

# Dungeon Plungin

Game Masterless Dungeon Crawling

## CREACION DE PERSONAJES

Game Masterless Dungeon Crawling Version 3.6.6

Escrito por: Beto Francischinelli, Bobby Wallen, Shaun Austin, PJ Pieterek

© 2007-2008 Oversoul Games

Gracias especiales a los Testadores.

Amy Greenhill Michael  
Greenhill Dan Matheson Jerry  
Hawthorne Dewayne Agin  
Jamie Shea

**¡Sin ellos esto no hubiera sido posible!**

# Índice

El Libro de Construcción de Personajes.....	3
Creando un Héroe.....	3
Nombre y Concepto.....	3
Nivel.....	3
Características de Personajes.....	3
Características iniciales.....	3
Precio en Puntos de Desarrollo.....	3
Reglas Opcionales para Creación de Héroe.....	4
Habilidades Especiales.....	4
Agilidad.....	5
Batalla.....	5
Aguante.....	6
Conocimiento.....	6
Resolución.....	7
Pícaro.....	7
Equipo.....	8
Tablas de Tiendas del Pueblo.....	8
El Herrero.....	8
El Templo.....	8
Tienda del Alquimista.....	8
El Mercado.....	8
El Gremio de Ladrones.....	9
Armas.....	10
Armadura.....	10
Escudos.....	10
Armas Mágicas.....	10
Pociones.....	10
Objetos.....	11
Propiedades.....	11
Objetos Valiosos.....	12
Avance.....	12
Tabla de Avance de Nivel.....	12
Re-entrenar.....	13
Reglas Opcionales para Avances.....	13
Hechizos.....	13

## El Libro de Construcción de Personajes

Este libro describe como un jugador puede construir un Héroe para una partida en Dungeon Plungin. Los Héroes crecen en poder con cada Aventura realizada con éxito, y este libro provee opciones para su desarrollo, en forma de habilidades especiales y objetos.

Los jugadores necesitan 4 héroes para una partida. Pueden elegir uno de los personajes de ejemplo, o pueden crear sus propios héroes, usando una ficha de Personaje en blanco que se provee al final del libro. Es correcto que un mismo jugador cree mas de un personaje si hay menos de 4 jugadores.

### Creando un Héroe

#### Nombre y Concepto

Comienza asignando un nombre y un concepto a tu Personaje y escribelos en la ficha de personaje. El "Concepto" (también llamado "Clase") es el tipo de Héroe que estas construyendo, como un Mago o un Guerrero.

La mayoría de Héroes en Dungeon Plungin se consideran humanos, pero si quieres, puedes elegir una raza distinta para tu Héroe (como Enano, Elfo o Mediano), como parte de tu concepto. A parte de diferencia cosméticas, la raza tiene un impacto en el coste de adquirir ciertas Habilidades Especiales (ver mas adelante) y algunos objetos pueden reaccionar de forma diferente para algunas razas en particular.

#### Nivel

Todos los héroes comienzan su carrera con un Nivel 1. El "Nivel" es una medida del crecimiento general del personaje y como se va incrementando (hasta nivel 10) cuando el grupo va acumulando Puntos de Experiencia. A Parte de otras cosas, el nivel determina cuantos puntos de Características tiene un Héroe disponibles para mejorar su puntuación y ha cuanto puede llegar a alcanzar (también es posible, que cualquier característica pueda ser modificada mas allá de los limites naturales por objetos o habilidades).

#### Características de Personajes

Durante la partida, Los personajes pueden realizar chequeos de Características para completar tareas , que son descritas en el manual de reglas principal. Todos los personajes (Héroes y Monstruos) tienen unas cuantas características numéricas, definidas dentro de un rango de 1 a 10, descritas a continuación.

<b>Ataque</b>	<b>(ATQ)</b>	Ataques físicos y experiencia en combate, tanto para cuerpo a cuerpo como a distancia; es modificada por armas.
<b>Defensa</b>	<b>(DEF)</b>	Defensa física y habilidad para esquivar ataques; es modificada por armaduras y escudos.
<b>Magia</b>	<b>(MAG)</b>	Habilidad mágica del personaje, conocimiento de Artes arcanas o rezos divinos, usados para invocar hechizos.
<b>Movimiento</b>	<b>(MOV)</b>	Cuántas casillas puede un personaje mover en un turno.
<b>Vida</b>	<b>(VIDA)</b>	Vitalidad, cuántos golpes puede recibir un personaje antes de ser derrotado.
<b>Resistencia</b>	<b>(RES)</b>	Vigor y constitución, usado para evitar envenenamiento, llevar objetos pesados y resistencia en condiciones extremas.
<b>Destreza</b>	<b>(DES)</b>	Agilidad, coordinación y reflejos, usada para manejar trampas, cerraduras y maquinaria compleja.
<b>Ingenio</b>	<b>(ING)</b>	La inteligencia, percepción y carisma de un Personaje, usada para detectar cosas ocultas.

Las características se desarrollan utilizando Puntos de Desarrollo, que se obtienen durante la creación del héroe y en cada subida de nivel. Las Características de un héroe deben reflejar el concepto de su héroe: un concepto de mago tendrá altas características en Magia y Ingenio, mientras que un ladrón tendrá una gran Destreza y Ingenio.

Durante la creación, cada héroe puede gastar hasta **20 puntos de desarrollo** para aumentar sus características y adquirir habilidades especiales (ver más adelante). Cada característica se comenzara con un valor de 1, a excepción de MOV y VIDA que comenzaran con un valor 3.

#### Características iniciales

ATQ	DEF	MAG	MOV	VIDA	RES	DES	ING
1	1	1	3	3	1	1	1

Para aumentar una característica en 1, se debe gastar una cantidad de puntos de desarrollo igual al nuevo valor. La tabla resume cuantos Puntos de Desarrollo se deben invertir para subir una característica 1 Punto.

#### Precio en Puntos de Desarrollo

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
-	2	5	9	14	20	27	35	44	54

**Por Ejemplo:** Puedes usar 5 puntos de desarrollo para incrementar ATQ de 1 a 3 (dos puntos para incrementar hasta 2 y tres mas para incrementar hasta nivel 3), dos puntos de desarrollo para incrementar RES de 1 a 2, cinco puntos para incrementar DEF de 1 a 3, y finalmente tres puntos para incrementar VIDA de 2 a 3.

