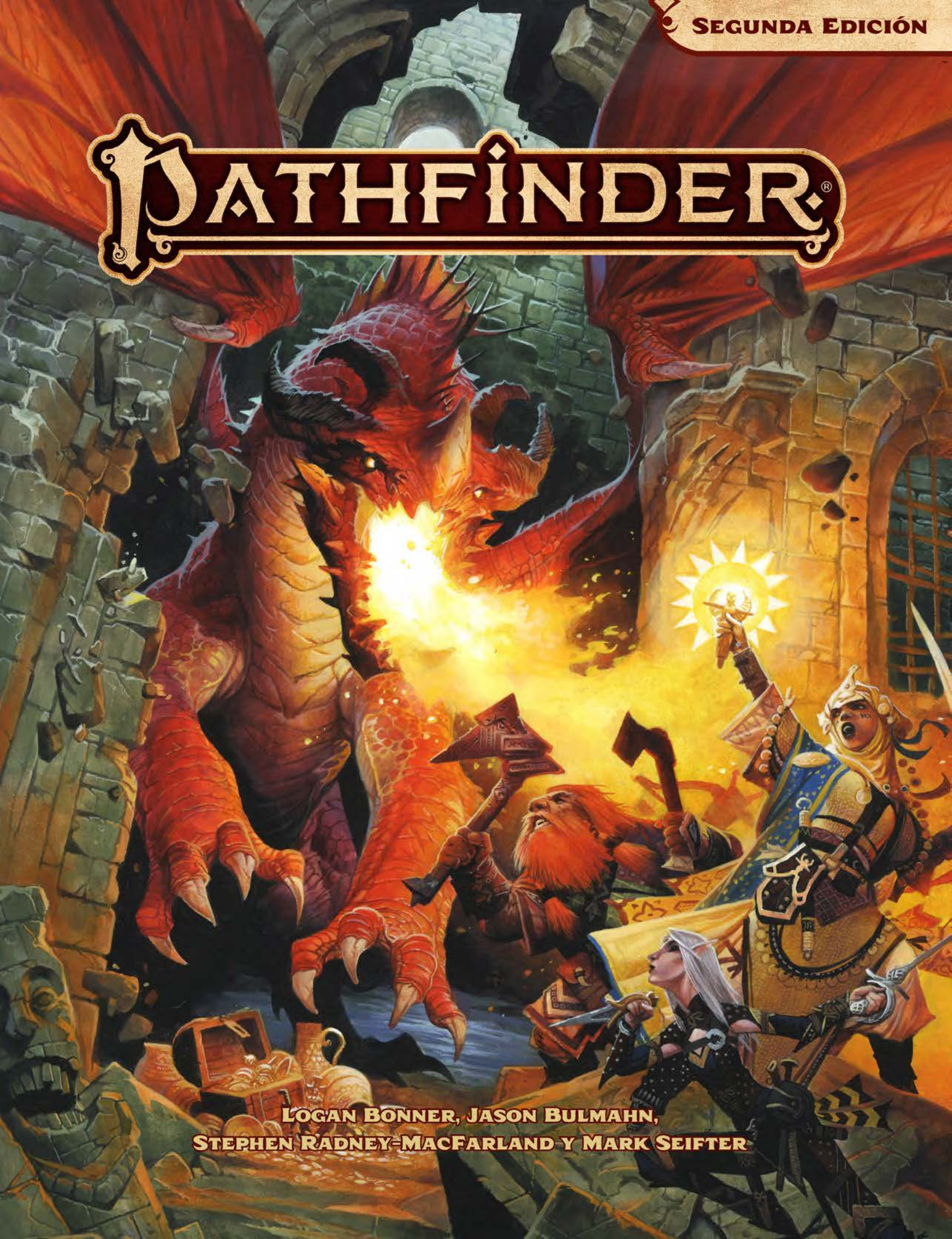

Segunda Edición
Pathfinder®
Logan Bonner, Jason Bulmahn,
Stephen Radney-MacFarland y Mark Seifter

PATHFINDER

REGLAS BÁSICAS

DISEÑO
Logan Bonner, Jason Bulmahn, Stephen Radney-MacFarland y Mark Seifter

TEXTO ADICIONAL
James Jacobs

DESARROLLO
Adam Daigle, Lyz Liddell y Erik Mona

REDACCIÓN
Amirali Attar Olyaee, Judy Bauer, Christopher Paul Carey, James Case, Jaym Gates, Leo Glass, Jason Keeley, Avi Kool, Lyz Liddell, Luis Loza, Erik Mona, Adrian Ng, Lacy Pellazar, Elsa Sjunneson-Henry y Jason Tondro

ILUSTRACIÓN DE PORTADA
Wayne Reynolds

ILUSTRACIONES INTERIORES
Giorgio Baroni, Rogier van de Beek, Yanis Cardin, Sergio Cosmai, Biagio D'Alessandro, Michele Esposito, Giorgio Falconi, Taylor Fischer, Mariusz Gandzel, Igor Grechanyi, Hai Hoang, Roman Roland Kuteynikov, Setiawan Lie, Valeria Lutfullina, Damien Mammoliti, Rob McCaleb, Andrea Tentori Montalto, Stefano Moroni, Federico Musetti, Alexander Nanitchkov, Mirco Paganessi, Mary Jane Pajaron, Jose Parodi, Angelo Peluso, Roberto Pitturru, Konstantin Porubov, Wayne Reynolds, Kiki Moch Rizky, Riccardo Rullo, Bryan Sola, Matteo Spirito, Matias Tapia, Ben Wootten y Sam Yang

DIRECCIÓN ARTÍSTICA Y DISEÑO GRÁFICO
Sarah E. Robinson y Sonja Morris

DIRECCIÓN CREATIVA
James Jacobs

EDITOR
Erik Mona

UN AGRADECIMIENTO ESPECIAL A
Dave Arneson, Monte Cook, Ron Edwards, Gary Gygax, Daniel Solis, John Stavropoulos, Jonathan Tweet, Skip Williams y a todos los participantes en la prueba de juego

- CRÉDITOS DE LA VERSIÓN ESPAÑOLA -

DIRECTOR DE LA LÍNEA
Joaquim Dorca

EDITORA
Vanessa Carballo

TRADUCCIÓN Y COORDINACIÓN DE TRADUCCIONES
Jordi Zamarreño

REVISIÓN ADICIONAL
Sergi Abelló

MAQUETACIÓN
Víctor García-Tapia Espejo

B 13467-2020

Devir Iberia
Rosellón 184, 5ª pl.
08008 Barcelona
devir.com

Paizo Inc.
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com

Índice de materias

1 Introducción 4
Averigua lo más básico de los juegos de rol, échale un vistazo a las reglas y lee un ejemplo de juego. Esta sección también cubre cómo crear un personaje, además de cómo hacer que suba de nivel después de las aventuras.

2 Ascendencias y bagajes 32
Elige el pueblo al que tu personaje pertenece (si es un elfo, un enano, un gnomo, un goblin, un humano o un mediano) y después un bagaje que refleja qué hacía antes de convertirse en aventurero. En este capítulo también encontrarás detalles sobre los idiomas.

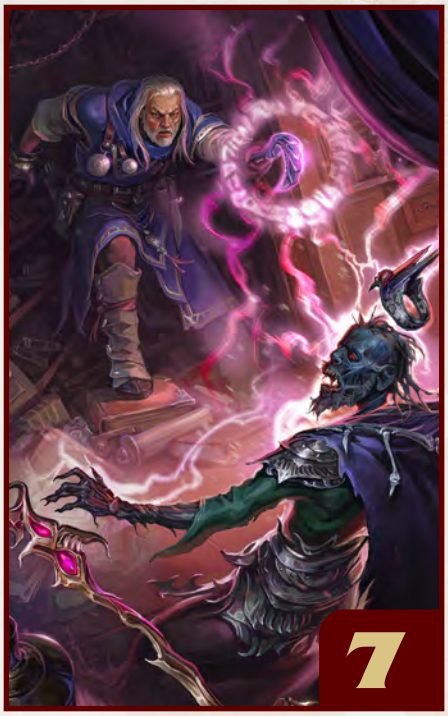
3 Clases 66
Guerreros osados, clérigos devotos, magos eruditos y alquimistas inventivos son tan solo algunas de las doce clases de personaje entre las que puedes elegir. Este capítulo también detalla los compañeros animales, los familiares y los arquetipos multiclase, que expanden las capacidades de tu personaje.

4 Habilidades 232
Ejecuta maniobras acrobáticas, engaña a tus enemigos, atiende las heridas de un aliado o averígualo todo acerca de las criaturas más extrañas y de la magia utilizando tu entrenamiento en habilidades.

5 Dotes 254
Expande tus capacidades seleccionando dotes generales que mejoran tus características o que te conceden nuevas acciones. Este capítulo incluye dotes de habilidad, que están directamente vinculadas a tus habilidades.

6 Equipo 270
Equípate para la aventura con este vasto arsenal, compuesto de armas, armaduras y equipo.

7 Conjuros 296
Aprende a avivar la magia en la palma de tu mano. Esta sección incluye las reglas de lanzamiento de conjuros, cientos de descripciones de conjuros, los focos de conjuro utilizados por algunas clases de personaje y los rituales.



8 La Era de los Presagios Perdidos 416

Descubre el mundo de Golarion. En *La Era de los Presagios Perdidos* puedes bucear en los secretos de antiguos imperios y reclamar el destino heroico que se debe a tu personaje.

9 Cómo jugar 442

Un listado de reglas completas sobre cómo jugar, cómo utilizar las acciones y cómo calcular tus estadísticas. Incluye reglas sobre encuentros, exploración y tiempo libre, así como todo lo que necesitas para el combate.

10 Cómo dirigir 482

Prepara y dirige tus partidas con los consejos de esta sección. Aquí también se pueden encontrar las reglas para fijar las Clases de dificultad, conceder recompensas, entornos y peligros.

11 Artesanía y tesoro 530

Concede tesoro, desde armas hasta compuestos alquímicos y estatuas que se transforman. Aquí puedes encontrar también las reglas necesarias para activar y llevar objetos mágicos y alquímicos.

Apéndice de estados 618

Estudia los estados, desde moribundo hasta lentificado, pasando por asustado. Estas reglas cubren los beneficios y los perjuicios comunes que suelen derivar de conjuros o de acciones especiales.

Hoja de personaje 624

Glosario e Índice alfabético 628

Encuentra rápidamente las reglas que necesitas, en una combinación de índice alfabético del libro y de glosario de las reglas.

Con un gemido angustioso, unos cuerpos tambaleantes se alzaron del olvidado campo de batalla. Sufriendo la maldición de la asquerosa muerte en vida gracias a la nigromancia del Tirano Susurrante, los cadáveres aún vestían los andrajos de su vida anterior. Aquellos cruzados habían sido los primeros en enfrentarse al liche cuando volvió, y fueron los primeros en caer al renacer éste.

«¡Aroden ha muerto!» Valeros escupió el nombre del dios muerto como un insulto, mientras desenvainaba la espada y embrazaba su abollado escudo. «Y esta vez no va a volver para salvarnos». Kyra y Merisiel compartían sus sentimientos. El Tirano Susurrante había vuelto, y a ellos correspondía hacer que el liche volviera a su sepultura. Mientras Kyra avanzaba hasta ponerse a la altura de Valeros, espada en mano, recitaba una plegaria a su diosa. La luz de Sarenrae la guiaría y la fortificaría ante la oscuridad que se avecinaba, pero no habría intervención divina directa alguna en esta guerra. La victoria se habría de pagar con la sangre y el sudor de los mortales, y tanto los valerosos como los inocentes tendrían que entregar sus vidas.

Merisiel asintió a los demás, con una mirada de determinación en el rostro. Escrutando rápidamente la horda, buscó su primer objetivo lanzándole un pequeño cuchillo. Éste se hundió hasta la empuñadura en la putrefacta cuenca ocular de uno de los cruzados muertos pero, si bien la asquerosa criatura se tambaleó, no cayó. Sin inmutarse, sacó otra de sus dagas y se preparó para lanzar de nuevo.

Provocados por el ataque, los muertos vivientes avanzaron como un solo hombre, una oleada de carne putrefacta y huesos traqueteantes que se lanzó contra nuestros héroes…

Capítulo 1: Introducción

Pathfinder *es un juego de rol (JdR) de fantasía en el que un grupo de amigos os reunís para crear un relato de héroes valientes y de villanos astutos, en un mundo lleno de monstruos terroríficos y de tesoros sorprendentes. Y, lo más importante,* Pathfinder *es un juego donde las acciones de tu personaje determinan cómo se desarrolla el relato.*

Las aventuras de *Pathfinder* tienen lugar en la Era de los Presagios Perdidos, un peligroso mundo de fantasía lleno de antiguos imperios, extensas ciudades-estado, y cantidades incalculables de tumbas, dungeons y guaridas de monstruos abarrotadas de tesoros. Las aventuras de un personaje de *Pathfinder* podrían llevarle a unas ruinas submarinas abandonadas, a unas criptas góticas encantadas o a unas universidades mágicas en ciudades de la jungla. ¡Te espera un mundo de aventuras sin fin!

