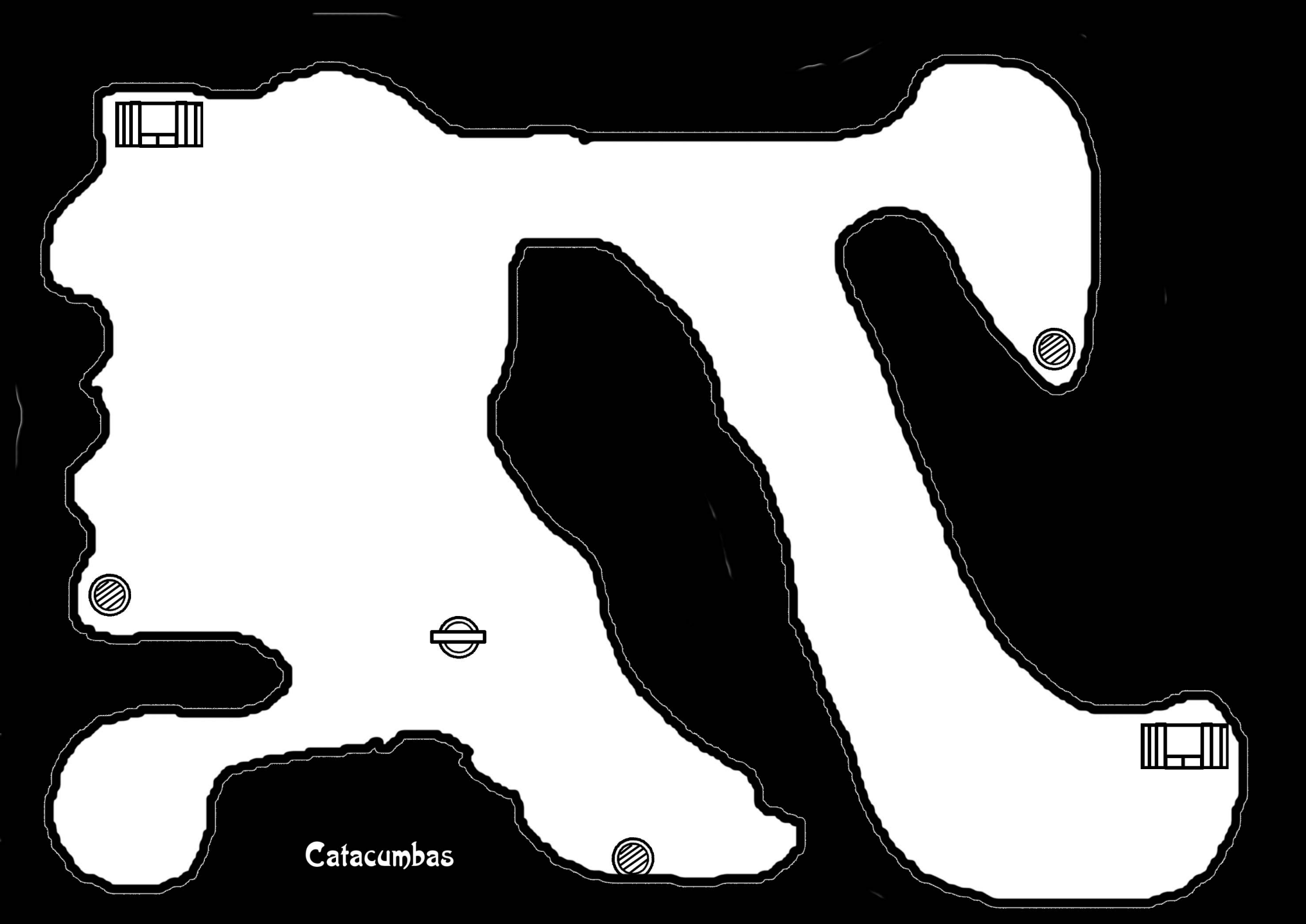
2° Planta

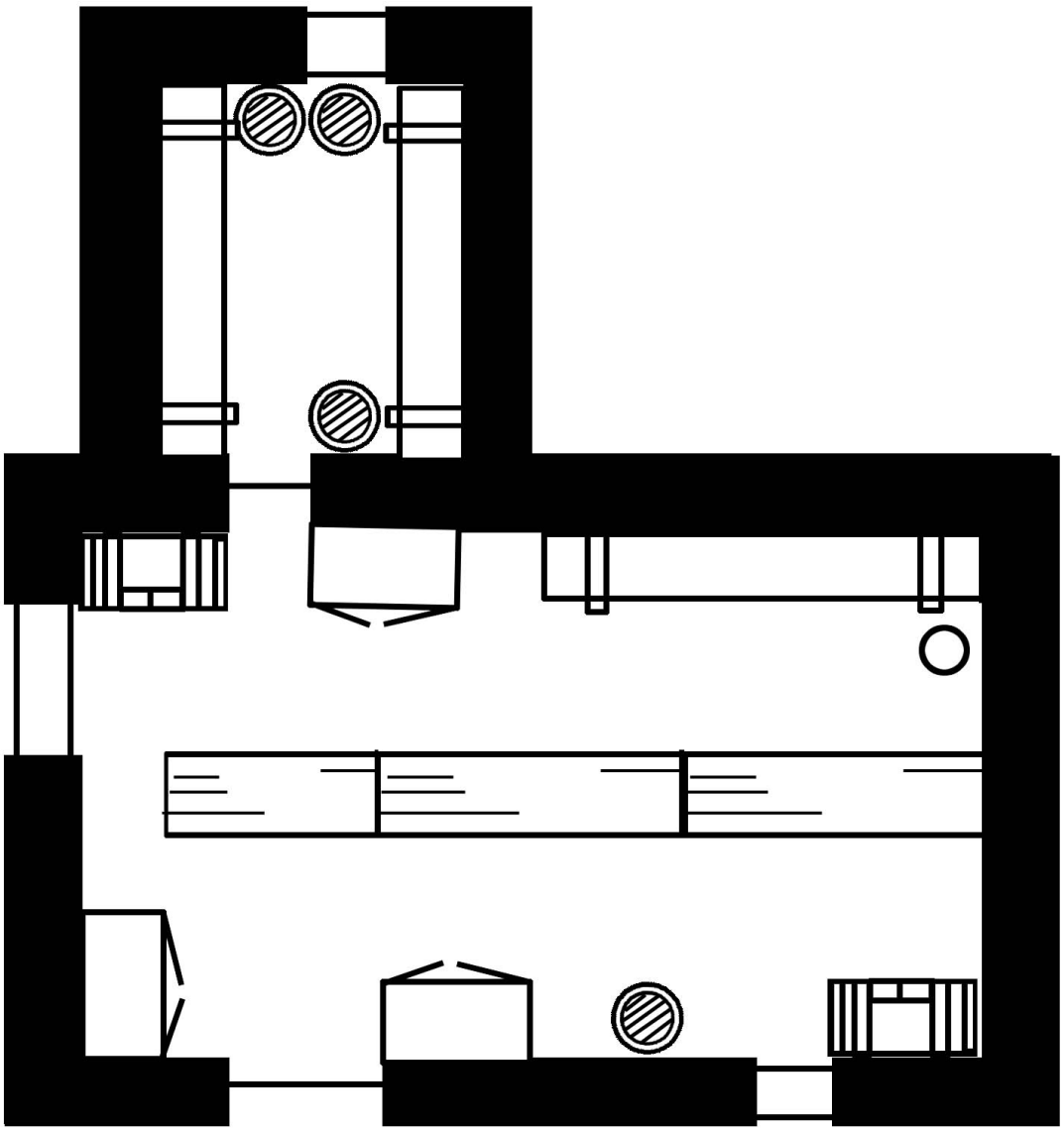


3º Planta

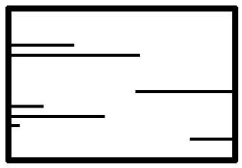


4° Planta

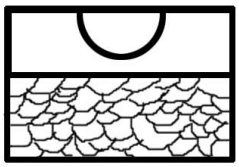

Catacumbas



Tienda

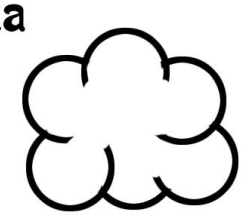


Mesa

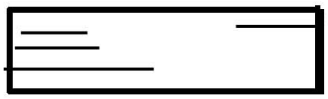


Chimenea

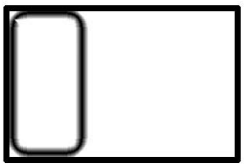
Estanteria



Arbol

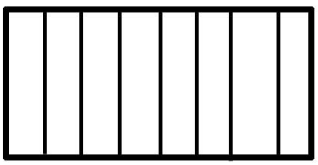


Barra



Cama

Pozo



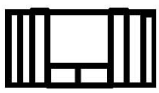