Los puntos de Desarrollo son asignados de forma separada por cada Héroe (no pueden dárselo a otro miembro del grupo, aunque controles ambos). Los puntos no gastados durante la Creación de Personajes o durante la subida de nivel, se pierden. El Héroe puede usarlos en lo que quiera (aunque tendrá que estar fuera de la mazmorra para hacerlo).

## Reglas Opcionales para Creación de Héroes

**Héroes más Fuertes:** Si quieres héroes mas poderos, puedes simplemente comenzar con puntos Extras de Desarrollo, pero considera comenzar en un nivel mas alto, esto es, construye un Héroe de nivel 1 y incrementa su nivel usando las reglas de Avance.

**Tablas de Características:** En lugar de calcular cuanto cuesta cada característica, simplemente elije una característica de la tabla siguiente y distribuye los números entre tus características. Esto hace que la construcción de tu Héroe sea mucho mas rápido, pero si quieres comprar Habilidades Especiales, deberás reducir alguna característica para obtener algunos Puntos de Desarrollo.

- Tabla Estándar: 4, 3, 3, 3, 2, 2, 2, 1
- Tabla Enfocada: 5, 4, 3, 2, 1, 1, 1, 1

**Características Equilibradas:** Debes gastar tus puntos de Características en el siguiente orden. En esta variante, comienzas con 30 Puntos de Desarrollo.

ATQ, DEF y MAG comienzan en 1, pero pueden incrementarse con 10 puntos de desarrollo.

RES, DES y ING comienzan en 1, pero pueden incrementarse con 10 puntos de desarrollo.

VIDA y MOV comienzan ambos con 3.

Finalmente, incrementa alguno de las características anteriores y/o adquiere Habilidades especiales gastando 10 puntos de Desarrollo.

## Habilidades Especiales

El concepto de tu héroe puede ser mejor definido por la adquisición de habilidades especiales durante sus aventuras. Usando los Puntos de Desarrollo disponibles, un pueden puede adquirir una Habilidad Especial por cada Nivel de Personaje que posea.

No estas forzado a adquirir Habilidades Especiales – puedes enfocarte en incrementar unicamente las Características.

Estas habilidades pueden tener otros requerimientos como otra Habilidad Especial o un valor mínimo de Característica. Si por cualquier razón no tienes estos requerimientos, no puedes activar una Habilidad Especial (No puedes perder una habilidad).

**Por Ejemplo:** El Montaraz quiere la habilidad especial de “Armas Dobles”. Que cuesta 8 Puntos de Desarrollo, y debe tener un mínimo de RES 3 y DES 5. El cumple con estos requisitos y compra la Habilidad. Durante la Aventura, el Montaraz abre un cofre y activa una magia de trampa que lo maldice, recibiendo una penalización de -2 a RES. Esto baja su característica por debajo del requisito de RES 3, con lo cual hasta que se recupere del envenenamiento, no tendrá disponible empuñar 2 armas.

Todas las habilidades se agrupan por tema:

### Grupos de Habilidades Especiales

<b>Agilidad</b>	Rapidez y movilidad
<b>Aguante</b>	Habilidad defensiva y constitución física superior.
<b>Batalla</b>	Entrenamiento ofensivo y maniobras especiales de combate.
<b>Conocimiento</b>	Habilidades de conocimiento y talentos mágicos
<b>Pícaro</b>	Actividades sigilosas como maña para robar.
<b>Resolución</b>	Determinación, ya sea por una alta moral, fe o simplemente ambición.

Además de ayudar a encontrar rápidamente la capacidad adecuada para su héroe, los miembros de una raza específica reciben un "descuento" en la compra de las habilidades en algunos grupos.

### Razas y Habilidades Especiales

<b>Humanos</b>	puede comprar habilidades de Resolución y Batalla por 1 punto menos
<b>Elfos</b>	puede comprar habilidades de Conocimiento y Agilidad por 1 punto menos
<b>Medianos</b>	puede comprar habilidades de Agilidad y Pícaro por 1 punto menos
<b>Enanos</b>	puede comprar habilidades de Aguante y Batalla por 1 punto menos

**Por Ejemplo:** La habilidad de aprendizaje rápido (del grupo Resolución) cuesta 6 Puntos de Desarrollo para un Elfo , pero solo 5 para un Humano.

<b>Agilidad</b>	<b>Coste</b>	<b>Efecto</b>	<b>Requisitos</b>
<b>Acrobacias</b>	4	Puede atravesar una casilla de un oponente, a coste de 2 casillas de movimiento .	Ágil, no puede llevar armadura pesada o usar escudos.
<b>Ágil</b>	8	Mientras tenga su vida al máximo gana una acción extra de movimiento.	DES 3, no puede llevar armadura pesada o usar escudos.
<b>Apuntar</b>	6	Por cada acción que gastes apuntando, ganas +2 a tu próximo ataque a distancia.	
<b>Cambiar Ataque</b>	4	Usa una acción para realizar un ataque cuerpo a cuerpo, si impactas, intercambia las casillas con el objetivo.	
<b>Corredor Rápido</b>	8	Corre, moviendo +3 a su MOV en línea recta.	Ágil
<b>Doble Arma</b>	8	Puedes usar una acción para hacer dos ataques cuerpo a cuerpo, uno con cada arma. Ambos ataques reciben una penalización de -2.	DES 5, RES 3, Debe portar 2 armas.
<b>Escaramuza</b>	6	En cualquier turno, muévete más de 2 casillas, ganas +1 a tu próximo ataque cuerpo a cuerpo.	DES 5, Ágil
<b>Esquivar</b>	4	Cuando seas atacado, mueve inmediatamente 1 casilla en la dirección que elijas, solo si tu enemigo falla.	DES 3
<b>Estocada</b>	10	Mueve dos casillas en línea recta y atacas con una misma acción, ganando +1 en la tirada de ATQ.	DES 5
<b>Evasión</b>	4	Añade un bonus de +1 a su DEF y / o DES a tu defensa contra los ataques a distancia.	DES 5, Esquivar, no puede llevar armadura pesada o usar escudos.
<b>Iniciativa</b>	4	Ganas ATQ + 2 contra todos los enemigos colocados en el tablero pero que no hayan actuado todavía.	DES 3
<b>Posicionarse para Atacar</b>	6	Utiliza una acción para realizar un ataque de arma cuerpo a cuerpo, si impacta, en lugar de empujar al adversario, desliza el objetivo a cualquier dirección que elijas.	
<b>Tiro Doble</b>	4	Usa una acción para hacer dos ataques a distancia, dividiendo sus dados ATQ entre los dos objetivos .	
<b>Tiro Lejano</b>	4	Aumenta en 2 casillas el alcance de un objeto lanzado y de las armas a distancia. Especial: se puede tomar esta habilidad más de una vez para agregar un cuadrado extra, pero cada vez que lo hagas, aumenta el requisito en 2 .	DES 3