¿Qué es un Juego de Rol?

Un juego de rol es un relato interactivo en el que un jugador, el Director de juego (DJ), prepara una escena y presenta desafíos, mientras otros jugadores adoptan los papeles de personajes jugadores (PJs) e intentan superar dichos desafíos. El peligro adopta la forma de monstruos, trampas enrevesadas y maquinaciones de agentes adversarios, pero *Pathfinder* también proporciona intrigas políticas, rompecabezas, tramas interpersonales y muchas cosas más.

Las partidas se suelen jugar con un grupo de entre cuatro y siete jugadores, en el que uno de ellos actúa como Director de juego. El Director de juego prepara, presenta y preside el mundo de juego y el relato, presentando desafíos e interpretando a la vez tanto a los adversarios, como a los aliados o a los transeúntes. Mientras cada escena conduce a la siguiente, cada jugador contribuye al relato, respondiendo a las situaciones según la personalidad y las capacidades de su personaje. Las tiradas de dado, combinadas con estadísticas asignadas previamente, añaden un elemento aleatorio y determinan si los personajes tienen éxito o fracasan en las acciones que intentan.

El Flujo del Juego

Pathfinder se juega en sesiones, en las que los jugadores se reúnen en persona o bien *online* durante unas cuantas horas. Una partida completa de *Pathfinder* puede durar una sola sesión, lo que a menudo se denomina una 'aventura corta', o puede prolongarse durante múltiples sesiones, formando una campaña que podría durar meses o incluso años. Si al Director de juego le divierte contar el relato y a los jugadores les complace escucharlo, una partida puede durar todo lo que quieras.

Una sesión de juego puede constar principalmente de acción, librando batallas contra bestias asquerosas, huyendo de trampas infernales y culminando misiones heroicas. Alternativamente, podría tratarse de negociar con un barón por los derechos de un fuerte, infiltrarse en un ejército de torpes gigantes de la escarcha o regatear con un ángel por una hebra de cabello, necesaria para preparar un elixir que reviva a un amigo muerto. Al fin y al cabo, os corresponde a tu grupo y a ti determinar qué tipo de partida os gusta jugar, desde la exploración de un dungeon hasta un drama político matizado, o cualquier cosa entre ambos extremos.

Los Jugadores

Todos los implicados en una partida de *Pathfinder* son jugadores, incluyendo el Director de juego, pero en favor de la simplicidad, 'jugador' se suele referir a los participantes que no son el DJ. Antes de empezar la partida, los jugadores se inventan una historia y una personalidad para sus personajes, utilizando las reglas para determinar las estadísticas, características, puntos fuertes y puntos débiles de sus personajes. El DJ podría limitar las opciones disponibles durante la creación del personaje, pero los límites se discuten con suficiente antelación como para que todo el mundo pueda crear héroes interesantes. En general, el único límite a los conceptos de personaje es la imaginación de los jugadores y las directrices del DJ.

Durante la partida, los jugadores describen las acciones que emprenden sus personajes y tiran dados, utilizando las características de estos. El DJ resuelve el desenlace de estas acciones. A algunos jugadores les gusta interpretar lo que hacen como si fueran sus personajes, mientras que otros describen las acciones de sus personajes como si estuvieran narrando una historia. ¡Haz lo que mejor te parezca!

Si ésta es tu primera experiencia con un juego de rol, se recomienda que sea como jugador, para familiarizarte con las reglas y con el mundo de juego.

La Primera Regla

La primera regla de *Pathfinder* es que este juego es tuyo. Utilízalo para contar las historias que quieres contar, para ser el personaje que quieres ser y para compartir aventuras excitantes con tus amigos. Si cualquier otra regla se interpone en el camino de la diversión, mientras tu grupo esté de acuerdo puedes alterarla o ignorarla para que encaje con tu relato. El auténtico objetivo de *Pathfinder* es que todo el mundo se lo pase bien.

Los Dados

Pathfinder requiere un juego de dados poliédricos. Cada dado tiene un número de caras diferente: cuatro, seis, ocho o más. Cuando estos dados se mencionan en el texto, se indican mediante una 'd' seguida del número de caras del dado. *Pathfinder* utiliza dados de 4 caras (d4), dados de 6 caras (d6), dados de 8 caras (d8), dados de 10 caras (d10), dados de doce caras (d12), y dados de 20 caras (d20). Si tienes que tirar varios dados, el número que figura antes de la 'd' te indica cuántos. Por ejemplo: '4d6' quiere decir que tienes que tirar cuatro dados, todos ellos de 6 caras. Si una regla te pide tirar porcentaje (d%), generas un número entre 1 y 100 tirando dos dados de 10 caras, tratando uno de ellos como el de las decenas y el otro como el de las unidades.

Introducción
Ascendencias y Bagajes
Clases
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjuros
La Era de los Presagios Perdidos
Cómo Jugar
Cómo Dirigir
Artesanía y Tesoro
Apéndice

El Director de Juego

Mientras que los demás jugadores crean y controlan a sus personajes, el Director de juego (DJ) se encarga del relato y del mundo. El DJ describe todas las situaciones que experimentan los personajes en una aventura, considera cómo afectan al relato las acciones de estos e interpreta las reglas a lo largo de la partida.

El DJ puede crear una aventura nueva (redactando una narrativa, seleccionando monstruos y asignando tesoro por iniciativa propia) o bien basarse en una aventura publicada, utilizándola como plantilla de la sesión y modificándola como sea necesario para acomodar el estilo de juego, tanto de los jugadores individuales como del grupo. Algunos incluso dirigen partidas que combinan contenido original y publicado, todo ello mezclado para formar una nueva narrativa.

Ser el DJ es un desafío que requiere de ti que interpretes las reglas, narres la historia y hagas malabarismos con otras responsabilidades. Pero dirigir una buena partida puede resultar también muy gratificante y hacer que valga la pena todo el trabajo requerido. Si es la primera vez que diriges una partida, recuerda que lo único que importa es que todo el mundo se lo pase bien, y eso te incluye a ti. Todo lo demás llegará de forma natural con práctica y paciencia.

Jugar es para todos

Tanto si eres el DJ como si eres un jugador, participar en un juego de rol incluye un contrato social: todos os habéis reunido para divertiros contando una historia. Para muchos, jugar a rol es una forma de evadir los problemas de la vida diaria. Ten en cuenta a todos los que se sientan a la mesa y lo que pretenden de la partida, para que todos puedan divertirse. Cuando un grupo se reúne por vez primera, deberíais comentar lo que queréis experimentar en la mesa, así como cualquier tema que preferiríais evitar. Todos deberían entender que pueden aparecer elementos que incomoden a algunos jugadores, o incluso que les resulten ofensivos, y todo el mundo debería estar de acuerdo en respetar dichos límites durante la partida. De esa forma, todos podéis disfrutar juntos de la misma.

Pathfinder es un juego para todo el mundo, sea cual sea su edad, género, raza o procedencia étnica, religión, orientación sexual o cualesquiera otra identidades y experiencias vitales. Es responsabilidad de todos los jugadores y no sólo del DJ, asegurarse de que la partida es amena y da la bienvenida a todo el mundo.

Herramientas del juego

Además de este libro, hay algunas cosas que necesitarás para jugar a *Pathfinder*. Todo ello lo podrás encontrar en tiendas especializadas o bien *online* en **paizo.com**.

Hoja de personaje: cada jugador necesita una Hoja de personaje para crear el mismo y para anotar lo que le sucede durante el juego. Puedes encontrar un ejemplar en blanco de Hoja de personaje al final de este libro y *online* como PDF en descarga gratuita (en el Dropbox de **Devir**).

Dados: tanto los jugadores como el DJ necesitarán por lo menos un juego de dados poliédricos, aunque la mayoría de participantes aportan los suyos propios. Los dados de seis caras son bastante comunes, pero todos los dados del juego se pueden encontrar en tiendas especializadas o bien *online*. Consulta la barra lateral sobre dados de la pág. 7 para más información sobre los diferentes tipos de dado y cómo se denotan en el texto.

Aventuras: toda mesa necesita una aventura que jugar, tanto si la diseña el DJ como si se encuentra en un texto publicado. Puedes encontrar una gran variedad de excitantes aventuras e incluso campañas completas (denominadas Sendas de aventuras) en **devir.com**.

Bestiario: desde terroríficos dragones hasta traviesos gremlins, los monstruos son una amenaza común a la que los PJs se podrían enfrentar, y cada tipo tiene sus propias estadísticas y características. Puedes encontrar todo ello en el *Bestiario*, un libro inestimable para los PJs (de próxima aparición). Las estadísticas de los monstruos también se pueden encontrar (en inglés) de forma gratuita *online* en **paizo.com/prd**.

Mapas y miniaturas: el caos del combate puede ser difícil de imaginar, por lo que muchos grupos utilizan mapas para representar el campo de batalla. Dichos mapas van marcados con una retícula de 1 pulgada (*2,54 cm*) donde cada casilla representa 5 pies (*1,5 m*) en el juego. Se utilizan miniaturas y fichas ilustradas llamadas peones para representar a los personajes y a los adversarios a los que se enfrentan.

Accesorios: existe cierto número de accesorios que puedes añadir a tu partida para potenciar la experiencia, lo que incluye herramientas que te ayudan a seguir los turnos durante el combate, mazos de cartas para revisar reglas comunes, herramientas digitales de creación de personajes e incluso música de fondo y efectos de sonido.

Aspectos básicos del juego

Antes de crear tu primer personaje o aventura, deberías entender cierto número de conceptos básicos que se utilizan en el juego. Los conceptos nuevos se presentan en **negrita** para que sean fáciles de encontrar, pero este capítulo es sólo una introducción a la base del juego. Las reglas completas se definen en capítulos posteriores, y el Glosario e Índice alfabético de la parte posterior del libro te ayudará a encontrar las reglas específicas que necesites.

Cómo definir los personajes

En *Pathfinder*, los jugadores interpretan el papel de sus **personajes (PJs)**, mientras que el Director de juego interpreta a los **personajes no jugadores (PNJs)** y a los **monstruos**. Si bien tanto los PJs como los PNJs son importantes para el relato, en el juego tienen misiones muy diferentes. Los PJs son los protagonistas (la narrativa gira a su alrededor) mientras que los PNJs y los monstruos son aliados, contactos, adversarios y villanos. Dicho esto, los PJs los PNJs y los monstruos comparten diversas características.

El **nivel** es una de las estadísticas más importantes del juego, puesto que cuantifica el poder aproximado y las capacidades de cada criatura individual.

Los PJs van desde el 1er nivel al inicio de la carrera de aventuras de un personaje hasta el 20º, la cúspide de su poder. Conforme los personajes superan desafíos, derrotan enemigos y completan aventuras, acumulan **Puntos de experiencia (PX)**. Cada vez que un personaje acumula 1.000 Puntos de experiencia sube un nivel, obteniendo nuevas capacidades que le permiten enfrentarse a desafíos aún mayores. Un personaje de 1er nivel podría enfrentarse a una rata gigante o a un grupo de bandidos, pero a 20º nivel, el mismo personaje podría destruir una ciudad entera con un solo conjuro.

Además del nivel, a los personajes se les define mediante las **puntuaciones de característica**, que miden el potencial en bruto de un personaje y se utilizan para calcular la mayor parte del res-

to de sus estadísticas. En el juego hay seis puntuaciones de característica. La **Fuerza** representa la potencia física de un personaje, mientras que la **Destreza** representa la agilidad y la capacidad de evitar el peligro. La **Constitución** indica la salud y el bienestar general de un personaje. La **Inteligencia** representa el conocimiento en bruto y la capacidad para resolver problemas, mientras que la **Sabiduría** mide la perspicacia de un personaje y su capacidad para evaluar una situación. Finalmente, el **Carisma** indica el atractivo, la persuasión y la fuerza de la personalidad. Las puntuaciones de característica de la gente normal van desde un mínimo de 3 hasta un máximo de 18, con 10 representando la media de la capacidad humana normal. Los personajes de alto nivel pueden tener puntuaciones de característica muy superiores a 18.

Una puntuación de característica por encima de la media incrementa tu probabilidad de éxito en las tareas relacionadas con la misma mientras que, si tu puntuación está por debajo, tu probabilidad disminuye. A este ajuste se le denomina **modificador por característica**.

A tu personaje también lo definen algunas elecciones clave que lleva a cabo. La primera de ellas es su **ascendencia**, que representa quiénes son sus padres y cuál es su herencia genética, como por ejemplo humano, elfo o goblin. A continuación, está el **bagaje** del personaje, que describe su educación, y que puede ir desde un golfillo callejero hasta un noble adinerado. Finalmente, y lo que es más importante, la **clase** de un personaje define la mayoría de sus aptitudes y características, como por ejemplo que un mago disponga de poderosos conjuros arcanos o un druida del poder de transformarse en una temible bestia.