Escaleras

Escaleras de caracol

Barril

Puerta

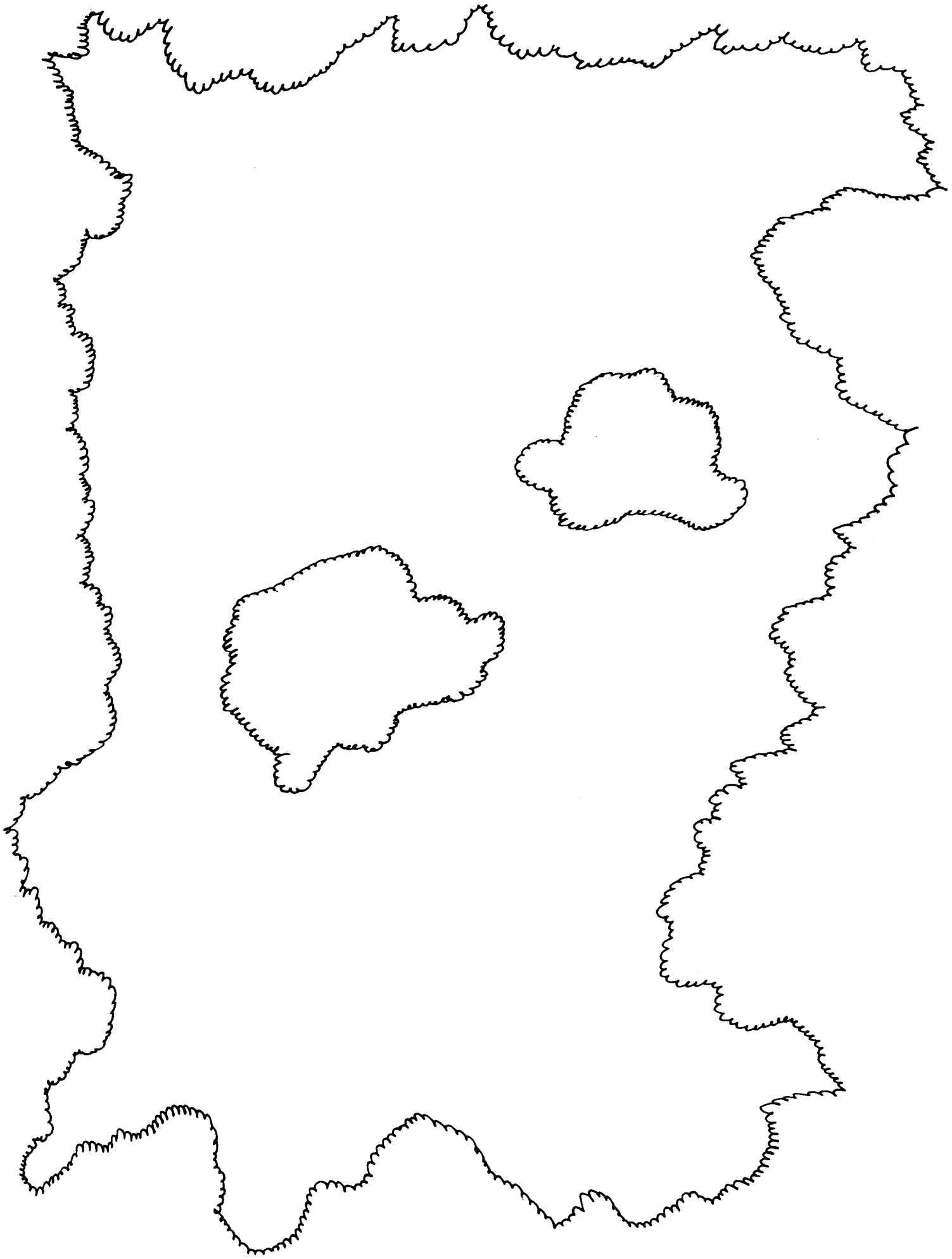
Taburete



Cofre

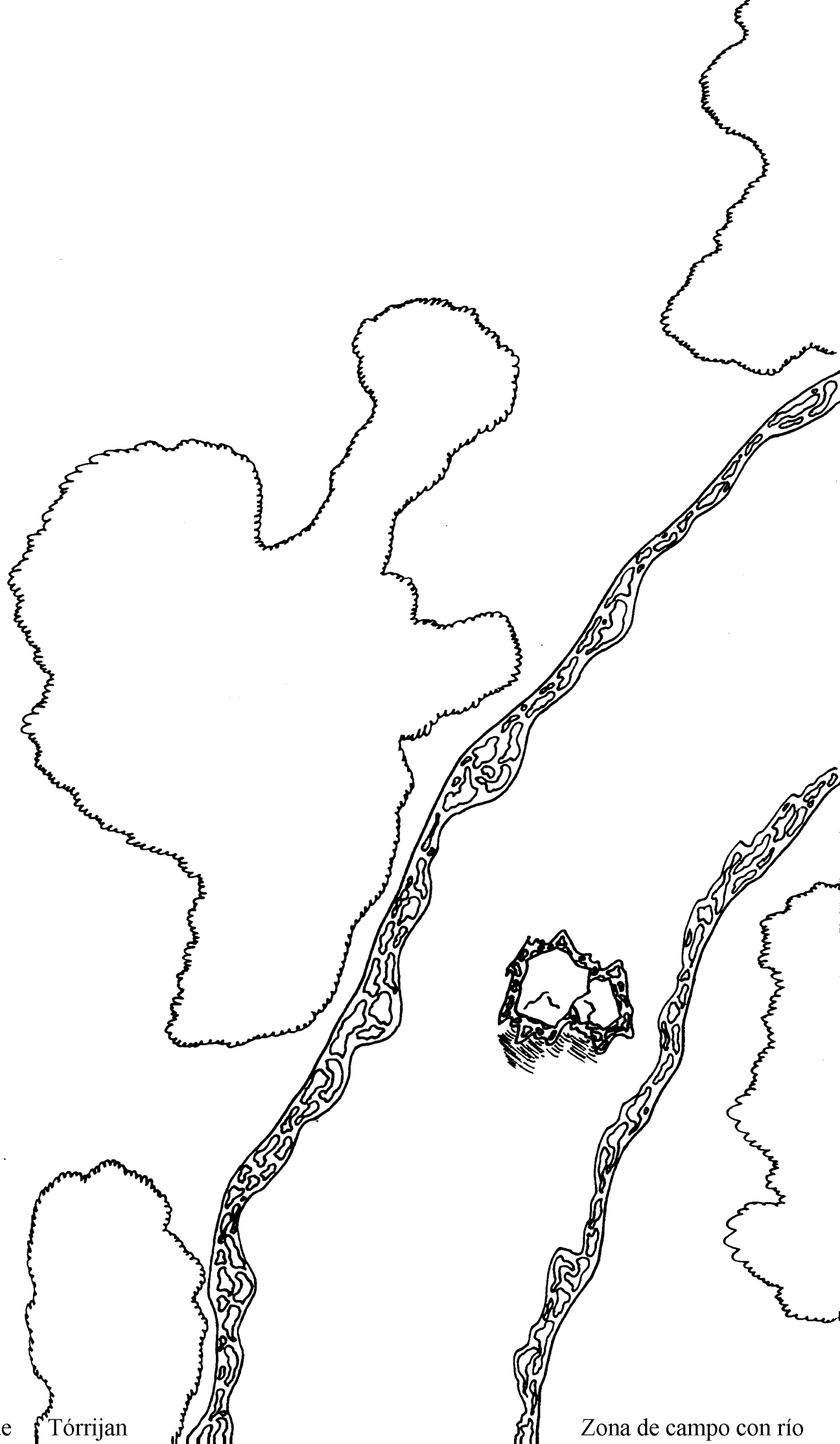
Armario

Ventana



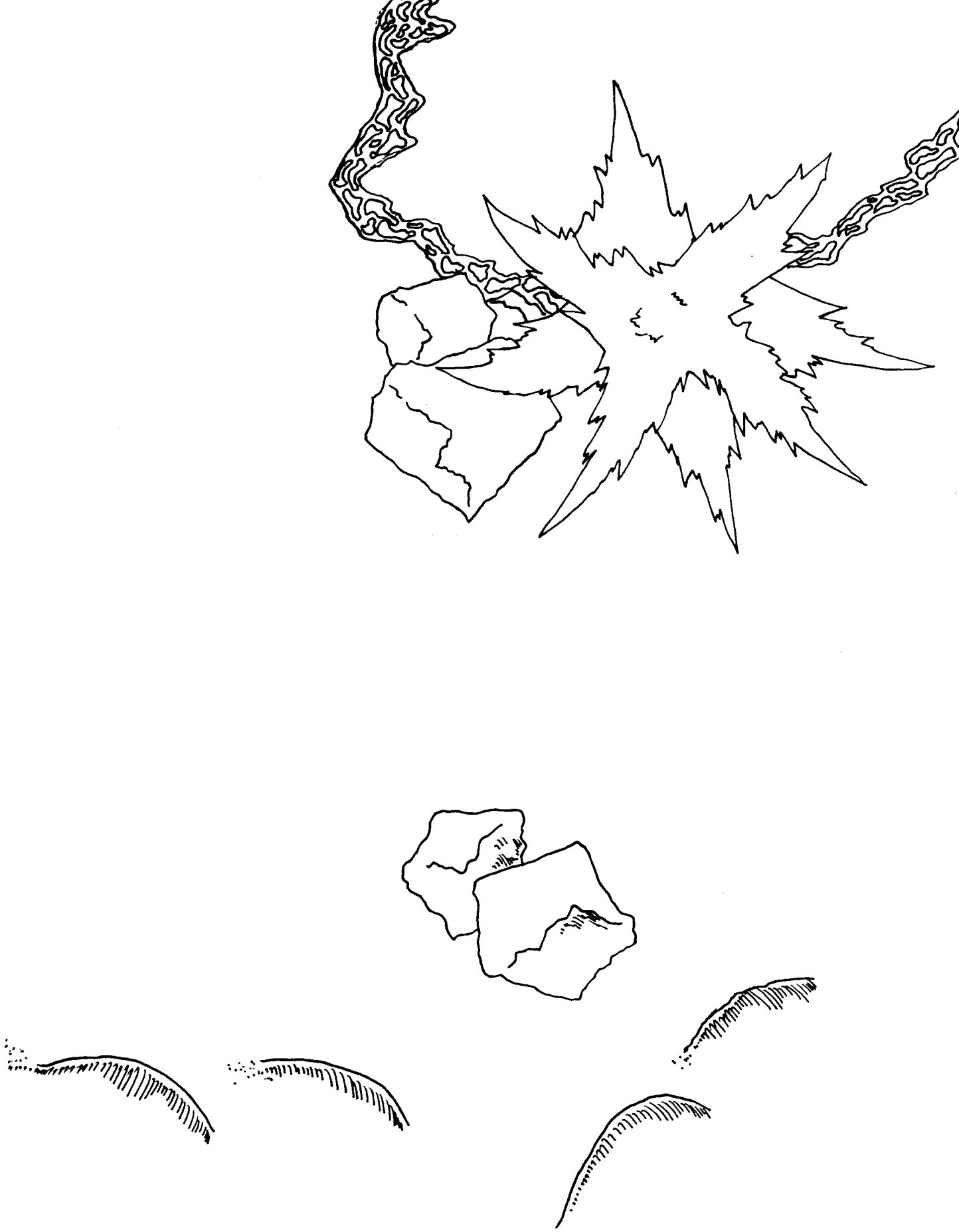
Los Mundos de Tórrijan

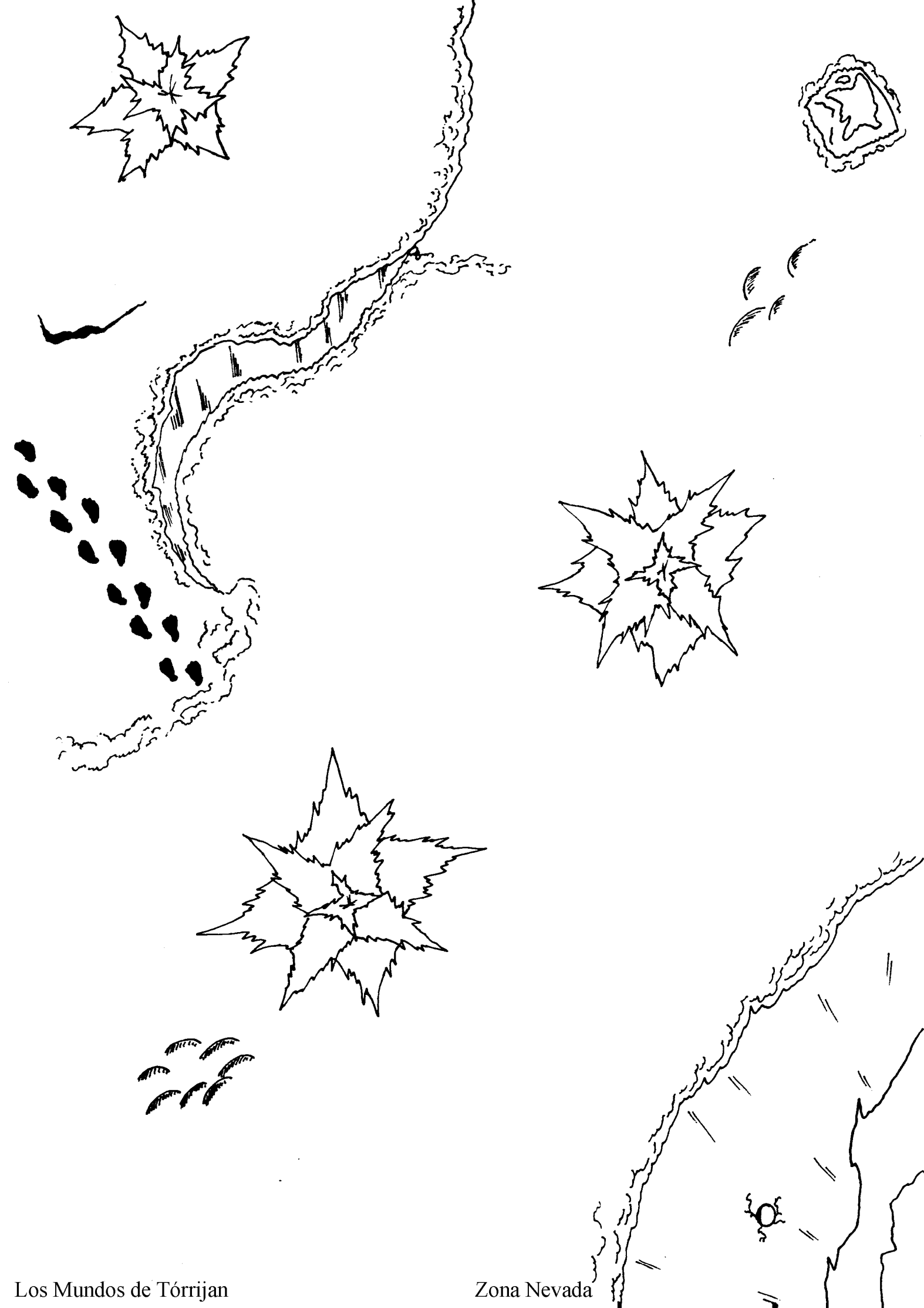
Claro de bosque



Los Mundos de Tórrijan

Zona de campo con río





Los Mundos de Tórrijan

Zona Nevada

Los Mundos de Tórrijan

Paso de Montaña

FICHA DE JUEGO

NOMBRE DEL JUGADOR:
NOMBRE DEL PERSONAJE:
RAZA: EDAD:
PELO: OJOS:
OTROS:

CARACTERÍSTICAS

C. FÍSICAS

	HAB	ESP	TOTAL	NIVEL
FUE				
AGI				
RES				

H. ARMAS	HAB	ESP	TOTAL	P. EXP
FILO				
CONT				
PROY				
ASTA				
PRES				

C. MENTALES

	HAB	ESP	TOTAL
INT			
PERC			
MAG			

NIVEL	P .EXP

C. ESPECIALES

	HAB	ESP	TOTAL
SUE			
CAR			

NIVEL	P. EXP

HABILIDADES

SORTILEGIOS

IDIOMAS

Nº DE ALMAS	
NEGRAS	BLANCAS

P VIDA	P NIVEL

FICHA DE JUEGO

OBJETOS

A PELO

P.CARGA:

Nº DE MACHACAS

Mochila

Cinturón

ALQUIMIA

FICHA DE JUEGO

NOTAS, ANÉCDOTAS, PISTAS, CHISTES, CHISMORREOS, DIBUJOS, GUARREO Y DEMÁS TEMARIO.

Nombre del personaje:

Características		Experiencia	P.Vida
		Físicas: Nivel: Mentales: Nivel: Especiales: Nivel:	
			Machacas
	Especiales		Almas

Habilidades	Objetos	
	P.Carga	

Nombre del personaje:

Características		Experiencia	P.Vida
Físicas	Mentales	Físicas: Nivel: Mentales: Nivel: Especiales: Nivel:	
Fue: Agi: Res: Filo: Cont: Proy: Asta: Presa:	Int: Perc: Mag:		Machacas