<b>Batalla</b>	<b>Coste</b>	<b>Efecto</b>	<b>Requisitos</b>
<b>Agarre del Mono</b>	4	Sosteniendo un arma de una mano como una espada, maza o hacha, usas las dos manos, ganas un +1 a todos los ataques	
<b>Ataque Aturdidor</b>	10	Usa una acción para hacer un ataque cuerpo a cuerpo con armas, si impactas, el objetivo esta aturdido (Pierde su próxima acción).	RES 3, debes usar armas sin punta, mazas, martillos o bastones.
<b>Ataque Brutal</b>	4	Añade 1 casilla a la distancia máxima a la que puedes empujar a tus enemigos.	RES 3, debes usar armas sin punta, mazas, martillos o bastones.
<b>Ataque de adherencia</b>	4	Usa una acción para hacer un ataque cuerpo a cuerpo. Si matas al objetivo, haz un segundo ataque contra otro objetivo adyacente, pero con una penalización de -2.	RES 5, DES 3
<b>Ataque de Oportunidad</b>	8	Como Reacción, si un monstruo intenta dejar una casilla en la cual tu tienes alcance de cuerpo a cuerpo, puedes realizar inmediatamente un ataque de arma cuerpo a cuerpo.	
<b>Ataque Poderoso</b>	6	Usa una acción para hacer un ataque cuerpo a cuerpo con armas con una penalización de -2. Si tienes éxito, añade 2 daños extra de daño.	
<b>Ataque Temerario</b>	10	Usa una acción para hacer un ataque cuerpo a cuerpo con armas con ATQ +1, pero tu DEF baja en -2 hasta final de turno. Si tienes éxito añade 1 punto de daño extra.	
<b>Ataque Torbellino</b>	10	Usa una acción para realizar un ataque cuerpo a cuerpo con armas contra todos los enemigos a tu alcance.	Ataque de adherencia
<b>Carga de Lancero</b>	4	Cuando cargues, usando una lanza, haces 1 daño extra.	Carga, Debes usar una lanza.
<b>Carga Temeraria</b>	10	Haz un movimiento y obtienes ATQ +2, Daño +2 y DEF -2.	Ataque temerario, Carga
<b>Cargar</b>	6	El héroe puede combinar movimiento y ataque cuerpo a cuerpo en una única acción de ataque. El Héroe debe moverse en línea recta un mínimo de 4 casillas antes de realizar un ataque con un bonus +2. Si impacta, el objetivo es empujado una casilla extra. Para el resto de acciones el Héroe reciben una penalización de -2 a sus tiradas defensivas.	RES 3, DES 3, MOV 4
<b>Contraataque</b>	6	Como Reacción, haz un ataque cuerpo a cuerpo contra un enemigo que haya fallado un ataque cuerpo a cuerpo contra ti.	
<b>Luchar desarmado</b>	6	Puedes luchar sin armas, usando solo tus puños. Ganas +2 al bono de Ataque y puedes usar otras Habilidades Especiales (como Foco, Ataque Aturdidor, o Ataque Seguro) como si tuvieras equipado una maza o daga.	ING 3, DES 3
<b>Maestro de Armas</b>	12	Cuando un jugador elige esta habilidad especial debe elegir un tipo de arma. Cuando se realice un chequeo de ATQ con el arma elegida, puedes contar como éxito hasta 3 resultados de [4]. Especial: se puede tomar esta habilidad un máximo de tres veces, pero por cada vez, el requisito de DES aumenta en 2, hasta un máximo de 9 dados, en DES 9.	DES 5+, Poseer el arma indicada.

<b>Aguante</b>	<b>Coste</b>	<b>Efecto</b>	<b>Requisitos</b>
<b>Conocimiento de Sanador</b>	4	Los Hechizos curativos, habilidades y objetos que uses, curan 1 punto extra de VIDA	
<b>Cubrir con el Escudo</b>	6	Como acción, un aliado adyacente gana un bonus de DEF igual al bonus de tu escudo.	RES 5, Defensor, debe llevar escudo.
<b>Defensor</b>	4	Los aliados adyacentes (incluidas las diagonales) ganan DEF +1. También, en caso que las condiciones lo requieran, para todos los propósitos, se considera que estas usando un escudo (aunque no ganaras el bonus del escudo en DEF), salvo que lleves un arma a dos manos.	RES 3
<b>Difícil de Matar</b>	4	Una vez por Aventura, cuando el héroe pierda su último punto de VIDA, haz un chequeo de RES. Si tienes éxito, no muere, pero se mantiene vivo con solo 1 de VIDA	
<b>Enganchar</b>	8	Los oponentes que comienzan su turno adyacente a ti, sólo pueden moverse 1 espacio.	
<b>Mantener a ralla</b>	6	Los oponentes que se muevan a una casilla adyacente tuya, deben finalizar tu movimiento (no pueden perseguir a otro héroe a pesar de sus Leyes)	
<b>Morador del Abismo</b>	2	El héroe está familiarizado con los derrumbes y puede ignorar los efectos de abismos, hoyos y cualquier otra cosa que se abra en el suelo. De todas formas, deberá moverse a un lado del abismo o hoyo cuando se forma.	DES 3
<b>Parada</b>	6	El Héroe puede usar su arma para parar. El arma añade 1 dado a la tirada Defensiva	
<b>Retar</b>	6	Puedes hacer un ataque libre contra un oponente que ataca a un aliado. Debes estar adyacente al objetivo.	Defensor
<b>Segunda Oportunidad</b>	4	Recupera un número de puntos de VIDA igual a tu RES (una vez por mazmorra)	RES 3
<b>Tanque en Movimiento</b>	8	Reduce la penalización de MOV por llevar armadura o escudo en 1.	RES 5, DES 5
<b>Tenacidad</b>	4	Ganas +2 a tu máximo de vida. (no restringido por el nivel máximo de características)	
<b>Toque Curativo</b>	6	Sacrifica 1 de VIDA para curar 2 de daño a un aliado adyacente.	MAG 3
<b>Toque de Vida</b>	6	Puedes revivir héroes usando Toque Curativo.	Toque Curativo, MAG 3