Además de estas elecciones clave, los personajes disponen de cierto número de **dotes**, aptitudes individuales seleccionadas durante la creación del personaje y conforme el personaje sube de nivel. Cada dote pertenece a un tipo para denotar dónde se puede encontrar su explicación (por ejemplo, las dotes para elfos se pueden encontrar en la ascendencia élfica) y su tema (por ejemplo, las dotes de mago conceden aptitudes que tienen que ver con los conjuros). Finalmente, los personajes disponen de **habilidades** que miden su capacidad para ocultarse, nadar, regatear y llevar a cabo otras tareas comunes.

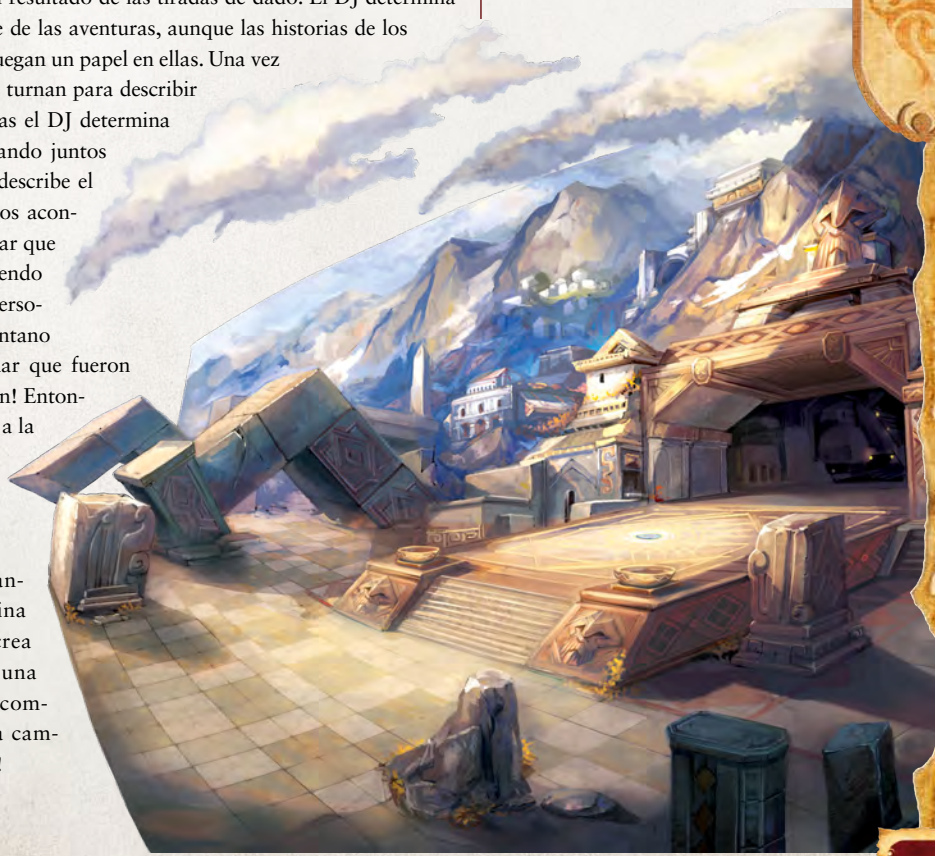
Cómo crear una narrativa

Los personajes y sus elecciones crean los relatos de *Pathfinder*, pero las reglas gobiernan cómo interaccionan entre sí y con el mundo que les rodea. Así, mientras que tú puedes decidir que tu personaje emprende un viaje épico para vencer a unos terribles enemigos y hacer del mundo un lugar más seguro, las probabilidades de éxito de tu personaje vienen determinadas por sus características, las elecciones que llevas a cabo y el resultado de las tiradas de dado. El DJ determina las premisas y el trasfondo de la mayor parte de las aventuras, aunque las historias de los personajes y sus personalidades ciertamente juegan un papel en ellas. Una vez empieza una sesión de juego, los jugadores se turnan para describir lo que intentan hacer sus personajes, mientras el DJ determina el resultado, con todos los jugadores trabajando juntos hacia un objetivo específico. El DJ también describe el entorno, las acciones de otros personajes y los acontecimientos. Por ejemplo, el DJ podría anunciar que la población natal de los personajes está siendo atacada por unos merodeadores troles. Los personajes podrían rastrear a los troles hasta un pantano de las proximidades, ¡tan sólo para averiguar que fueron expulsados del pantano por un terrible dragón! Entonces los PJs tendrían la elección de enfrentarse a la tribu entera de troles, al dragón, o a ambos. Decidan lo que decidan, su éxito dependerá de sus elecciones y de las tiradas de dado que consigan durante el juego.

Una única narrativa (incluyendo el planteamiento, el nudo y desenlace) se denomina una **aventura**. Una serie de aventuras crea una narrativa aún mayor, denominada una **campaña**. Una aventura podría tardar en completarse varias sesiones, mientras que una campaña podría durar meses, ¡o incluso años!

El mundo como participante

Aparte de los personajes y de los monstruos, el mundo de *Pathfinder* en sí puede ser una fuerza a tener en cuenta tanto en la mesa como en la narrativa. Si bien la presencia de un mundo mayor puede a veces constituir un peligro obvio, como por ejemplo cuando una poderosa tormenta azota la región, el mundo también puede actuar de formas sutiles y minúsculas. Las trampas y los tesoros son tan importantes en muchos relatos como las bestias más astutas. Para ayudarte a comprender dichos elementos del juego, la mayoría de ellos utilizan las mismas características que los personajes y los monstruos. Por ejemplo, la mayoría de peligros ambientales tienen un nivel, que te indica lo peligrosos que son, y el nivel de un objeto mágico te indica su poder en general y el impacto que puede tener en un relato.



1 Introducción
Introducción
Ascendencias y Bagajes
Clases
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjuros
La Era de los Presagios Perdidos
Cómo Jugar
Cómo Dirigir
Artesanía y Tesoro
Apéndice

Cómo jugar

En una partida de *Pathfinder*, hay tres modos de juego que determinan el ritmo de cada escena en el relato. La mayor parte del tiempo de tu personaje transcurre en **exploración**, descubriendo misterios, resolviendo problemas e interactuando con otros personajes. Sin embargo, en la Era de los Presagios Perdidos abunda el peligro, y los personajes a menudo se encuentran en un **encuentro**, luchando contra bestias salvajes y monstruos terroríficos. Por último, el tiempo se mueve rápidamente cuando los personajes disfrutan del **tiempo libre**, un respiro de los problemas del mundo y una posibilidad de descansar y entrenarse para expediciones futuras. A lo largo de una aventura, el juego se mueve muchas veces entre estos tres modos, según resulta necesario para el relato. Cuanto más juegues, mejor verás que cada modo tiene su propio estilo de juego, pero moverse de un modo a otro tiene pocos límites rigurosos.

Durante una partida, tu personaje se enfrentará a situaciones de desenlace incierto. Un personaje podría tener que escalar un acantilado vertical, rastrear a una quimera herida o pasar sin que le oigan junto a un dragón dormido, todas las cuales son tareas peligrosas en las que puede salir caro fracasar. En dichos casos, al personaje (o personajes) actuante se le requerirá que lleve a cabo una **prueba** para determinar si tiene éxito o no. Una prueba se lleva a cabo por lo general mediante una tirada de un dado de veinte caras (d20) y sumándole un número basado en la característica relevante. En semejantes casos, sacar un resultado alto siempre es bueno.

Una vez se ha llevado a cabo la prueba, el DJ compara el resultado con un número objetivo llamado la **Clase de dificultad (CD)** para determinar el desenlace. Si el resultado de la prueba es igual o mayor que la CD, la prueba tiene éxito. Si es menor, la prueba es un fracaso. Sacar 10 puntos o más que la CD se denomina un **acierto crítico**, lo que suele conducir a un desenlace especialmente positivo. Similarmente, fallar la prueba por 10 puntos o más es un **fallo crítico** (a veces denominado una pifia). Esto a veces conduce a efectos negativos adicionales. A menudo también consigues un acierto crítico sacando un 20 en el dado cuando haces una prueba (antes de sumar nada). Igualmente, sacar un 1 en el dado cuando haces una prueba, a menudo resulta en un fallo crítico. Ten en cuenta que no todas las pruebas tienen un efecto especial cuando se obtiene un acierto o un fallo crítico, y que semejantes resultados deben tratarse como cualquier éxito o fracaso normales. Por ejemplo, persiguiendo a la quimera herida, tu personaje podría ver su camino bloqueado por un río rápido. Decides atravesarlo a nado, pero el DJ declara que se trata de una tarea peligrosa y te pide una prueba de Atletismo (puesto que nadar se encuentra bajo el epígrafe de la habilidad Atletismo). En tu Hoja de personaje, ves que el tuyo tiene un modificador +8 a semejantes pruebas. Tirando el d20 obtienes un 18, para un total de 26. El DJ lo compara con la CD (que era 16) y encuentra que has conseguido un acierto crítico (porque el resultado ha superado en 10 a la CD). Tu personaje atraviesa rápidamente el río nadando y continúa la persecución, empapado pero indemne. Si hubieras obtenido un resultado menor que 26 pero igual o mayor que 16, tu personaje habría llegado al otro lado del río. Si tu resultado hubiera sido menor que 16, tu personaje podría haber sido arrastrado río abajo o, lo que resultaría peor, ¡no haber resistido a la corriente bajo el agua y empezado a ahogarse!

Las pruebas de este tipo son el núcleo del juego y se llevan a cabo continuamente, en cualquier modo de juego, para determinar el desenlace de las tareas. Si bien la tirada del dado es crítica, la estadística que sumas a la tirada (a la que se denomina **modificador**) a menudo representa la diferencia entre el éxito y el fracaso. Cada personaje está compuesto de muchas estadísticas como éstas, que gobiernan en qué es bueno, consistiendo cada una de ellas en un modificador debido a la aptitud relevante más un bonificador por **competencia**, modificado todo ello a veces también por otros factores como por ejemplo bonificadores o penalizadores debidos a equipo, conjuros, dotes, objetos mágicos y otras circunstancias especiales.

La competencia es una forma sencilla de calibrar el nivel general de entrenamiento y la aptitud para una tarea determinada de tu personaje. Se divide en cinco niveles diferentes: **no entrenado, entrenado, experto, maestro y legendario**. Cada uno concede un bonificador por competencia diferente. Si no estás entrenado en una estadística, tu bonificador por competencia es +0: tan solo puedes confiar en el potencial en bruto de tu modificador por característica. Si tu nivel de competencia para una estadística en concreto es entrenado, experto, maestro o legendario, tu bonificador es igual al nivel de tu personaje más otro número basado en el nivel (2, 4, 6 y 8 respectivamente). Los niveles de competencia forman parte de casi todas las estadísticas del juego.

Exploración

La mayor parte del tiempo, tu personaje explorará el mundo, interaccionará con otros personajes, viajará de un lugar a otro y superará desafíos. A esto se le llama exploración. Durante la exploración, el juego es relativamente libre, y los jugadores responden a la narrativa si tienen alguna idea de qué hacer a continuación. Abandonar la población a caballo, seguir el rastro de una tribu de orcos merodeadores, evitar a los exploradores de la tribu y convencer a un cazador local de que les ayude en la pelea que se avecina son todo ello ejemplos de cosas que podrían suceder durante la exploración.

En este modo de juego, el DJ pregunta a los jugadores qué hacen sus personajes mientras exploran. Esto es importante en caso de que surja algún conflicto. Si se desencadena un combate, las tareas que los PJs han llevado a cabo mientras exploraban podrían concederles una ventaja o de alguna otra manera informarles de cómo empieza el combate.

Encuentros

En el curso de tus aventuras, habrá veces en las que una simple prueba de habilidad no bastará para resolver un desafío; por ejemplo, cuando unos monstruos temibles se interpongan en el camino de tu personaje y la única elección sea presentar batalla. En *Pathfinder* a esto se le denomina un encuentro. Los encuentros suelen implicar combate, pero también pueden utilizarse en situaciones en las que la gestión del tiempo es crítica, como por ejemplo durante una persecución o cuando se esquivan peligros.

Si bien la exploración se dirige de forma libre, los encuentros están más estructurados. Los jugadores y el DJ tiran **iniciativa** para determinar quién actúa y en qué orden. El encuentro se desarrolla a lo largo de cierto número de **asaltos**, cada uno de los cuales es igual a unos 6 segundos de tiempo en el mundo del juego. Durante un asalto, cada participante dispone de un **turno**. Cuando es tu turno para actuar, puedes utilizar hasta tres **acciones**. La mayoría de cosas sencillas, como por ejemplo desenvainar un arma, moverse una distancia corta, abrir una puerta o blandir una espada, utilizan una

sola acción. Hay también **actividades** que precisan más de una acción para llevarse a cabo; se trata a menudo de las aptitudes especiales de la clase de tu personaje y de las dotes. Una actividad común en el juego es lanzar un conjuro, lo que suele requerir dos acciones.