	Especiales		
	Sue: Car:		Almas

Habilidades	Objetos	
	P.Carga	

Nombre del personaje:

Características		Experiencia	P.Vida
Físicas	Mentales	Físicas: Nivel: Mentales: Nivel: Especiales: Nivel:	
Fue: Agi: Res: Filo: Cont: Proy: Asta: Presa:	Int: Perc: Mag:		Machacas
	Especiales		
	Sue: Car:		Almas

Habilidades	Objetos	
	P.Carga	

Nombre del personaje:

Características		Experiencia	P.Vida
Físicas	Mentales	Físicas: Nivel: Mentales: Nivel: Especiales: Nivel:	
Fue: Agi: Res: Filo: Cont: Proy: Asta: Presa:	Int: Perc: Mag:		Machacas
	Especiales		
	Sue: Car:		Almas

Habilidades	Objetos	
	P.Carga	

-Hojas de consulta rápida-

Tabla de desplazamiento

Agilidad	1	2	3	4	5	6	7	8	
Desplaza	1	1d6	1d6+1	2d6	2d6+1	3d6	3d6+1	4d6	km/h

TIPOS DE TERRENO

Terreno	Penalización
Caminos	+1
Llanuras	neutro
Bosques	-2
Montañas	-5
Pantanos	-3
Desiertos	-1
Nieve	-3

Tirada	Encuentros
1	Tirada de climatología
2	Encuentro
3	Localización de algo
4-10	No pasa nada