<b>Conocimiento</b>	<b>Coste</b>	<b>Efecto</b>	<b>Requisitos</b>
<b>Acólito</b>	6	Cuando vas al templo, recuperas toda tu VIDA gratuitamente, y puedes usar otros servicios del templo para ti mismo a mitad de precio	
<b>Afortunado</b>	6	Cuando el Héroe tire en la tabla de Eventos al Azar, puede hacer 2 tiradas y elegir con cual se queda.	
<b>Castigar el Mal</b>	4	Tiras 1 dado extra contra No Muertos y Demonios	
<b>Creador de Runas</b>	6	Cuando estés en el pueblo, en lugar de recurrir al Alquimista local, puedes añadir Runas a tu equipo por un 25% menos que el precio indicado. Especial: Los Enanos obtienen en su lugar un 50% de descuento.	ING 3
<b>Erudito</b>	8	Ganas un 50% extra de EXP cuando encuentres una biblioteca (localización especial) o leas un tomo de conocimiento.	ING 2
<b>Escuela Mágica</b>	4	El Héroe debe elegir una escuela mágica donde obtener hechizos. Una vez elegida, esta habilidad especial le proporciona 2 hechizos de DIF 1 de esa escuela de forma gratuita. Otros hechizos pueden ser comprados. Puedes comprar esta habilidad más de una vez, para seleccionar diferentes escuelas mágicas. Pero no recibirás más hechizos gratuitos. Mira el Libro de Hechizos para una lista completa de Escuelas y Hechizos.	ING 2
<b>Especialización Mágica</b>	10	Elige una escuela de magia en la que seas practicante. Ganas +1 en MAG cuando invocas hechizos de esa escuela. También, tus oponentes tiran un dado menos cuando intentan resistir tus hechizos de esa escuela.	Escuela Mágica, ING 5
<b>Especialización Rúnica</b>	8	Elige una runa. Cada pieza de equipo que tenga que use esa runa da un dado extra. Puedes comprar esta habilidad múltiples veces. Cada vez debes elegir una runa diferente.	ING 5
<b>Foco Mágico</b>	6	Gana +1 a MAG cuando tienes la VIDA al máximo.	
<b>Guarda Mágica</b>	4	Como Acción, puedes elegir colocar una guarda en un personaje a 5 casillas de ti, gana +1 a la DEF. La guarda finaliza en el siguiente turno.	Escuela Mágica
<b>Maestro de Runas</b>	8	Puedes añadir una Runa a tu equipo mientras estás en la Mazmorra, con un chequeo de ING. Si falla el chequeo, no puedes intentar de nuevo hasta volver al pueblo. Debes pagar el precio total de la runa (sin el bonus de Creador de Runas).	ING 3
<b>Maldición Mágica</b>	4	Como acción, puedes maldecir al enemigo enemigo más cercano, a un máximo de 5 casillas. Tu y todos los aliados obtienen un ATQ de +1 contra ese objetivo. La maldición finaliza si sufre algún daño o si se maldecie otro personaje.	Escuela Mágica
<b>Rayo Mágico</b>	6	Puedes hacer un ataque mágico, usando MAG en lugar de ATQ. El alcance es igual a tu característica de MAG.	Escuela Mágica
<b>Visión Oscura</b>	2	El Héroe puede ver en la oscuridad. Es inmune a efectos de oscuridad o noche, pero no a la ceguera.	

<b>Resolución</b>	<b>Coste</b>	<b>Efecto</b>	<b>Requisitos</b>
<b>Aprendizaje Rápido</b>	6	Siempre que el Héroe recibe EXP por quitar un Monstruo del juego, el Héroe gana un 10% Extra de EXP para su cuenta personal.	
<b>Berserker</b>	6	Gana +1 en ataques cuerpo a cuerpo y -1 a la DEF, cuando la VIDA esta por debajo del 50%. Los bonus se incrementan en +2, si solo tiene 1 de VIDA.	
<b>Concentración</b>	10	Quando el héroe realice un chequeo de DES, puedes contar como éxito hasta 3 resultados de [4]. Especial: se puede tomar esta habilidad un máximo de tres veces, pero por cada vez, el requisito de DES aumenta en 2, hasta un máximo de 9 dados, en DES 9.	DEX 5+
<b>Disparo de Advertencia</b>	4	Como una acción, has un ataque a distancia o ataque mágico contra el ING del enemigo. En lugar de hacer daño, mueve al objetivo 1 casilla por cada 2 éxitos (mínimo 1 casilla). Cuando el héroe realice un chequeo de DES, puedes contar como éxito hasta 3 resultados de [4]. Especial: se puede tomar esta habilidad un máximo de tres veces, pero por cada vez, el requisito de DES aumenta en 2, hasta un máximo de 9 dados, en DES 9.	
<b>Enemigo Favorito</b>	6	Elige un tipo de monstruos, como No Muertos, Dragones o Pielas Verdes. Puedes tomar esta habilidad varias veces, cada vez selecciona un tipo de monstruos. Siempre que interacciones con algún Monstruos de este tipo, tira un dado extra en los chequeos que estén implicados (ataque, defensa, resistir hechizos, etc).	
<b>Flexible</b>	10	Mientras que un Héroe tiene toda su vida, gana un dado extra cuando haga una tirada de RES.	
<b>Fuerza de Voluntad</b>	4	Mientras que un Héroe tiene toda su vida, gana un dado extra cuando haga una tirada de ING.	
<b>Golpe Seguro</b>	8	Usa una acción para hacer un ataque con un bonus de +2, si golpeas solo haces 1 de daño por cada 5 puntos de destreza (2 en DES 5, 3 en DES 10)	
<b>Irrompible</b>	10	Quando el héroe realice un chequeo de RES, puedes contar como éxito hasta 3 resultados de [4]. Especial: se puede tomar esta habilidad un máximo de tres veces, pero por cada vez, el requisito de RES aumenta en 2, hasta un máximo de 9 dados, en RES 9.	RES 5+
<b>Manos Firmes</b>	10	Mientras el Héroe tiene toda su VIDA, gana un dado extra al hacer tiradas de DES	
<b>Rastrear Monstruos</b>	8	Siempre que el Héroe tire en la tabla de Monstruos, puede hacer dos tiradas y elegir con cual se queda.	ING 5
<b>Recuperación de Hechizos</b>	8	Una vez durante una partida, el Héroe puede ignorar una pifia cuando invoca un hechizo. Especial: Puedes tomar esta habilidad varias veces para ignorar otras pifias, pero el requisito de ING se incrementa 3 cada vez.	Escuela Mágica, WIT 3+
<b>Resistencia a Hechizos</b>	8	Ganas un bonus de +2 cuando te defiendes de hechizos enemigos o trampas/runas mágicas	ING 5
<b>Voluntad de Hierro</b>	10	Quando el héroe realice un chequeo de ING, puedes contar como éxito hasta 3 resultados de [4]. Especial: se puede tomar esta habilidad un máximo de tres veces, pero por cada vez, el requisito de ING aumenta en 2, hasta un máximo de 9 dados, en ING 9.	ING 5+