Las **acciones gratuitas**, por ejemplo dejar caer un objeto, no cuentan contra las tres acciones que puedes llevar a cabo durante tu turno. Finalmente, cada personaje puede utilizar hasta una **reacción** durante un asalto. Este tipo de acción especial se puede utilizar incluso cuando no es tu turno, pero sólo en respuesta a determinados acontecimientos, y sólo si dispones de una aptitud que lo permite. Los pícaros, por ejemplo, pueden seleccionar una dote que les permite utilizar su reacción para esquivar un ataque que se les viene encima.

Atacar a otra criatura es una de las acciones más comunes en combate, y se lleva a cabo utilizando la acción de **Golpear**. Esto requiere una tirada de ataque; una prueba que se lleva a cabo contra la **Clase de armadura (CA)** de la criatura a la que atacas. Los ataques pueden hacerse utilizando armas, conjuros o incluso partes del cuerpo de una criatura, como por ejemplo un puño, una zarpa o la cola. Sumas a esta tirada un modificador que se basa en tu nivel de competencia con el tipo de ataque que estás utilizando, tus puntuaciones de característica y cualquier otro bonificador o penalizador basado en la situación. La CA del objetivo se calcula utilizando su nivel de competencia en la armadura que lleva y su modificador por Destreza. Un ataque inflige daño si acierta, ¡y obtener un acierto crítico hace que el ataque inflija doble daño!

Puedes utilizar más de una acción de Golpear en tu turno, pero cada ataque adicional después del primero es menos preciso.

Esto se refleja mediante un **penalizador por ataques múltiples** que empieza en -5 en el segundo ataque, pero se incrementa a -10 en el tercero. Hay muchas formas de reducir este penalizador, que se reinicia al final de tu turno.

Si tu personaje es el objetivo de un relámpago mágico o del aliento congelador de un temible dragón blanco, se te pedirá que hagas una **tirada de salvación**, que representa la capacidad de tu personaje para evitar un peligro o en general de resistir un asalto a su mente o a su cuerpo. Una tirada de salvación es una prueba que se hace contra la CD del conjuro o de la aptitud especial que tiene como objetivo tu personaje. Hay tres tipos de tiradas de salvación, y la competencia de un personaje en cada una de ellas dice mucho acerca de lo que éste puede resistir. Una tirada de salvación de **Fortaleza** se utiliza cuando la salud o la vitalidad de tu personaje son atacadas, como por ejemplo debido al veneno o a la enfermedad. Una tirada de salvación de **Reflejos** se solicita cuando tu personaje debe esquivar un peligro, por lo general algo que afecta una zona grande, como por ejemplo la abrasadora explosión de un conjuro de *bola de fuego*. Finalmente, una salvación de **Voluntad** es a menudo tu defensa contra los conjuros y los efectos que tienen como objetivo la mente de tu personaje, como por ejemplo un conjuro de *hechizar* o de *confusión*. Para todas las tiradas de salvación, un éxito disminuye el efecto dañino y conseguir un acierto crítico suele suponer que tu personaje sale indemne.

Los ataques, los conjuros, los peligros y las aptitudes especiales suelen o bien infligir **daño** a un personaje, o bien imponerle uno o más **estados**; y, a veces, ambas cosas. El daño se resta de los **Puntos de Golpe (PG)** de una criatura (una medida de su estado de salud) y cuando la criatura queda reducida a 0 PG, ¡queda inconsciente y podría morir! Un encuentro de combate suele durar hasta que uno de los bandos es derrotado, y si bien esto podría significar la retirada o la rendición, a menudo significa que uno de los bandos está muerto o moribundo. Los estados pueden entorpecer a una criatura durante algún tiempo, limitando las acciones que puede llevar a cabo y aplicando penalizadores a pruebas futuras. Algunos estados son permanentes, lo que requiere que un personaje tenga que buscar magia poderosa para revertir sus efectos.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Tiempo libre

Los personajes no pasan todos los momentos del día de aventuras. En vez de ello, se recuperan de sus heridas, planifican futuras conquistas o ejercen un oficio. En *Pathfinder* a esto se le denomina tiempo libre y permite que el tiempo pase rápidamente mientras los personajes se afanan en tareas u objetivos a largo plazo. La mayoría de los personajes pueden ejercer un oficio en su tiempo libre, ganándose unas cuantas monedas, pero quienes disponen de las habilidades adecuadas pueden dedicar algún tiempo a la artesanía, creando equipo nuevo o incluso objetos mágicos. Los personajes también pueden utilizar el tiempo libre para volver a entrenar, reemplazando una elección de personaje con otra para reflejar la evolución de sus prioridades. También pueden investigar sobre un problema, aprender nuevos conjuros ¡o incluso dirigir un negocio o un reino!

Términos clave

Hay cierto número de términos importantes que tienes que dominar cuando creas tu primer personaje o aventura. Algunos de los términos más importantes mencionados en las páginas anteriores se incluyen aquí también como referencia.

Alineamiento

El alineamiento representa la moral fundamental y la actitud ética de una criatura

Asalto

Un asalto es un periodo de tiempo durante un encuentro en el que todos los participantes tienen la posibilidad de actuar. Un asalto representa aproximadamente 6 segundos de tiempo de juego.

Ascendencia

Una ascendencia es la familia más amplia de pueblos a la que pertenece un personaje. La ascendencia determina los Puntos de Golpe iniciales de un personaje, sus idiomas, sentidos y Velocidad y le concede acceso a dotes de ascendencia. Las ascendencias se describen en el Capítulo 2.

Ataque

Cuando una criatura intenta dañar a otra, utiliza una acción de Golpear o alguna otra acción de ataque. La mayor parte de ataques se llevan a cabo con un arma, pero un personaje puede atacar con el puño, hacer una presa, empujar con las manos o lanzar un conjuro.

Bagaje

Un bagaje representa lo que un personaje ha experimentado antes de adoptar la vida de aventurero. Cada bagaje concede una dote y entrenamiento en una o más habilidades. Tienes más información acerca de los bagajes en el Capítulo 2.

Bonificadores y penalizadores

Los bonificadores y los penalizadores se aplican a las pruebas y a determinadas estadísticas. Existen diversos tipos de bonificadores y de penalizadores. Si tienes más de un bonificador del mismo tipo, sólo utilizas el mayor de entre ellos. Igualmente, sólo utilizas el peor penalizador de cada tipo.

Clase de armadura (CA)

Todas las criaturas del juego disponen de una Clase de armadura. Esta puntuación representa lo difícil que es acertar y dañar a una criatura. Equivale a la Clase de dificultad para acertar a una criatura con un ataque.

Clase de personaje

Una clase representa la profesión de aventurero elegida por un personaje. La clase de un personaje determina la mayoría de sus competencias, concede al personaje Puntos de Golpe cada vez que obtiene un nuevo nivel y le proporciona acceso a un conjunto de dotes de clase. Las clases aparecen en el Capítulo 3.

Competencia

La competencia es un sistema que mide la capacidad de un personaje en una tarea o cualidad específica, y se divide en cinco niveles: no entrenado, entrenado, experto, maestro y legendario.

La competencia proporciona un bonificador que se suma para determinar los siguientes modificadores y estadísticas: CA, tiradas de ataque, Percepción, tiradas de salvación, habilidades y la efectividad de los conjuros. Si no estás entrenado, tu bonificador por competencia es +0. Si estás entrenado, eres un experto, maestro o legendario, tu bonificador por competencia es igual a tu nivel más 2, 4, 6 y 8, respectivamente.

Conjuro

Los conjuros son efectos mágicos creados llevando a cabo encantamientos místicos y gestos conocidos tan sólo por quienes disponen de un entrenamiento especial o de unas capacidades innatas.

Lanzar un conjuro es una actividad que por lo general requiere de dos acciones. Cada conjuro especifica cuál es su objetivo, las acciones necesarias para lanzarlo, sus efectos y cómo puede ser resistido. Si una clase de personaje concede conjuros, la base de dicha aptitud se proporciona en la descripción de la clase en el Capítulo 3, mientras que los conjuros en sí se detallan en el Capítulo 7.

El Director de juego (DJ)

El Director de juego (DJ) es el jugador que juzga las reglas y narra los diversos elementos del relato *Pathfinder* y del mundo que exploran los otros jugadores.

Dote

Una dote es una aptitud que puedes seleccionar para tu personaje debido a su ascendencia, bagaje, clase, entrenamiento general o entrenamiento en habilidades. Algunas dotes conceden la capacidad de utilizar acciones especiales.

Estado

Un efecto continuado que cambia la forma en que un personaje puede actuar o que altera alguna de sus estadísticas se denomina estado. Las reglas de los estados básicos utilizados en el juego se detallan en el Apéndice Estados al final de este libro.

Golarion

Pathfinder está ambientado en el planeta Golarion durante la Era de los Presagios Perdidos. Es un mundo antiguo con una rica diversidad de gente y de culturas, lugares excitantes que explorar y mortíferos villanos. Hay más información sobre la Era de los Presagios Perdidos, sobre el mundo de Golarion y sobre sus dioses en el Capítulo 8.

Habilidad
Una habilidad representa la aptitud de una criatura para llevar a cabo determinadas tareas que requieren instrucción o práctica. Las habilidades se describen por completo en el Capítulo 4. Cada habilidad incluye formas en las que cualquiera puede usarla incluso si no está entrenado, así como usos que requieren que un personaje esté entrenado en la misma.

Iniciativa
Al inicio de un encuentro, todas las criaturas implicadas tiran iniciativa para determinar el orden en el que actúan. Cuanto mayor es el resultado de la tirada, antes actúa una criatura. La iniciativa y el combate se describen en el Capítulo 9.

Interpretar
Describir las acciones de un personaje, a menudo actuando desde la perspectiva de éste, se denomina interpretar. Cuando un personaje habla o escribe acciones desde la perspectiva de un personaje, está interpretando.

Moneda
Las monedas más comunes en el juego son las piezas de oro (po) y las piezas de plata (pp). Una po vale 10 pp. Además, 1 pieza de plata vale 10 piezas de cobre (pc), y 10 piezas de oro valen 1 pieza de platino (ppt). Los personajes empiezan a jugar con 15 po (o 150 pp) para gastar en equipo.

Nivel
Un nivel es un número que mide la potencia general de algo. Los personajes tienen un nivel que va de 1º a 20º, lo que representa su experiencia. Los monstruos, los obstáculos, las enfermedades y los venenos tienen niveles que van desde -1 hasta 30, que miden el peligro que representan. El nivel de un objeto, usualmente entre 0 y 20 pero a veces superior, indica su potencia y su idoneidad como tesoro. Los conjuros tienen niveles que van desde 1º hasta 10º, lo que mide su poder; por lo general los personajes y los monstruos sólo pueden lanzar cierto número de conjuros de un nivel determinado.

Percepción
La Percepción mide la capacidad de tu personaje para divisar objetos escondidos o darse cuenta de situaciones poco usuales, y por lo general determina lo rápidamente que el personaje salta a la acción en combate. Se describe por completo en el Capítulo 9.

Personaje jugador (PJ)
Este es un personaje creado y controlado por un jugador.

Personaje no jugador (PNJ)
Un personaje no jugador, controlado por el DJ, interacciona con los jugadores y ayuda a que la historia avance.

Puntos de Golpe (PG)
Los Puntos de Golpe representan la cantidad de castigo que una criatura puede soportar antes de quedar inconsciente y empezar a morirse. El daño reduce los Puntos de Golpe en una relación de 1:1, mientras que la curación restablece los Puntos de Golpe al mismo ritmo.

Puntuación de característica
Todas las criaturas tienen seis puntuaciones de característica: Fuerza, Destreza, Constitución, Inteligencia, Sabiduría y Carisma. Dichas puntuaciones representan el potencial en bruto de una criatura y sus atributos básicos. Cuanto mayor es la puntuación, mayor es el potencial de la criatura en dicha característica. Las puntuaciones de característica se describen por completo más adelante en este capítulo.

Rareza
Algunos elementos del juego tienen una rareza que denota lo a menudo que se encuentran en el mundo de juego. La rareza se aplica principalmente al equipo y a los objetos mágicos, pero los conjuros, las dotes y otros elementos de las reglas también disponen de rareza. Si en los rasgos de un objeto, conjuro u otro elemento del juego no aparece rareza alguna, ésta es común. Los objetos poco comunes sólo están disponibles para quienes disponen de un entrenamiento especial, crecieron en una cultura determinada o proceden de una parte del mundo en particular. Los objetos raros son casi imposibles de encontrar y por lo general sólo los entrega el DJ, mientras que de los únicos literalmente sólo existe uno en el juego. El DJ podría alterar la forma en que funciona la rareza o cambiar la rareza de los objetos individuales para encajar con la historia que pretende contar.

Rasgo
Un rasgo es una palabra clave que confiere información adicional acerca de un elemento de las reglas, como por ejemplo una escuela de magia o una rareza. A menudo, un rasgo indica cómo interaccionan otras reglas con una aptitud, criatura, objeto u otro elemento de las reglas que dispone de dicho rasgo. Todos los rasgos utilizados en este libro aparecen en el Glosario e Índice alfabético que empieza en la pág. 628.

