Equipamiento / Dinero

Historia

Renombre

Logros destacados:

DOTES MARCIALES

Nombre	Nivel	Efecto

SORTILEGIOS DE SEIDR

Nombre	Nivel	Pen.	Prep.	Objetivo	Efecto

RUNAS

Nombre	Nivel	Material	Duración	Efecto	Detalles

Galdr

Prueba CAR + Galdr

Las Maldiciones

UD	Dominio	Duración	Nº de objetivos
3	Acción o Enfermedad Menor	1D5 acciones	1
6	Acción o Enfermedad Moderada	1D10 turnos	2 a 9
9	Maldición Menor	1D10 minutos	5 a 9
12	Acción o Enfermedad Mayor	1D10 horas	10 a 49
15	Maldición Mayor	1D5 días	50 y +

Las Ilusiones

UD	Dominio	Duración	Área
3	Oído	1D5 acciones	INS x 10 cm3 (gato, proyectil, espada…)
6	Vista	1D10 turnos	INS x 50 cm3 (taburete, niño…)
9	Olfato	1D10 minutos	INS x 1 m3 (hombre, 2 niños…)
12	Gusto	1D10 horas	INS x 5 m3 (carro, 2 jinetes…)
15	Tacto	1D5 días	INS x 10 m3 (casa, kraken, barco…)

El hechizo

UD	Dominio	Duración	Número de objetivos
3	Sueño	1D5 acciones	1
6	Seducir	1D10 turnos	2 a 4
9	Hechizar animales	1D10 minutos	5 a 9
12	Hechizar humanos	1D10 horas	10 a 49
15	Hechizar criaturas	1D5 días	50 y +