<b>Pícaro</b>	<b>Coste</b>	<b>Efecto</b>	<b>Requisitos</b>
<b>Ataque Furtivo</b>	4	Gana un +1 extra contra monstruos que están adyacentes a un aliado.	
<b>Ataque Paralizante</b>	10	Usa una acción para hacer un ataque con armas, si impactas el objetivo se mueve lentamente (MOV reducido a 1) hasta el final del próximo turno.	
<b>Carisma</b>	4	Quando interacciones con PNJs, añade +2 a tu ING.	
<b>Emboscar</b>	6	Usa una acción para hacer un ataque, si impactas el objetivo recibe una penalización de -1 a su defensa contra todos los oponentes este turno.	DES 3, ING 3
<b>Finta</b>	8	Como una acción, elige un oponente en tu loseta y haz una tirada opuesta de ING para obtener un bonus de +2 en ATQ y Defensa contra él. Este bonus dura hasta el principio de tu próximo turno. Si tienes éxito, puedes intentar una segunda Acción de ataque contra el mismo oponente este turno.	ING 3
<b>Latrocinio</b>	6	Ganas +1 cuando trates con trampas o cerraduras (buscar y desarmar).	DES 3, ING 3
<b>Maestría de Trampas</b>	6	Quando el héroe intente buscar y desarmar trampas, puedes contar como éxito hasta 3 resultados de [4]. Especial: se puede tomar esta habilidad un máximo de tres veces, pero por cada vez, el requisito de DES aumenta en 2, hasta un máximo de 9 dados, en DES 9.	Latrocinio, DEX 5+
<b>Maestro de las Cerraduras</b>	4	Quando el héroe trate con Cerraduras, puedes contar como éxito hasta 3 resultados de [4]. Especial: se puede tomar esta habilidad un máximo de tres veces, pero por cada vez, el requisito de DES aumenta en 2, hasta un máximo de 9 dados, en DES 9.	Latrocinio, DEX 5+
<b>Prospero</b>	6	Quando el Héroe tire en la tabla de Tesoros, tira dos veces y elige una de ellas.	
<b>Puñalada</b>	4	Siempre que golpees a un enemigo por la espalda, ganas +1 al ataque. Solo cuerpo a cuerpo.	
<b>Regateo</b>	4	Puedes vender tus objetos a mayor precio. Haz un chequeo de ING, cada éxito que obtengas te da un 5% más de beneficio en oro. No pueden ganar nunca más que el precio de compra. Si pifias, el precio baja un 5% por cada éxito.	
<b>Saquear Bolsillos</b>	4	Usa una acción para coger el Oro de un monstruo adyacente. Para tener éxito lanza una tira de DES contra ING. Si el monstruo lleva algún tesoro, hay una oportunidad (1 entre 6) que lo robes también (determinado al azar si hay más de uno).	
<b>Sentir Trampa</b>	4	Obtienes un bonus de +1 a cualquier tirada que hagas para evitar el efecto de una trampa.	ING 3
<b>Sigilo</b>	6	Quando comiences la fase de Construcción, ganas un -1 al modificador a la tirada en la tabla de Estado de Monstruos. Especial: Puedes comprar esta habilidad varias veces y apilar los resultados. Pero cada vez que lo hagas, incrementa los requisitos de DES y ING en 2.	DES 3, ING 3

## Equipo

Por último tendrás que equipar a tu héroe antes de aventurarse en las mazmorras. Los héroes tienen una amplia gama de objetos para ayudarles en su exploración, desde armas y armaduras, hasta herramientas comunes y hechizos.

Cada personaje comienza con 100 de oro para gastar en su equipo, en cualquiera de las tiendas del pueblo (Los Héroes pueden compartir el oro entre sí, en este momento). Consulta en las tablas de equipo las diversas armas, armaduras, objetos y hechizos que puedes comprar para tu héroe. Utiliza, también, estas tablas para comprar y vender equipos cada vez que salgas de la mazmorra y entre las diferentes misiones.

Los objetos que no se muestran en las Tablas Equipo sólo se pueden conseguir como tesoros en las Aventuras.

### Tablas de Tiendas del Pueblo

<b>El Herrero</b>	Armas, Armaduras, Escudos
<b>El Templo</b>	Servicios de Curación, Pociones
<b>La Tienda del Alquimista</b>	Pociones, Armas Mágicas, Libros de Hechizos, Creación de Objetos
<b>El Mercado</b>	Objetos, Propiedades, Objetos sin usar
<b>El Gremio de Ladrones</b>	Venenos, Trampas, Objetos Robados

## El Herrero

El herrero enano forja armas y armaduras para los aventureros. Echa un ojo a las armas, armaduras y escudos disponibles y su precio.

Un Arma da un bonus de ATQ. Esta bonificación sólo se utiliza en el tipo de ataque que utiliza esa arma. Por ejemplo, un arma con un rango por encima de cero es un arma a distancia, y su bono de ATQ no se aplica a ataques cuerpo a cuerpo.

Los bonus de Armadura y Escudo se añaden a DEF.

## El Templo

Los sacerdotes en el Templo del Dador de Vida ofrecen sus servicios curativos. Cada vez que visitan la ciudad, los héroes pueden donar 5 de oro por punto de VIDA que quiera recuperarse. Maldiciones, veneno y otras enfermedades requieren una inversión de 10 de oro por nivel del héroe, para cada aflicción. Si los héroes visitan el templo tan pronto como salen de la mazmorra, los sacerdotes pueden incluso volver a traer a los héroes muertos a la vida. Este servicio requiere 20 Oro para cada nivel del personaje.

## Tienda del Alquimista

El Alquimista es un viejo sabio Elfo, un mago jubilado que elabora pociones y Artículos de Artesanía - por un precio.

Las **Pociones** son consumibles: una vez que el héroe las utiliza, se descartan.

Las Armas de Mana son las **Armas Mágicas** más básicas que los magos pueden usar en su oficio. Utilizan la MAG del portador en lugar de ATQ, pero el objetivo tira su DEF con normalidad, como si se tratara de cualquier otro ataque normal.