Tirada de salvación (salvación)
Cuando una criatura se ve sujeta a un efecto peligroso que debería evitar, haz una tirada de salvación para mitigar los efectos. Llevar a cabo una tirada de salvación es automático: no tienes que usar ni una acción ni una reacción. A diferencia de la mayoría de pruebas, el personaje que no está actuando tira el d20 para una tirada de salvación, y la criatura que está actuando proporciona la CD.

Hay tres tipos de tiradas de salvación: Fortaleza (para resistir enfermedades, venenos y efectos físicos), Reflejos (para evadir efectos que un personaje podría esquivar rápidamente) y Voluntad (para resistir efectos que tienen como objetivo la mente y la personalidad).

Turno
En el curso de un asalto, cada criatura actúa por turno según su iniciativa. Típicamente, una criatura puede utilizar hasta tres acciones durante su turno.

Velocidad
La velocidad es la distancia que un personaje puede mover utilizando una sola acción, medida en pies (*1 pie = 30 cm*).

1 Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjuros
La era de los presagios perdidos
Cómo jugar
Cómo dirigir
Artesanía y tesoro
Apéndice

Ejemplo de juego

El siguiente ejemplo se presenta para que tengas una idea de cómo se juega a *Pathfinder*. En esta aventura, Erik es el DJ, Lyz interpreta a Valeros, un arrojado guerrero humano, James interpreta a Merisiel, una letal pícara elfa y Judy adopta el papel de Kyra, una exaltada clériga humana de Sarenrae. El grupo acaba de derrotar a una horda de muertos vivientes y se está abriendo paso por un antiguo mausoleo.

Erik: La entrada de la cripta se alza ante vosotros, un tramo de escaleras resquebrajadas que desciende a la oscuridad. Del portal emerge un olor repugnante, el hedor de la carne vieja y podrida.

Lyz: ¡No tengo miedo de los malos olores! Desenvaino la espada y embrazo el escudo.

Judy: La luz de Sarenrae nos guiará. Lanzo mi conjuro de *luz* sobre mi símbolo religioso.

Erik: Muy bien, surge una luz radiante que ilumina las escaleras. Éstas parecen descender tan sólo 10 pies (*3 m*) antes de abrirse a una cámara. Charcos de agua estancada llenan las grietas entre losetas de piedra irregulares.

James: Debería ir yo primera para asegurarme de que es seguro. Voy a desenvainar mi ropera y bajar con cuidado los escalones, buscando trampas mientras lo hago.

Erik: Bien, pero buscar trampas es una prueba secreta, por lo que seré yo quien tire por ti. ¿Cuál es tu modificador a la Percepción?

James: Tengo un + 5.

Erik tira 1d20 tras su pantalla de DJ, oculto de la vista de los jugadores, y saca en el dado un 17, para un total de 22, más que suficiente para encontrar el alambre que activa la trampa del tercer escalón.

Erik: ¡Tu precaución da frutos! Divisas un fino alambre a la altura del tobillo, justo por encima del tercer escalón.

James: Se lo señalo a los demás, y continúo bajando.

Lyz: Voy justo detrás de Merisiel, evitando el alambre, pero por lo demás ojo avizor ante cualquier peligro.

Judy: Yo también.

Erik: ¡Vale! Llegáis a la base de las escaleras y os encontráis en una cripta. Antiguos ataúdes de madera se alinean por toda la habitación, cubiertos de polvo y de telarañas. Directamente al frente, sobre una plataforma elevada, hay un ataúd de piedra adornado con símbolos de aspecto maligno. Podéis ver que antaño estuvo envuelto en cadenas de hierro, pero ahora el suelo de la habitación está lleno de eslabones rotos, junto con trozos de lo que debió haber sido la tapa del ataúd. Por la forma del daño, ¡parece como si el ataúd hubiera sido abierto desde dentro!

Judy: Que Sarenrae nos proteja. Desenvaino la espada y avanzo: quiero echar una ojeada a esos símbolos.

Lyz: Me mantengo a su altura. Esto no me gusta nada.

James: Creo que me voy a quedar atrás, escondida tras uno de los ataúdes.

Erik: Merisiel se cubre mientras vosotros avanzáis. Al acercaros, el hedor de la putrefacción crece hasta ser casi abrumador. De repente veis el origen del tremendo olor. Alzándose del ataúd hay un ser muerto que parece salir de una pesadilla. Pudo haber sido anteriormente un ser humano, pero es difícil afirmarlo debido a lo marchito de su cuerpo. Su carne es del color de un morado reciente, y está tan tensa sobre sus huesos que en algunos lugares se ha desgarrado. Carece de cabello, y sus orejas son puntiagudas, pero lo peor de todo es que su boca está llena de minúsculos dientes puntiagudos y su lengua es excesivamente larga.

Lyz: O sea que, ¿no es un amigo?

Erik: Ciertamente no. Parece preparado para saltar contra vosotros y atacaros. ¡Tirad iniciativa! Valeros y Kyra han de tirar Percepción, mientras que Merisiel debería tirar Sigilo.

Todos tiran iniciativa. Lyz saca un 2 para Valeros, para un total de 8. Judy lo hace mejor para Kyra, con un total de 14. James utiliza Sigilo para su iniciativa, puesto que Merisiel se estaba escondiendo al inicio del combate, ¡y saca un 17 para un total de 25! Erik tira por la criatura muerta viviente, obteniendo un 12. Erik anota todos estos totales, situando los personajes en orden decreciente.

Erik: Parece que Merisiel actuará primero. Sea lo que sea esa cosa, estás segura de que no sabe que estás ahí.

James: ¡Tremendo! Con mi primera acción, voy a desenvainar una daga. Con la segunda, me voy a acercar.

Erik: Con una acción de Zancada te puedes mover hasta 15 pies (*4,5 m*) de ella.

James: Perfecto. Con mi última acción, ¡voy a lanzarle la daga!

James saca un 13 y suma 8, debido a la habilidad de Merisiel con las dagas arrojadizas, para un total de 21, pero la distancia supone que tiene un penalizador -2, por lo que se queda en 19. Erik consulta sus notas y ve que el monstruo tiene una CA de 18.

Erik: ¡Aciertas! Tira daño.

James: Vale, y tengo derecho a daño adicional porque el ataque es furtivo.

Los pícaros tienen la capacidad de infligir daño adicional a los enemigos que aún no han actuado en un encuentro. Este daño adicional también se aplica a enemigos distraídos. James tira 1d4 para la daga y 1d6 para el ataque furtivo, sumando un 4 por la Destreza de Merisiel, para un total de 9.

Erik: Refunfuña entre dientes al notar la daga clavándosele en el hombro. Parece que le ha dolido, pero el muerto viviente no da señales de ir más lento. James, eso completa tus tres acciones. ¡La siguiente es Kyra!

Judy: Me parece que eso es un muerto viviente. ¿Qué puedo saber de él?

Erik: Utilizas una acción para recordar tu entrenamiento acerca de los muertos vivientes. Hazme una prueba de Religión.

Judy saca un 16, al que suma el +8 de Kyra a la Religión, para un total de 24.

Erik: Al principio parecería que es un gul, un tipo de muerto viviente que se alimenta de la carne de los muertos, pero el terrible olor revela la verdad. ¡Ese ser es un ghast, un tipo de gul más poderoso! Estás segura de que su hedor te puede enfermar y que sus zarpas te pueden paralizar si te alcanzan.

Judy: Eso es malo. Voy a gastar mis siguientes dos acciones en lanzar un *bendecir*. Eso concede a todo el que está cerca de mí un +1 a sus tiradas de ataque.

Lanzar este conjuro es una actividad que requiere dos acciones para completarse y tiene dos componentes. Los complejos gestos necesarios para invocar el conjuro son el componente somático y las plegarias de Kyra a su diosa son el componente verbal.

Erik: ¡Vale! El ghast salta de su ataúd directamente hacia Merisiel. El hedor de su cuerpo putrefacto es horripilante a corta distancia. ¡Haz una salvación de Fortaleza!

James saca un 8, para un total de 14.

Erik: Insuficiente: sufres el estado mareada 1, que te va a imponer un penalizador -1 a la mayoría de tus tiradas de d20. ¡Después se te echa encima, intentando morderte!

James: ¡Oh, no! Utilizo mi reacción para apartarme ágilmente de su trayectoria.

Erik hace una tirada de ataque para el ghast, sacando un 9 en el dado. Echando una ojeada a las estadísticas del monstruo, suma 11 para un total de 20. La CA de Merisiel es normalmente 19, pero la dote Esquiva ágil le permite utilizar su reacción para aumentar en 2 su CA contra un solo ataque. En este caso, eso convierte el ataque del ghast en un fallo.

Erik: ¿Te doy con un 20?

James: ¡Para nada, fallas por poco!

Erik: Te retuerces esquivando al ghast, cuya lengua deja una película legamosa en tu armadura. Con su acción final, la amenaza muerta viviente te lanza un ataque de garra.

Erik tira un segundo ataque del ghast, esta vez con una zarpa. Normalmente, el ataque tendría un -5 al impacto por ataque múltiple, pero como quiera la garra tiene el rasgo ágil, el penalizador es tan solo de -4. Saca un 19 en el dado, suma 11 por el modificador al ataque del gul y resta 4, para un total de 26.

Erik: ¡Puede que esquivaras el mordisco del ghast, pero su huesuda zarpa te desgarra la cara!

Erik sabe que el resultado es un impacto y tira por el daño de la zarpa del ghast, por un total de 8.

Erik: Sufres 8 puntos de daño y tienes que hacer una tirada de salvación de Fortaleza cuando una sensación de entumecimiento se extiende desde la herida.

James hace una tirada de salvación de Fortaleza. Obtiene un 4 en el dado y, tras sumar su bonificador y el penalizador por el estado de mareado, se queda con un triste 9.

James: Hoy no es mi día. Un 9 no va a bastar, ¿verdad?

Erik: ¡Me temo que no! ¡Estás paralizada!

Erik toma nota de que Merisiel está paralizada, lo que le hace incapaz de actuar, pero tendrá derecho a una nueva tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos para librarse del efecto.

Erik: Una risa seca y crujiente escapa de los curvados labios del ghast, pero es el final de su turno. Valeros, eres el último en actuar en este asalto.

Lyz: ¡Ya era hora! ¡Alzo mi escudo e invierto mis otras dos acciones en llevar a cabo una Carga repentina!

Carga repentina es una dote que permite a Valeros moverse hasta el doble de su velocidad y atacar al final de su movimiento, gastando sólo dos acciones.

Erik: Al acercarte, el hedor es terrorífico. Haz una salvación de Fortaleza.

Después de tirar, Lyz consigue un 19 en la salvación de Fortaleza.

Erik: Superas las náuseas debidas al olor de esa cosa. Haz tu tirada de ataque.

Lyz tira el dado y le sale un 20.

Lyz: ¡He sacado un 20! ¡Eso va a ser un crítico!

Erik: Tu espada acierta a la vil criatura en el cuello, ¡infligiendo doble daño!

Lyz saca un 5 en su d8 y después suma 4 del modificador por Fuerza de Valeros. Como quiera que es un acierto crítico, dobla el total.

Lyz: ¡Un potente 18 de daño! ¡Eso debería acabar con él!

Erik: Pues va a ser que no. Un icor negruzco emana de la profunda herida de su cuello, pero se limita a darse la vuelta y a mirarte. ¡Puedes ver el odio que arde en sus ojos!

Lyz: ¡Ay, madre!

Éste es el final del primer asalto de combate. El segundo asalto empieza inmediatamente después, utilizando el mismo orden de iniciativa que antes. La pelea dista mucho de haber acabado...

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Cómo usar este libro

Aunque este capítulo se ha escrito para mostrarte los puntos básicos de *Pathfinder*, el resto de este manual sirve como referencia durante el juego y está organizado para hacer lo más fácil posible la búsqueda de la regla que necesitas. Las reglas se agrupan en capítulos, centrándose los primeros en la creación de personajes. Los últimos dos capítulos contienen reglas para los DJs, con consejos sobre cómo dirigir una partida de *Pathfinder* y un rico despliegue de tesoros. Lo que sigue es un resumen de lo que puedes encontrar en cada Capítulo.

Capítulo 1: Introducción

Esta introducción está diseñada para ayudarte a entender los aspectos básicos de *Pathfinder*. El capítulo también incluye las reglas necesarias para crear y hacer subir de nivel a un personaje. Acaba con un ejemplo de creación de un personaje de 1er nivel.

Capítulo 2: Ascendencias y Bagajes

Las reglas para las ascendencias más comunes en la Era de los Presagios Perdidos se encuentran en este capítulo, incluyendo opciones para dotes de ascendencia. Los bagajes están al final del capítulo, junto con una sección acerca de los idiomas, puesto que son lo que más a menudo se ve influido por tu elección de ascendencia.