ACCIONES	Tiempo
Los jugadores piensan	15 min.
Un combate	15 min.
Batalla campal	2 horas.
1 hora de viaje	1 hora.
Parada obligada para descansar	1 hora.
Dormir (depende de las que duerman)	*
Movimiento por un poblado, gruta o interior	3 horas
Comer	30 min

Generador de poblados

Tienda de armas	5-6
Posada	5-6
Taberna	4-5-6
Tienda de objetos	5-6
Herbolario	5-6
Nº de casas	1d6 x 10

Generador de Tesoros

1D6

1-4.Machacas
5.Tesoro
6.Arma

Machacas
1d20x20

Tesoro
1d20x20
1d4 en objetos

Arma 1d6
1-5 Normal
6 Mágica

Los personajes también pesan

Pequeños	25 p.carga
Normales	50 p.carga
Grandes	100 p.carga
Gigantescos	500 p.carga

Acciones en un turno (10 maximo y solo 2 ataques)

1 acción: 1 casilla
1 ataque
Sacar algo del cinturón
1 turno: Sacar algo de al mochila
Usar una habilidad
1 acción inusual

Tabla de impacto 1d10

1 mindez
2-4 fallo
5-9 golpe
10 golpe para grabar

Daño adicional en habilidad con armas	Puntos en la habilidad con armas	Daño
	1	+1
	2	1d6
	3	1d6+1
	4	2d6
	5	2d6+1

Habilidad con armas	Golpe para grabar 1d4
0-1	No se puede
2	Siempre nivel 1
3	1-2= Nivel 1 3-4= Nivel2
4	1-2=Nivel1 3=Nivel2 4=Nivel3
5	1=Nivel1 2=Nivel2 3=Nivel3 4=Nivel4

Daño del ataque: 1d6 por cada punto en fuerza + habilidad con armas + daño adicional del arma.
Defensa: Escudo + armadura + casco + 1d6 por cada punto en resistencia.

Para huir de un combate debes llegar a uno de los bordes del campo de batalla y tirar 1d6 y obtener un número par, por cada una de estas tiradas pierdes 1 turno

Competencia de características

Dificultad igual a puntos de característica's del afectado por 10.
El que lo intenta tirará tantos dados de 6 caras en la característica's necesaria's.

Tabla de sortilegios 1d10

1	Mindez de sortilegio
2	Fallo
3-9	Conseguido
10	Golpe para grabar

Nadar:
Resistencia x5 metros que nadas.
Resistencia x2 número minutos chapoteando.
1d4 por cada punto de agilidad, cada número par 1 metro más.
Bucear:
Agilidad x5 metros para abajo.
Resistencia x2 minutos baja agua.

Daño en caídas:
1 punto de daño por cada metro que exceda tu fuerza.
Altura límite:
40 metros + fuerza + resistencia. Si la excedes en caida la cascas inmediatamente.

Acciones inusuales:
Clasificarla como normal o allá tu con tus cojones (+20).
Asignarle dificultad de 1 a 100.
Asignar característica's.
Lanzar 1d6 por cada punto en la característica's.
10 por debajo penalización, 10 por encima bonificación.