El alquimista aun conserva sus viejos libros de hechizos, y puede enseñar a los Héroes nuevos hechizos. Compruebe el libro de hechizos para una lista completa.

Aunque los más poderosos objetos mágicos sólo pueden obtenerse en Misiones, el alquimista también puede encantar armas con Runas e incluso crear objetos mágicos a partir de cero, pero para ello, los héroes tienen que encontrar una receta y todos los ingredientes que esta requiera. Los detalles sobre **Elaboración de Artículos** se encuentran en el libro de hechizos.

## El Mercado

Los mercados rebosan de vida, campesinos y nobles comercian con suministros, herramientas y animales. Y, por supuesto, donde los aventureros van, ¡los comerciantes los siguen!. Los aventureros no sólo tienen oro de sobra, además, la mayoría de veces no tienen idea de la cantidad de oro que la vieja baratija que han encontrado enterrada en una ruina, realmente merece la pena ... ¡Y además, siempre parecen necesitar más antorchas!



Cuando los Héroes Venden Artículos Sin Usar en el mercado, reciben la mitad de oro que les costo el objeto. **Gemas** y otras **Pertenencias**, sin ningún tipo de función se venden al precio indicado. La habilidad especial de regateo le permite vender sus Artículos a un precio mayor, siempre que tenga éxito.

## El Gremio de Ladrones

En callejones oscuros y establecimientos sombríos, puedes encontrar ha un miembro del Gremio de Ladrones, si sabes donde buscar. Ellos negocian con veneno y trampas, y en algunas ocasiones pueden tener alguna ganga en venta (siempre y cuando no preguntes acerca de su procedencia).

El problema es que estos tipos, no juegan según las reglas, y si no tienes cuidado, puedes encontrarte en serios problemas. Cada vez que desees consultar sus productos, debes hacer un chequeo de ING y comprobar la siguiente tabla, utilizando el número de éxitos obtenidos. Si pifias el chequeo, puede realizar un trato, pero más tarde te darás cuentas que por cada [1] que sacaste, misteriosamente ha desaparecido 25 de oro de tu bolsa. Sin importar el resultado, no puedes volver a intentarlo hasta que regreses de otra Mazmorra.

0	<p><i>"No deberías andar solo por estas calles, amigo ... no es un buen barrio, ya me comprendes."</i></p> <p>Un ladrón te golpea la cabeza antes de desaparecer, y pierdes 1 VIDA.</p>
1	<p><i>"¿Hablas conmigo? ¡Vete antes que yo y mis chicos te cortemos la garganta! "</i></p> <p>Te marchas con las manos vacías.</p> <p><i>"Enséñame primero el dinero y luego te mostrare la mercancía"</i></p>
2	<p>Puedes comprar un Artículo de Gremio de Ladrones.</p>
3	<p><i>"Creo que este es el comienzo de una hermosa amistad."</i></p> <p>Puedes comprar cualquier cantidad de Artículos del Gremio de Ladrones.</p> <p><i>"No te lo mostraría si no pensara que puedes pagarlo"</i></p>
4	<p>Puedes comprar en el Gremio de Ladrones de forma normal o puede elegir de cualquier tabla del pueblo, un objeto al azar con un 20 % de descuento.</p> <p><i>"¿Sabes?, podría tener algo especial para ti"</i></p>
5	<p>Aleatoriamente elige un elemento de la tabla de Tesoros de una Aventura que hayas completado con éxito. Puede comprar ese Artículo del Gremio de Ladrones, a su premio normal.</p>

<b>Armas</b>	<b>Bonus</b>	<b>Alcance</b>	<b>Especial</b>	<b>Precio</b>
<b>Bastón</b>	+0	0	Puedes usarse para atacar casillas diagonales	10 Oro
<b>Daga</b>	+1	0	Nada. Puede lanzarse a 3 casillas.	40 Oro
<b>Maza</b>	+1	0	Nada	40 Oro
<b>Hacha</b>	+1	0	Nada	40 Oro
<b>Lanza</b>	+1	0	Puedes usarse para atacar casillas diagonales	50 Oro
<b>Martillo</b>	+1	0	-1 a la tirada de DEF del oponente	60 Oro
<b>Espada</b>	+2	0	Nada	65 Oro
<b>Lucero del alba</b>	+2	0	-1 a la tirada de DEF del oponente	85 Oro
<b>Alabarda</b>	+2	0	Usa ambas manos, Puedes usarse para atacar casillas diagonales	70 Oro
<b>Martillo de Batalla</b>	+2	0	Usa ambas manos, -1 a la tirada de DEF del oponente	80 Oro
<b>Hacha de Batalla</b>	+2	0	Usa ambas manos, Puedes usarse para atacar casillas diagonales	70 Oro
<b>Espadón</b>	+3	0	Nada	90 Oro
<b>Gran Martillo</b>	+3	0	Usa ambas manos, -1 a la tirada de DEF del oponente	115 Oro
<b>Gran Hacha</b>	+3	0	Usa ambas manos, Puedes usarse para atacar casillas diagonales	95 Oro
<b>Shurikens</b>	0	5	Si tienes una mano libre, puede tirar de 2 Shurikens en una sola acción, pero los objetivos deben estar a 2 casillas cada uno.	5 Oro
<b>Honda</b>	+0	8	Nada	15 Oro
<b>Arco</b>	+1	8	Usa ambas manos	50 Oro
<b>Arco Largo</b>	+2	8	Usa ambas manos	70 Oro
<b>Ballesta</b>	+2	8	Nada	80 Oro

<b>Armadura</b>	<b>Bonus</b>	<b>Especial</b>	<b>Precio</b>
<b>Armadura de Cuero</b>	+1	Nada	40 Oro
<b>Túnica</b>	+1	Débil. El usuario gana +1 a la MAG	65 Oro
<b>Armadura Acolchada</b>	+3	Débil	75 Oro
<b>Armadura de Cuero tachonado</b>	+2	Débil	55 Oro
<b>Cota de malla</b>	+2	Nada	65 Oro
<b>Armadura de Escamas</b>	+3	Esta Armadura reduce el MOV y DES en 1 cuando esta puesta.	65 Oro
<b>Armadura de Escamas y púas</b>	+3	Ganas +1 al ATQ en Combate cuerpo a cuerpo y -1 al MOV y a la DES.	95 Oro
<b>Armadura de placas</b>	+4	Esta Armadura reduce el MOV y DES en 2 cuando esta puesta.	85 Oro
<b>Armadura de placas y púas</b>	+4	Ganas +1 al ATQ en Combate cuerpo a cuerpo y -2 al MOV y a la DES.	115 Oro