Capítulo 3: Clases

Este capítulo contiene las reglas para todas y cada una de las doce clases de personaje. Cada entrada de clase incluye directrices sobre cómo interpretarla, reglas de creación y de avance de un personaje de dicha clase, muestras de diseños básicos, y todas las dotes de clase disponibles para los miembros de dicha clase. Este capítulo también incluye reglas para compañeros animales y familiares, que pueden ser adquiridos por miembros de diversas clases. Al final del capítulo están las reglas de los arquetipos; opciones especiales disponibles para los personajes cuando su nivel aumenta. Estas reglas permiten a un personaje hacer pinitos en las aptitudes de otra clase o concepto.

Capítulo 4: Habilidades

Las reglas para utilizar las habilidades se presentan en este capítulo y detallan lo que un personaje puede hacer con una habilidad en concreto, basándose en el nivel de competencia del personaje en la misma. La ascendencia, el bagaje y la clase pueden definir parte de las competencias y habilidades de un personaje, y cada uno de ellos puede además seleccionar unas cuantas habilidades adicionales para reflejar su personalidad y su entrenamiento.

Capítulo 5: Dotes

Conforme un personaje avanza niveles obtiene dotes adicionales que representan sus crecientes aptitudes. Las dotes generales y las dotes de habilidad (que son un subconjunto de las dotes generales) se presentan en este capítulo.

Capítulo 6: Equipo

Las armaduras, armas y otro equipo se pueden encontrar en este capítulo, junto con el precio de los servicios, el coste de la vida y de los animales (como por ejemplo caballos, perros y animales de carga).

Capítulo 7: Conjuros

Este capítulo empieza con reglas para el lanzamiento de conjuros, cómo determinar sus efectos y como librarse de los conjuros de los enemigos (lo que se denomina contrarrestar). Después de eso, se incluyen las listas de conjuros para cada tradición de lanzamiento, lo que hace más fácil buscarlos por nivel. A continuación, están las reglas de cada conjuro, presentadas en orden alfabético. Después de las descripciones de los conjuros están todos los conjuros de foco, que son conjuros especiales concedidos por aptitudes y dotes de clase específicas. Si bien la mayoría de conjuros aparecen en múltiples listas, los conjuros de foco sólo se conceden a los miembros de una clase específica y se agrupan juntos por clase para facilidad de referencia. Finalmente, al final del capítulo están las reglas de los rituales, conjuros complicados y arriesgados que cualquier personaje puede lanzar.

Capítulo 8: La Era de los Presagios Perdidos

En este capítulo se describe el escenario de Golarion, incluyendo una rápida revisión del mundo y de su gente, seguido por una cronología de acontecimientos. Lo que es más importante, los personajes que veneran a un dios deberían buscar en este capítulo las reglas asociadas a su fe.

Capítulo 9: Cómo Jugar

Este importante capítulo contiene las reglas universales que se necesitan para jugar a *Pathfinder*, incluyendo reglas para los diversos modos de juego, las acciones básicas que todo personaje puede llevar a cabo, las reglas de combate y las reglas que rigen la muerte y el estado de moribundo. Todos los jugadores deberían estar familiarizados con este capítulo, especialmente el DJ.

Capítulo 10: Cómo Dirigir

Lleno de directrices y de consejos, este capítulo ayuda a los Directores de juego a relatar una historia interesante y absorbente. También incluye consejos sobre cómo crear un espacio de juego divertido y alentador, así como guías para animar a los jugadores para que creen personajes con los que disfruten jugando. Este capítulo también incluye reglas particularmente importantes para los PJ's, como las que tienen que ver con las trampas, los peligros del medio ambiente y las aflicciones (del tipo maldiciones, enfermedades y venenos), así como una guía sobre cómo fijar la CD y como entregar recompensas a los personajes.

Capítulo 11: Artesanía y Tesoro

Los tesoros con que los personajes se encuentran durante sus aventuras adoptan muchas formas, desde oro y piedras preciosas hasta armas mágicas poderosas. Este capítulo detalla las directrices para distribuir tesoros a los personajes, así como las descripciones de cientos de objetos mágicos. El capítulo también contiene las reglas sobre los objetos alquímicos.

Apéndices

El final de este libro contiene un apéndice con las reglas para todos los estados con que te encontrarás en el juego. La sección también incluye una Hoja de personaje en blanco y un índice con un glosario completo de los términos más comunes y de los rasgos que te encontrarás en el juego.

Formato de los elementos de las reglas

A lo largo de este libro, verás algunos estándares de formato que podrían parecerte al principio un poco inusuales. Específicamente, las reglas del juego se colocan aparte en este texto utilizando mayúsculas y cursivas especializadas. Estos estándares se han dispuesto para que los elementos de las reglas de este libro sean más fáciles de reconocer.

Los nombres de las estadísticas específicas, habilidades, dotes, acciones y algunos otros elementos mecánicos de *Pathfinder* van en mayúscula inicial. De esta forma, cuando veas la frase 'da un Golpe contra la Clase de armadura' sabrás que tanto 'Golpe' como 'Clase de armadura' se refieren a las reglas.

Si una palabra o una frase figura en *cursiva*, describe un conjuro o un objeto mágico. De esta forma, cuando veas la frase 'la puerta ha sido sellada mediante *cerradura*' sabrás que en este caso la palabra denota el conjuro *cerradura* en lugar de un objeto físico.

Pathfinder utiliza también muchos términos que se expresan típicamente mediante abreviaturas como por ejemplo CA por Clase de armadura, CD por Clase de dificultad y PG por Puntos de Golpe. Si encuentras que algún término de juego o una criatura te confunde, siempre puedes referirte al Glosario e Índice, que empieza en la pág. 628, y revisarlo allí.

Cómo entender las acciones

Los personajes y sus adversarios afectan al mundo de *Pathfinder* utilizando acciones y generando efectos. Éste es el caso especialmente durante los encuentros, en los que cada acción cuenta. Cuando utilizas una acción, generas un efecto. Dicho efecto podría ser automático, pero a veces las acciones precisan que tires un dado, y el efecto se basa en el resultado de la tirada.

A lo largo de este libro verás algunos iconos especiales para denotar las acciones.

Acciones individuales

Las acciones individuales utilizan este símbolo: ◆. Son el tipo de acciones más comunes y sencillas. Podrás usar tres acciones simples en tu turno durante un encuentro, en cualquier orden que creas conveniente.

Reacciones

Las reacciones utilizan este símbolo: ↷. Estas acciones pueden utilizarse incluso cuando no es tu turno. Sólo tienes derecho a una reacción por asalto de un encuentro, y sólo puedes utilizarla cuando se cumplen las condiciones de un desencadenante específico. A menudo, el desencadenante es una acción de otra criatura.

Acciones gratuitas

Las acciones gratuitas utilizan este símbolo: ◇. Las acciones gratuitas no requieren que gastes ninguna de tus tres acciones individuales o una reacción. Una acción gratuita podría tener un desencadenante igual que una reacción. Si es así, puedes usarla igual que una reacción, incluso si no es tu turno. Sin embargo, sólo puedes utilizar una acción gratuita por desencadenante por lo que, si dispones de múltiples acciones gratuitas posibles con el mismo desencadenante, tienes que decidir cuál vas a usar. Si una acción gratuita no tiene desencadenante, la usas como una acción individual, sólo que sin gastar ninguna de tus acciones de ese turno.

Actividades

Las actividades son tareas especiales que completas gastando juntas una o más de tus acciones. Por lo general, una actividad utiliza dos o más acciones y te permite hacer más cosas de lo que una sola acción te permitiría. Tendrás que gastar todas las acciones que una actividad requiere para que sus efectos tengan lugar. El lanzamiento de conjuros es una de las acciones más comunes, puesto que la mayoría de ellos requiere más de una acción sencilla para lanzarse.

Las actividades que usan dos acciones tienen este símbolo: ◆◆. Las actividades que usan tres acciones tienen este símbolo: ◆◆◆. Unas pocas actividades especiales, como los conjuros que se pueden lanzar en un instante, se pueden llevar a cabo invirtiendo una acción gratuita o una reacción.

Todas las tareas que duran más de un turno se denominan actividades. Si se supone que una actividad debe llevarse a cabo durante una exploración, tiene el rasgo exploración. Una actividad que requiere un día o más de dedicación y que sólo se puede llevar a cabo durante el tiempo libre tiene el rasgo tiempo libre.

Acción individual

Actividad de dos acciones

Actividad de tres acciones

Reacción

Acción gratuita

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjuros
La era de los presagios perdidos
Cómo jugar
Cómo dirigir
Artesanía y tesoro
Apéndice

CÓMO INTERPRETAR LAS REGLAS

Este libro contiene centenares de elementos de reglas que otorgan a los personajes formas nuevas de responder a las situaciones de la partida. Todos los personajes pueden utilizar las acciones básicas que se describen en el Capítulo 9, pero un personaje individual a menudo tiene reglas especiales que le permiten hacer cosas que la mayoría de otros personajes no pueden. La mayor parte de estas opciones son dotes, que se obtienen haciendo determinadas elecciones durante la creación de personaje o cuando un personaje sube de nivel.

Sean cuales sean las mecánicas de juego que transmiten, los elementos de las reglas se presentan siempre en forma de un bloque de estadísticas, un resumen de las reglas necesarias para dar vida durante el juego a un monstruo, un personaje, un objeto u otro elemento de las reglas. Donde es necesario, los bloques de estadísticas se presentan con una explicación del formato empleado. Por ejemplo, la sección Ascendencia del Capítulo 2 contiene reglas para cada una de las seis ascendencias básicas del juego, y hay una explicación de dichas reglas al principio de dicho capítulo.

El formato general de los bloques de estadísticas aparece a continuación. Las entradas de un bloque de estadísticas se omiten cuando no aplican, por lo que no todos los elementos de las reglas disponen de todas las entradas que se indican más abajo. Las acciones, las reacciones y las acciones gratuitas llevan cada una de ellas su correspondiente icono al lado del nombre para indicar su tipo. Una actividad que se puede completar en un solo turno dispone de un símbolo que indica cuántas acciones se necesitan para completarla; las actividades que duran más omiten dichos iconos. Si un personaje debe alcanzar un determinado nivel antes de acceder a una capacidad, dicho nivel se indica a la derecha del nombre del bloque de estadísticas. A menudo, las reglas llevan asociados algunos rasgos (los rasgos aparecen en el Glosario e Índice).

Los conjuros, los objetos alquímicos y los objetos mágicos utilizan un formato similar, pero sus bloques de estadísticas contienen cierto número de elementos únicos (consulta el Capítulo 7 para más información acerca de cómo leer los conjuros, y el Capítulo 11 para más información acerca de los objetos mágicos y los alquímicos).

NOMBRE DE LA ACCIÓN O DE LA DOTE ❖ NIVEL

RASGOS

Prerrequisitos Aquí se indica cualquier puntuación de característica mínima, dote, nivel de competencia u otro prerrequisito a cumplir antes de que se pueda acceder a este elemento de las reglas. Las dotes también tienen un prerrequisito de nivel, que aparece arriba.

Frecuencia Éste es el límite de las veces que puedes utilizar la aptitud en un tiempo especificado.

Desencadenante Las reacciones y algunas acciones gratuitas tienen desencadenantes que se deben cumplir antes de poderse usar.

Requisitos A veces tienes que tener un determinado objeto o encontrarte en una determinada circunstancia para poder utilizar una aptitud. Si es así, se indica en esta sección.

Esta sección describe los efectos o beneficios de un elemento de las reglas. Si la regla es una acción, explica cuál es el efecto o qué dados debes tirar para determinar el efecto. Si es una dote que modifica una acción existente o que concede un efecto constante, los beneficios se explican aquí.

Especial Toda cualidad especial de la regla se explica en esta sección. Por lo general esta sección aparece en dotes que puedes seleccionar más de una vez, explicando qué sucede cuando lo haces.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Creación de personajes

A menos que seas el DJ, lo primero que tienes que hacer para jugar a *Pathfinder* es crear tu personaje. De ti depende imaginarte las experiencias pasadas de tu personaje, su personalidad y el punto de vista que tiene del mundo, lo que fijará el escenario para tu interpretación durante el juego. Utilizarás las mecánicas de juego para determinar la capacidad de tu personaje para llevar a cabo diversas tareas y utilizar aptitudes especiales durante la partida.

Esta sección te proporciona una guía paso a paso para crear un personaje utilizando las reglas de *Pathfinder*, precedida por una guía que te ayudará a entender las puntuaciones de característica. Estas puntuaciones son una parte crítica de tu personaje, y durante gran parte de los pasos siguientes se te pedirá que tomes decisiones acerca de las mismas. Los pasos de la creación de personaje se presentan en un orden sugerido, pero podrás completarlos en el orden que prefieras. Muchos de los pasos de las páginas 21 a 28 te indican que rellenes diversos campos de tu Hoja de personaje. La Hoja de personaje se muestra en las páginas 24 y 25; hay un ejemplar a página completa en las últimas páginas de este libro y puedes descargarte un PDF gratuito del Dropbox de **Devir**. La Hoja de personaje está diseñada para que sea fácil de usar cuando estás jugando, pero la creación de personaje funciona en un orden diferente, por lo que deberás moverte por la misma hacia adelante y hacia atrás mientras procedes a la creación. Además, la Hoja de personaje incluye todos los campos que puedes necesitar, incluso cuando no todos los jugadores tienen algo que anotar en cada campo. Si un campo de la Hoja de personaje no es aplicable al tuyo, déjalo en blanco.