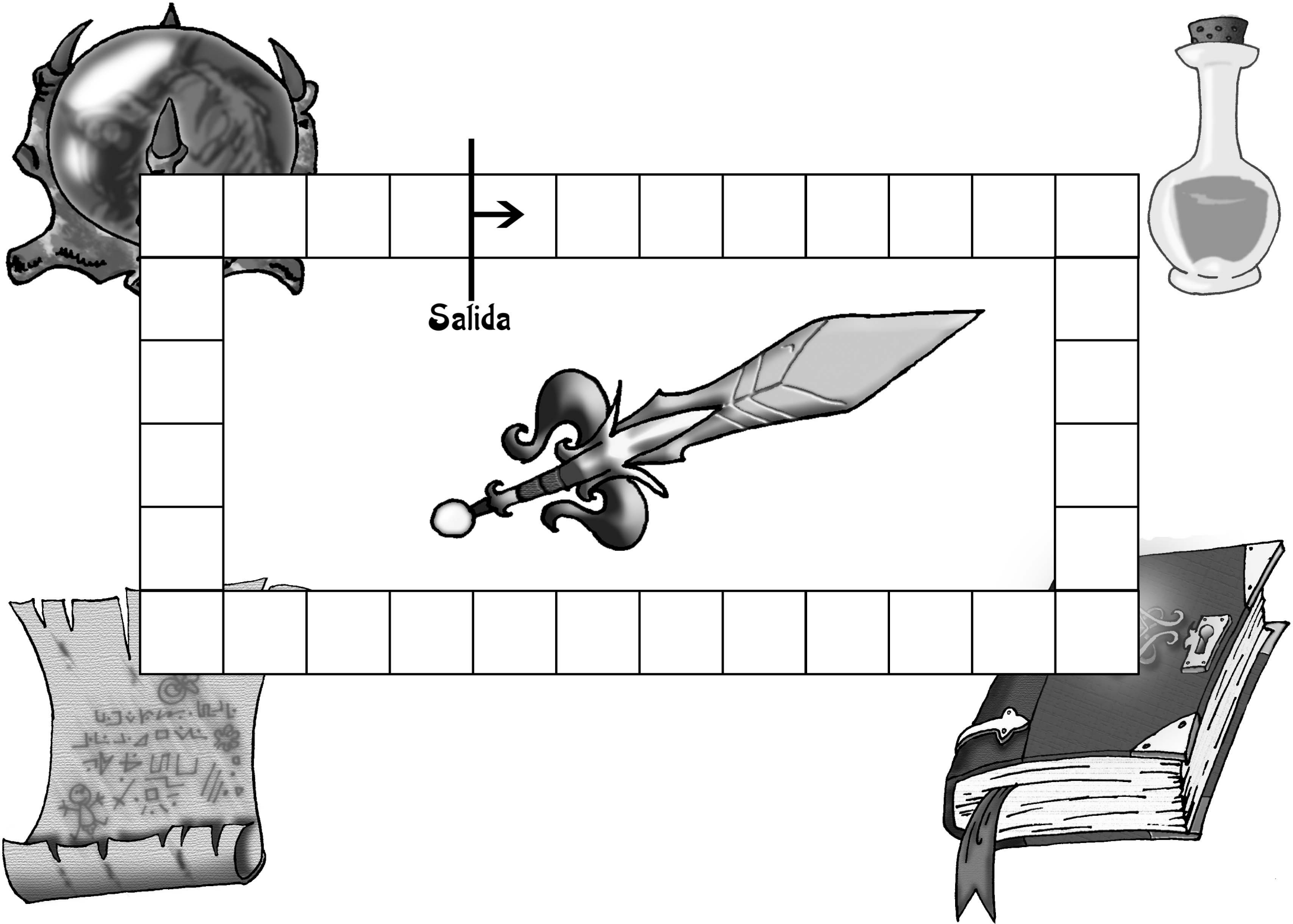
Colaboración y trabajo en peña:
Cuando colaboran 2 o más. Al líder de la acción se le sumará la media del total de la suma de las característica's necesaria's para la acción, de los personajes que colaboran. Esto es una bonificación no dados extra.

Alquimia
Mezcla al azar: Se necesita 20 puntos, para obtenerlos sumar el valor de los 3 productos + 1d20 + inteligencia. Si no se consigue 5 puntos de vida menos.
Buscar producto: Tirada inusual normal de dificultad a valor del producto x10 +5. No se puede buscar en un sitio más de 2 veces.

Climatología: 1d6
Cálida: 1-2-3 despejado 4 nublado 5 lluvia 6 tormenta.
Fría: 1 despejado 2-3 nublado 4 tormenta 5 lluvia 6 niebla.
Desértica: 1-2-3-4-5 despejado 6 lluvia.
Húmeda: 1-2 despejado 3 nublado 4-5 lluvia 6 tormenta.
Gélida: 1-2 lluvia 3 niebla 4 tormenta 5-6 tormenta de nieve.
Costera: 1 despejado 2 lluvia 3 tormenta 4-5-6 nublado.
Marítima:1 despejado 2 lluvia 3 tormenta 4 nublado 5-6 despejado

Enfermedades: 1d4
1 resfriado 2 catarro 3 gripe 4 pulmonía

Venenos: 1d4
1 leve 2 medio 3 peligroso 4 grave


Salida

BATALLAS CAMPALES. FICHA DE UNIDADES.

Unidad:			Daño:	Alcance:	
			C.A:	Defensa:	Uso

Unidad:			Daño:	Alcance:	
			C.A:	Defensa:	Uso

Unidad:			Daño:	Alcance:	
			C.A:	Defensa:	Uso

Unidad:			Daño:	Alcance:	
			C.A:	Defensa:	Uso

Unidad:			Daño:	Alcance:	
			C.A:	Defensa:	Uso

Unidad:			Daño:	Alcance:	
			C.A:	Defensa:	Uso

Unidad:			Daño:	Alcance:	
			C.A:	Defensa:	Uso

Unidad:			Daño:	Alcance:	
			C.A:	Defensa:	Uso

Unidad:			Daño:	Alcance:	
			C.A:	Defensa:	Uso

Unidad:			Daño:	Alcance:	
			C.A:	Defensa:	Uso

Unidad:			Daño:	Alcance:	
			C.A:	Defensa:	Uso