<b>Escudos</b>	<b>Bonus</b>	<b>Especial</b>	<b>Precio</b>
<b>Escudo de Madera</b>	+1	Débil, Ocupa una Mano.	10 Oro
<b>Escudo</b>	+1	Ocupa una Mano.	20 Oro
<b>Escudo Torre</b>	+2	Ocupa una Mano.	55 Oro
<b>Escudo con Púas</b>	+1	Ocupa una Mano. Ganas un bonus de +1 en ATQ cuerpo a cuerpo.	40 Oro

<b>Armas Mágicas</b>	<b>Bonus</b>	<b>Alcance</b>	<b>Especial</b>	<b>Precio</b>
<b>Espada de Mana</b>	+0	0	Usa MAG en lugar de ATQ, con un bonus de +1.	60 Oro
<b>Bastón de Mana</b>	+0	0	Puedes usarse para atacar casillas diagonales, Usa MAG en lugar de ATQ.	25 Oro
<b>Varita de Mana</b>	+0	8	Puedes lanzar un rayo mágico de fuera a 8 casillas; Usa MAG en lugar de ATQ.	45 Oro

<b>Pociones</b>	<b>Efecto</b>	<b>Precio</b>
<b>Botella vacía</b>	Este frasco de vidrio transparente se puede utilizar para llevar pociones. Lleva el equivalente de 1 dosis de lo que se almacene. Puedes llenarlo con agua de una fuente mágica, que permite el uso de sus propiedades hasta que salga la Mazmorra, luego pierde su potencia.	5 Oro
<b>Poción Curativa</b>	Objeto de un solo uso. La dosis contenida en el vial es suficiente para recuperar al instante 1d4 de VIDA del héroe hasta su máximo.	25 Oro
<b>Poción de Resurrección</b>	Objeto de un solo uso. Cuando se utiliza en un héroe muerto, revive con 1d4 de VIDA sin superar su valor máximo.	30 Oro
<b>Antídoto</b>	Objeto de un solo uso. La dosis que aparecen en este pequeño frasco es suficiente para revertir por completo los efectos de cualquier envenenamiento.	50 Oro
<b>Poción de Vitalidad</b>	Objeto de un solo uso. Se utiliza para recuperarse de los efectos debilitadores, la dosis contenida en el vial es suficiente para un héroe.	75 Oro
<b>Poción de Purga</b>	Objeto de un solo uso. Se utiliza para recuperarse de maldiciones o efectos de transformadores, la dosis contenida en el vial es suficiente para un héroe.	100 Oro
<b>Bomba</b>	Es un arma de un solo uso. Elige una casilla a 4 del héroe. Esa casilla es objetivo de un ataque 4D6. Todas las casillas adyacentes sufren un ataque 3D6.	25 Oro

<b>Objetos</b>	<b>Descripción</b>	<b>Precio</b>
<b>Mochila</b>	Un simple saco hecho de diversos materiales con correas para ser llevado sobre los hombros. Una mochila es un objeto permanente, que no ocupa una ranura de inventario. Se utiliza para llevar más artículos encima. Una mochila permite transportar hasta 4 objetos más.	25 Oro
<b>Antorcha</b>	Este es un objeto consumible. La antorcha se puede utilizar para anular los efectos de la Oscuridad. Las antorchas no son rellenables y pueden ser utilizadas en cualquier momento. Después de encender una antorcha tira un 1d6 cada fase de acción. En un resultado de [1] hace que se apague.	10 Oro
<b>Farol</b>	Este es un objeto consumible. La linterna se puede utilizar para anular los efectos de la Oscuridad. Los Faroles durarán toda una Aventura, pero necesitan ser rellenados una vez usados.	50 Oro
<b>Recarga de Farol</b>	Se utiliza para rellenar un Farol. Es una mecha de reemplazo y aceite, que te permitirá usar una linterna de nuevo después de su uso.	10 Oro
<b>Ganzúas</b>	Las Ganzúas ayuda a un héroe a forzar una cerradura de cofre o puerta, dando +2 dados adicionales en el intento. Las ganzúas son un elemento permanente, pero se rompen y deben ser desechadas si el héroe saca una pifia en el chequeo para abrir.	150 Oro
<b>Kit de Trampas</b>	Este kit de herramientas ayuda a un héroe a desarmar una trampa dándole +2 dados adicionales en el intento. El Kit de Trampas es un objeto permanente, pero se rompe y debe desecharse si el héroe saca una pifia en el chequeo para Desarmar.	100 Oro
<b>Herramientas de Ladrón</b>	Una combinación de herramientas que incluye tanto unas ganzúas como un Kit de Trampas. Una pifia sólo descarta la herramienta usada en la tarea fallida.	250 Oro
<b>Red</b>	Lanza la red hacia un objetivo a 5 casillas. El objetivo no puede realizar ninguna otra acción hasta que se escape de la red (chequeo de RES)	10 Oro
<b>Cuerda</b>	Permite a los Héroes de salir de un abismo/hoyo.	250 Oro

<b>Propiedades</b>	<b>Precio</b>
<b>Habitación Alquilada</b>	Se pueden almacenar 4 objetos forma segura, entre aventuras . 750 Oro
<b>Cabaña</b>	Se pueden almacenar 8 objetos forma segura, entre aventuras . 1500 Oro
<b>Casa</b>	Se pueden almacenar 16 objetos forma segura, entre aventuras . 2250 Oro
<b>Mansión</b>	Se pueden almacenar 32 objetos forma segura, entre aventuras . 3000 Oro
<b>Torreón</b>	Se pueden almacenar 40 objetos forma segura, entre aventuras . 3750 Oro
<b>Torre</b>	Se pueden almacenar 48 objetos forma segura, entre aventuras . 5000 Oro
<b>Castillo</b>	Se pueden almacenar todos los objetos de forma segura, entre aventuras . 15000 Oro