Todos los pasos de la creación de personaje se detallan en las siguientes páginas; cada uno está marcado con un número que corresponde a la hoja de muestra de las páginas 24 y 25, mostrando dónde va la información. Si el campo que tienes que rellenar está en la tercera o cuarta página de la Hoja de personaje, que no se muestran, el texto te lo dirá.

Si creas un personaje de alto nivel, es una buena idea empezar con las instrucciones que figuran aquí y luego ir a la página 29 para buscar las instrucciones de cómo hacer subir de nivel a los personajes.

Las seis puntuaciones de característica

Uno de los aspectos más importantes de tu personaje son sus puntuaciones de característica. Dichas puntuaciones representan el potencial en bruto de tu personaje, e influencian casi todas las demás estadísticas de tu Hoja de personaje. La determinación de tus puntuaciones de característica no se hace de golpe, sino que tiene lugar a lo largo de diversos pasos durante la creación de personaje.

Las puntuaciones de característica se dividen en dos grupos principales: físicas y mentales. La Fuerza, la Destreza y la Constitución son puntuaciones de característica físicas, que miden la potencia, la agilidad y el aguante de tu personaje. En contraste, la Inteligencia, la Sabiduría y el Carisma son puntuaciones de característica mentales, que miden la competencia aprendida, el conocimiento y la fuerza de la personalidad.

La excelencia en una puntuación de característica mejora las pruebas y las estadísticas relacionadas con la misma, tal y como se describe más adelante. Al imaginar tu personaje, también deberías decidir en qué puntuaciones de característica te quieres centrar, para tener las mejores probabilidades de éxito.

Fuerza

La Fuerza mide la potencia física de tu personaje. La Fuerza es importante si tu personaje planea entablar combate cuerpo a cuerpo. Tu modificador por Fuerza se suma a las tiradas de daño cuerpo a cuerpo y determina con cuánto peso puede cargar tu personaje.

Destreza

La Destreza mide la agilidad, el equilibrio y los reflejos de tu personaje. La destreza es importante si tu personaje planea hacer ataques con armas a distancia o utilizar el sigilo para sorprender a sus enemigos. Tu modificador por Destreza se suma también a tu CA y a tus tiradas de salvación de Reflejos.

Constitución

La Constitución mide la salud en general de tu personaje y su aguante físico. La Constitución es una estadística importante para todos los personajes, especialmente los que combaten cuerpo a cuerpo. Tu modificador por Constitución se suma a tus Puntos de Golpe y a tus tiradas de salvación de Fortaleza.

Inteligencia

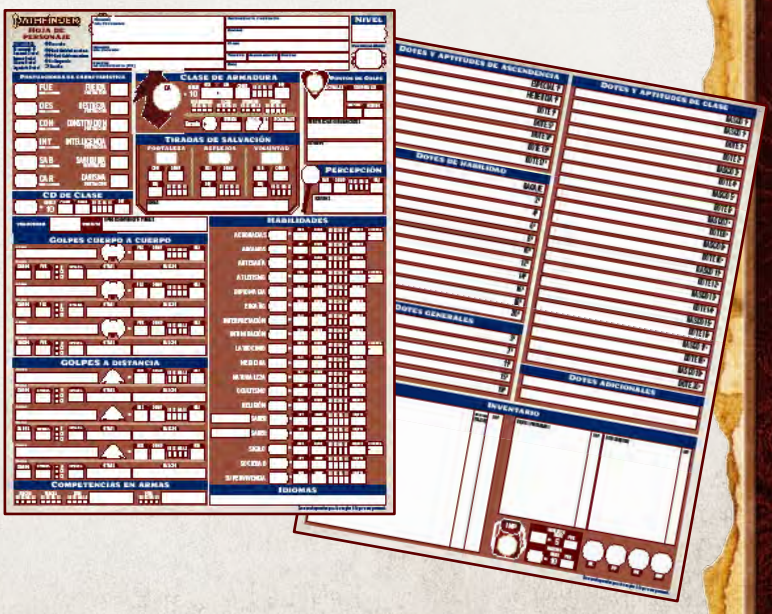
La Inteligencia mide lo bien que tu personaje puede aprender y razonar. Una Inteligencia alta permite a tu personaje analizar situaciones y entender patrones, significa que puede entrenar habilidades adicionales y que es capaz de dominar idiomas adicionales.

Sabiduría

La Sabiduría mide el sentido común de tu personaje, su conocimiento y su intuición. Tu modificador por Sabiduría se suma a tu percepción y a tus tiradas de salvación de Voluntad.

Carisma

El Carisma mide el magnetismo personal de tu personaje y la fuerza de su personalidad. Una puntuación de Carisma elevada te ayuda a influenciar los pensamientos y los estados de ánimo de los demás.



Resumen de las puntuaciones de característica

Cada puntuación de característica empieza en 10, lo que representa la media de los seres humanos, pero conforme haces elecciones de personaje, ajustas cada una de ellas aplicando mejoras de característica, que permiten aumentarlas y defectos de características, que las hacen disminuir. Al construir tu personaje, acuérdate de aplicar los ajustes a las puntuaciones de característica cuando tomes las siguientes decisiones:

Ascendencia: cada ascendencia proporciona mejoras de característica y, a veces, algún defecto. Si adoptas defectos de forma voluntaria, aplícalos en este paso (consulta el recuadro de la pág. 26).

Bagaje: el bagaje de tu personaje le proporciona dos mejoras de característica.

Clase: la clase de tu personaje proporciona una mejora a la puntuación de característica más importante para tu clase, denominada puntuación de característica clave.

Determinación de las puntuaciones: después de los otros pasos, aplicas otras cuatro mejoras de característica de tu elección. A continuación, determina tus modificadores por característica basados en dichas puntuaciones.

Mejoras de característica

Una mejora de característica suele incrementar en 2 el valor de una puntuación de característica. Sin embargo, si la puntuación a la que aplicas una mejora es ya 18 o más, su valor se incrementa tan sólo en 1. A 1er nivel, un personaje nunca puede tener una puntuación de característica superior a 18.

Cuando personaje obtiene una mejora de característica, las reglas indican si se debe aplicar a una puntuación de característica concreta o a una a elegir entre dos, o bien si es una mejora 'gratuita' que se puede aplicar a cualquier puntuación de característica de tu elección. Sin embargo, cuando se obtienen múltiples mejoras de característica al mismo tiempo, hay que aplicar cada una a una puntuación diferente. Los enanos, por ejemplo, obtienen una mejora de característica a su puntuación de Constitución y a su puntuación de Sabiduría, así como una mejora de característica gratuita, que se puede aplicar a cualquier puntuación que no sea la Constitución ni la Sabiduría.

Defectos de característica

Los defectos de característica no son tan comunes en *Pathfinder* como las mejoras. Si tu personaje tiene un defecto de característica (probablemente debido a su ascendencia), disminuyes en 2 dicha puntuación de característica.

Modificadores por característica

Una vez has acabado con tus puntuaciones de característica, puedes utilizarlas para determinar tus modificadores por característica, que se utilizan en la mayoría de las estadísticas del juego. Utiliza de la Tabla 1-1: Modificadores por característica para determinar el que corresponde a cada una de ellas.

Tabla 1-1: Modificadores por característica

Puntuación de caract.	Modificador	Puntuación de caract.	Modificador
1	–5	14–15	+2
2–3	–4	16–17	+3
4–5	–3	18–19	+4
6–7	–2	20–21	+5
8–9	–1	22–23	+6
10–11	+0	24–25	+7
12–13	+1	etc...	

Método alternativo: puntuaciones de característica aleatorias

El método estándar de generar puntuaciones de característica que se describe más arriba funciona perfectamente si quieres crear un personaje totalmente personalizado y equilibrado. Pero tu DJ podría añadir algo de aleatoriedad a la creación de personajes y dejar que los dados decidan qué tipo de personaje van a interpretar los jugadores. En ese caso, puedes utilizar este método alternativo para generar tus puntuaciones de característica. Aviso: la misma aleatoriedad que hace divertido este sistema también permite a veces crear personajes significativamente más (o menos) poderosos de los que supone el sistema estándar de puntuaciones de características y otras reglas de *Pathfinder*.

Si tu DJ opta por tirar de forma aleatoria las puntuaciones de característica, sigue estos pasos alternativos, ignorando todas las demás instrucciones y directrices sobre la aplicación de mejoras y defectos de característica a lo largo del proceso de generación de personaje.

Paso 1: tira el dado y asigna las puntuaciones

Tira cuatro dados de 6 caras (4d6) y descarta la puntuación más baja. Suma los tres resultados restantes y anota la suma (por ejemplo, si sacaste un 2, un 4, un 5 y un 6, descarta el 2 y tu total es 15). Repite este proceso hasta haber generado seis valores de esta forma. Decide qué valor quieres para cada una de tus puntuaciones de característica.

Paso 2: asigna mejoras y defectos de característica

Aplica las mejoras de característica que tu personaje obtiene debido a su ascendencia, pero éste obtiene una mejora de característica menos que lo habitual. Si la ascendencia de tu personaje tiene algún defecto de característica, aplícalo a continuación. Finalmente, aplica una mejora de característica a una de las puntuaciones de característica especificadas en el bagaje del personaje (no obtienes la otra mejora de característica gratuita).

Estas mejoras de característica no pueden elevar una puntuación por encima de 18. Si esto fuera a suceder, podrías aplicar la mejora de característica a otra puntuación, como si fuera una mejora gratuita, o bien aplicarla a una puntuación de característica de 17 para llegar a 18, perdiendo el exceso.

Paso 3: anota puntuaciones y modificadores

Anota las puntuaciones finales y asigna los bonificadores por característica según la Tabla 1-1. Cuando tu personaje obtiene mejoras de característica adicionales a niveles superiores, las asignas como cualquier otro personaje.

Paso 1
Crea un concepto

¿Qué tipo de héroe te gustaría interpretar? La respuesta a esta pregunta puede ser tan sencilla como 'un valeroso guerrero', o tan complicada como 'el hijo de unos vagabundos elfos, criado en una ciudad dominada por humanos y dedicado a Sarenrae, diosa del sol'. Considera la personalidad de tu personaje, anota unos cuantos detalles acerca de su pasado y piensa en cómo y por qué se va de aventuras. Podrías revisar las ascendencias, bagajes y clases disponibles en *Pathfinder* para decidirte. Los resúmenes de las págs. 22 a 23 podrían ayudarte a que tu concepto encajara con alguno de estos elementos básicos de las reglas. Antes de que empiece una partida, también es una buena idea que los jugadores discutan cómo sus personajes se han conocido entre sí y cómo piensan trabajar juntos a lo largo de sus aventuras.

Hay muchas formas de abordar tu concepto de personaje. Una vez tengas una buena idea del personaje que te gustaría interpretar, ve al Paso 2 para empezar a construirlo.

Ascendencia, bagaje, clase o detalles

Si una de las ascendencias, bagajes o clases de personaje de *Pathfinder* te intriga de forma particular, es fácil construir un concepto de personaje alrededor de dichas opciones. Los resúmenes de ascendencias y clases de las págs. 22 a 23 proporcionan un breve vistazo a dichas opciones (los detalles completos aparecen en los Capítulos 2 y 3, respectivamente). Cada ascendencia dispone también de unas cuantas herencias que podrían refinar aún más su concepto, como por ejemplo un humano con un progenitor elfo u orco, o bien un elfo ártico o silvano. Adicionalmente, el juego dispone de muchos bagajes entre los que elegir, representando la educación de tu personaje, el *modus vivendi* de su familia o su profesión anterior. Los bagajes se detallan más adelante en el Capítulo 2, empezando en la pág. 60.

Construir un personaje alrededor de una ascendencia, bagaje o clase específicos puede ser una forma divertida de interaccionar con el saber del mundo de juego. ¿Te gustaría construir un miembro típico de la ascendencia o clase de tu personaje, tal y como se describe en la entrada pertinente, o preferirías interpretar a un personaje que desafía las nociones más comunes acerca de su gente? Por ejemplo, podrías interpretar a un enano con un sentido ojiplático del asombro y afición por los cambios, o bien un artista pícaro capaz de increíbles acrobacias, pero con poco interés en el sigilo. Puedes dibujar su concepto a partir de cualquier aspecto de los detalles de un personaje. Puedes utilizar la interpretación para desafiar, no tan sólo las normas del mundo de ficción de *Pathfinder*, sino también las normas de la sociedad de la vida real. Tu personaje puede desafiar las nociones de género habituales, explorar su identidad cultural, tener una discapacidad o cualquier combinación de estas sugerencias. Tu personaje puede vivir la vida de cualquier forma que a ti te parezca oportuna.