Objetos Valiosos	Tipo	Descripción	Precio
Cristal Rojo	Gema	Contiene la esencia de la Magia del Fuego	10 Oro
Cristal Marrón	Gema	Contiene la esencia de la Magia de la Tierra	15 Oro
Cristal Amarillo	Gema	Contiene la esencia de la Magia de la Luz	30 Oro
Cristal Naranja	Gema	Contiene la esencia de la Magia del Metal	50 Oro
Cristal Rosa	Gema	Contiene la esencia de la Magia del Caos	75 Oro
Cristal Púrpura	Gema	Contiene la esencia de la Magia de la Majestad	105 Oro
Cristal Gris	Gema	Contiene la esencia de la Magia de la Sombra	140 Oro
Cristal Verde	Gema	Contiene la esencia de la Magia de la Naturaleza	180 Oro
Cristal Azul	Gema	Contiene la esencia de la Magia del Agua	225 Oro
Cristal Negro	Gema	Contiene la esencia de la Magia de la Nigromancia	275 Oro
Cristal Blanco	Gema	Contiene la esencia de la Magia del Aire	330 Oro
Cristal Arco-iris	Gema	Contiene la esencia combinada de todas las Magias.	455 Oro
Cristal de Mana	Gema	Este ingrediente mágico es el mineral más codiciado de toda la alquimia.	600 Oro
Topacio	Joya	Preciosa Gema Amarilla	100 Oro
Zafiro	Joya	Preciosa Gema Azul	250 Oro
Esmeralda	Joya	Preciosa Gema Verde	400 Oro
Rubí	Joya	Preciosa Gema Roja	500 Oro
Diamante	Joya	La más valiosa de las Gemas	750 Oro
Collar de Perlas	Joya	Las perlas son un distintivo de mujeres mayores con clase.	300 Oro
Pendientes de Oro	Joya	Pieza delicada de joyería para mujeres jóvenes.	150 Oro
Sello	Joya	Un anillo usado por los nobles para indicar su línea de sangre.	200 Oro
Corona Enjoyada	Joya	Una pesada corona, hecha de oro y decorada con gemas. Diga de un rey.	1000 Oro
Lingote de Cobre	Mineral	Metal usado para hacer herramientas	30 Oro
Lingote de Hierro	Mineral	Metal común usado para forjar herramientas y armas	50 Oro
Lingote de Plata	Mineral	Metal expandible para hacer herramientas y armas para la nobleza	100 Oro
Lingote de Oro	Mineral	Valioso metal usado para hacer monedas y joyería	250 Oro
Lingote de Mithril	Mineral	El metal más valioso, solo usado por los herreros que crean las mejores armas	500 Oro
Algodón	Tela	Bastante común, usado para la mayoría de ropa.	15 Oro
Seda	Tela	Usado para vestir y decorar por la nobleza	25 Oro
Piel de Animal	Tela	Cuando esta curtida, se usa para ropa de abrigo y armaduras.	30 Oro
Figura de Ébano	Arte	Una pequeña estatuilla de un animal o alguna divinidad irreconocible	35 Oro
Espejo de Plata	Arte	Un espejo de plata pulida que refleja los más pequeños detalles.	65 Oro
Cuadro	Arte	Esta pintura ilustra una mítica y antigua batalla entre dioses o monstruos.	40 Oro
Tapiz	Arte	Una alfombra con patrones intrincados cosidos.	50 Oro

## Avance

Cuando un Héroe acumula suficiente XP de acuerdo con la tabla de Avance de Nivel, su nivel se incrementa en uno y gana más Puntos de Desarrollo para distribuir entre sus características. Como en la Creación del Personaje, debes gastar una cantidad de Puntos de Característica igual al nuevo valor que se desea incrementar. Los Héroes también pueden comprar Habilidades Especiales.

Los Héroes solo pueden subir mientras estén en el pueblo, cuando dejen la mazmorra o entre Aventuras.

**Tabla de Avance de Nivel**

Nivel	EXP	Puntos de Desarrollo obtenidos	Puntos Totales de Desarrollo	Valor Máximo de Característica
1	0	20	20	5
2	50	+10	30	6
3	100	+10	40	6
4	200	+10	50	7
5	400	+20	70	7
6	600	+20	90	8
7	800	+20	110	8
8	1000	+30	140	9
9	1250	+30	170	9
10	1500	+30	200	10

## Re-entrenar

Durante el proceso de subida de nivel, un héroe tiene permitido re-entrenar una (¡Y solo una!) de sus viejas Habilidades Especiales. Esto le permite reasignar los puntos de la antigua habilidad especial para adquirir una nueva. Si decide hacerlo, los puntos de desarrollo que gasto en la antigua habilidad se suman al computo total de puntos de desarrollo, y puede hacer con ellos lo que quiera, ya sea comprar otra habilidad especial, o aumentar sus características.

Sin embargo no puede re-entrenar una Habilidad Especial que sea un requisito para otro, a no ser que esa habilidad sea re-entrenada primero.

**Por Ejemplo:** En nivel 1, el Ladrón obtiene la habilidad especial de Ataque Furtivo. Después de muchos intentos fallidos de combatir cuerpo a cuerpo y que muchas trampas le exploten en las narices, decide refocar sus habilidades. Una vez que alcance el Nivel 2, adquiere la Habilidad Especial de Sentir Trampas por 4 Puntos de desarrollo. Re-entrena Ataque Furtivo por la habilidad Especial de Latrocinio: Recupera los 4 puntos gastados en Ataque Furtivo, y con 2 puntos de desarrollos, compra Latrocinio por 6 puntos. La próxima vez, trabajar en subir su DES a 5, para conseguir Maestro de Trampas.

## Reglas Opcionales para Avances

**Subidas de Nivel durante las Aventuras:** Si quieres que el proceso de Subidas de Nivel se realicen dentro de la Mazmorra, puedes hacerlo. Aparte de tener que mantener constantemente un registro de cuántos EXP obtienes en cada oportunidad, ten en cuenta que detendrás el juego, mientras piensas dónde asignar tus puntos de desarrollo, qué capacidad de comprar, etc., etc. Una solución práctica es simplemente dar un +1 a 3 diferentes características a elección del jugador. Esta bonificación durara hasta que los héroes salen de la mazmorra y pueda subir de nivel con seguridad.

## Hechizos

Los Héroes con la habilidad especial de Escuela de Magia aprenden el poder de invocar hechizos. Cuando un Héroe compra la habilidad Escuela de Magia, añade de forma gratuita, un hechizo a su propio libro de hechizos de DIF 1 de esa escuela de Magia. También puede gastar oro para comprar nuevos hechizos en el pueblo, o encontrar libros de hechizos que forman parte de los tesoros de una Aventura.

No hay límite al número de hechizos que un Héroe puede llevar en su libro de hechizos. Los Héroes deben elegir que hechizos usaran antes de entrar en la mazmorra: Pueden preparar un número de hechizos igual a su característica de MAG, seleccionándolos de la lista conocida. Solo estos hechizos podrán usarse durante la mazmorra.

Las Escuelas de Magia y hechizos se describen en el Libro de Hechizos.