La fe

Quizá te gustaría interpretar un personaje que es seguidor devoto de un dios específico. *Pathfinder* es un mundo rico en fes y filosofías que abarcan una amplia gama, desde Cayden Cailean, el Héroe Borracho de las aventuras de buen corazón; hasta Desna, la Canción de las Esferas y diosa de los sueños y las estrellas; pasando por Iomedae, la Heredera, diosa del honor, la justicia y el gobierno. Los dioses principales de *Pathfinder* aparecen en las págs. 437 a 440. Tu personaje podría verse tan atraído hacia una fe en particular que decidas que debe ser un campeón o un clérigo de dicho dios; también podría ser un adorador laico que aplica las enseñanzas de su fe a la vida diaria o simplemente el hijo de unos padres devotos.

Ascendencias y clases

Cada jugador aborda de forma diferente la creación de personaje. Algunos quieren un personaje que encaje bien en el relato, mientras que otros buscan una combinación de aptitudes que se complementen entre sí mecánicamente. Tú podrías combinar estas dos aproximaciones. ¡No hay ningún camino equivocado!

Cuando des la vuelta a la página, verás una representación gráfica de las ascendencias y las clases que proporciona de un vistazo la información necesaria para los jugadores que quieran sacar el máximo partido a sus puntuaciones de característica iniciales. En el resumen de ascendencias de la pág. 22, cada entrada indica qué puntuaciones de característica mejora cada uno y también cualquier defecto de característica que pueda tener dicha ascendencia. Puedes encontrar más información acerca de las mejoras y los defectos de característica en Puntuaciones de característica, en la pág. 20.

Los resúmenes de las clases de las págs. 22 a 23 indican la puntuación de característica clave de cada clase, que se utiliza para calcular la potencia de muchas de sus aptitudes de clase. Los personajes obtienen una mejora de característica en dicha puntuación cuando eligen su clase. Este resumen también indica una o más puntuaciones de característica secundarias que son importantes para los miembros de dicha clase.

Ten en cuenta que el bagaje del personaje también afecta a sus puntuaciones de característica, aunque hay más flexibilidad en las mejoras de característica derivadas de los bagajes que en las derivadas de las clases. Para descripciones sobre los bagajes disponibles, consulta las págs. 60 a 64.

Tus aliados

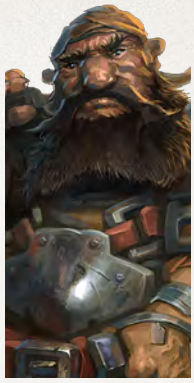
Podrías querer coordinarte con otros jugadores al definir tu concepto de personaje. Vuestros personajes podrían tener algo en común; quizás fueran parientes o viajeros de la misma población. Podrías discutir los aspectos mecánicos con los demás jugadores, creando personajes cuyas aptitudes de combate se complementen entre sí. En este último caso, es útil que un grupo incluya personajes que pueden infligir daño, personajes que pueden absorber daño y personajes que pueden proporcionar curación. Sin embargo, las clases de *Pathfinder* incluyen una gran cantidad de elecciones, y muchas formas de construir cada tipo de personaje, por lo que no permitas que estas amplias categorías restrinjan tus decisiones.

Hoja de personaje

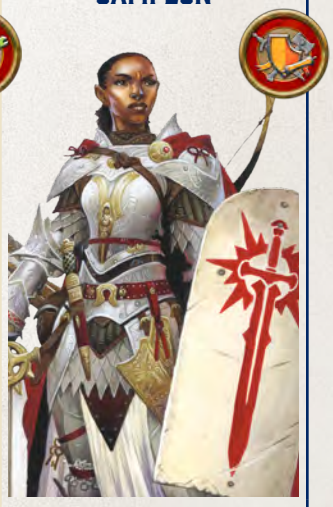
Una vez has desarrollado tu concepto de personaje, anota unas cuantas frases resumiendo tus ideas en la sección Notas de la tercera página de tu Hoja de personaje. Anota todos los detalles que ya hayas decidido, como por ejemplo el nombre de tu personaje, en las líneas apropiadas de la primera página.

1 Introducción
Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjuros
La era de los presagios perdidos
Cómo jugar
Cómo dirigir
Artesanía y tesoro
Apéndice

ASCENDENCIAS

ELFO	ENANO	GNOMO	GOBLIN	HUMANO	MEDIANO
					
Los elfos son un pueblo alto y esbelto, de larga vida, con una gran tradición de arte y de magia.	Los enanos son un pueblo bajito y robusto, siendo a menudo tozudos, fieros y devotos.	Los gnomos son una gente bajita y resistente, con una curiosidad insaciable y unos hábitos excéntricos.	Los goblins son bajitos, peleones y enérgicos, habiendo pasado milenios siendo temidos y difamados.	Los humanos son increíblemente diversos. Algunos, como por ejemplo los semielfos y los semiorcos, incluso tienen antepasados no humanos.	Los medianos son una gente bajita y adaptable que exhibe una notable curiosidad y un gran sentido del humor.
MEJORAS DE CARACTERÍSTICA					
Destreza, Inteligencia, gratuita	Constitución, Sabiduría, gratuita	Constitución, Carisma, gratuita	Destreza, Carisma, gratuita	Dos mejoras de característica gratuitas	Destreza, Sabiduría, gratuita
DEFECTO DE CARACTERÍSTICA					
Constitución	Carisma	Fuerza	Sabiduría	—	Fuerza

CLASES

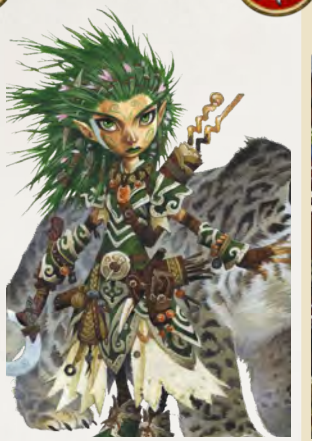
ALQUIMISTA	BÁRBARO	BARDO	CAMPEÓN
			
El alquimista lanza bombas alquímicas y bebe pociones de preparación propia.	El bárbaro entra en furia en el campo de batalla, aplastando a sus enemigos con abandono.	Las interpretaciones hábiles y los secretos de las ciencias ocultas permiten al bardo distraer a sus enemigos e inspirar a sus aliados.	Un guerrero dedicado a un dios, el campeón utiliza el poder divino para potenciar sus aptitudes y proteger a sus aliados.
PUNTUACIÓN DE CARACTERÍSTICA CLAVE*			
Inteligencia	Fuerza	Carisma	Fuerza o Destreza
PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA SECUNDARIAS			
Constitución, Destreza	Constitución, Destreza	Constitución, Destreza	Carisma, Constitución

Clases

Clérigo

El clérigo recurre al poder de su dios para lanzar conjuros que pueden curar a sus aliados o dañar a sus enemigos.

Druida



El druida utiliza la magia del mundo natural para reforzar a sus aliados y aplastar a sus enemigos.

Explorador

El explorador es un maestro en utilizar el entorno, las trampas y los aliados animales para hostigar a sus enemigos.

Guerrero

El guerrero es un maestro de las armas, las técnicas marciales y las combinaciones de ataque poderosas.

Puntuación de característica clave*			
Sabiduría	Sabiduría	Destreza o Fuerza	Destreza o Fuerza
Puntuaciones de característica secundarias			
Carisma, Constitución	Constitución, Destreza	Constitución, Sabiduría	Constitución

Clases

Hechicero

El poder mágico del hechicero fluye de su sangre y se manifiesta en forma de fantásticos conjuros y aptitudes.

Mago

El mago es un erudito cuyos depósitos de conocimiento arcano potencian sus maravillosos conjuros y aptitudes.

Monje

El monje blande los secretos de las artes marciales en deslumbrantes exhibiciones de pericia en el campo de batalla.

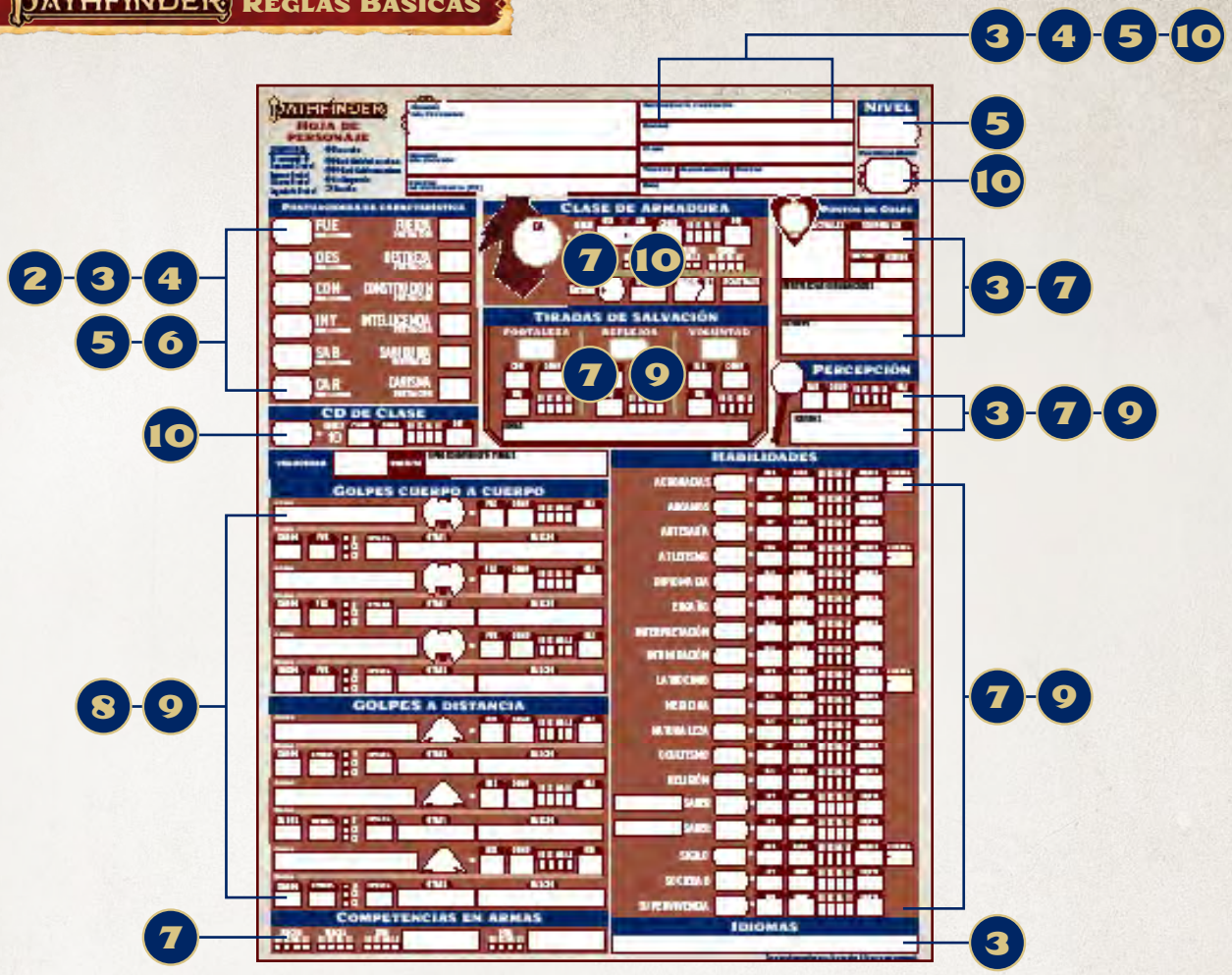
Pícaro

El pícaro es un maestro de múltiples talentos en el engaño, que ataca a sus enemigos cuando menos se lo esperan.

Puntuación de característica clave*			
Carisma	Inteligencia	Destreza o Fuerza	Destreza u otra
Puntuaciones de característica secundarias			
Destreza, Constitución	Destreza, Constitución	Constitución, Sabiduría	Carisma, Constitución

*Un personaje obtiene una mejora de característica a su puntuación de característica clave.

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjuros
La era de los presagios perdidos
Cómo jugar
Cómo dirigir
Artesanía y tesoro
Apéndice



2 Paso 2

Empieza a construir tus puntuaciones de característica

En este punto tienes que empezar a construir las puntuaciones de característica de tu personaje. Consulta el resumen de las puntuaciones de característica en las págs. 19 a 20 para más información acerca de estos aspectos importantes de tu personaje y para un resumen del proceso.

Las puntuaciones de característica de tu personaje empiezan todas en 10 y, conforme seleccionas su ascendencia, su bagaje y su clase, aplicas mejoras de característica, que incrementan en 2 una puntuación, y defectos de característica, que la disminuyen también en 2. En este punto, anota simplemente un 10 en cada puntuación de característica y familiarízate con las reglas sobre mejoras y defectos de característica de la pág. 20. Éste es también un buen momento para identificar qué puntuación de característica será la más importante para tu personaje. Consulta las seis puntuaciones de característica en la pág. 19, y los resúmenes de las clases en las págs. 22 a 23 para más información.

3 Paso 3

Selecciona una ascendencia

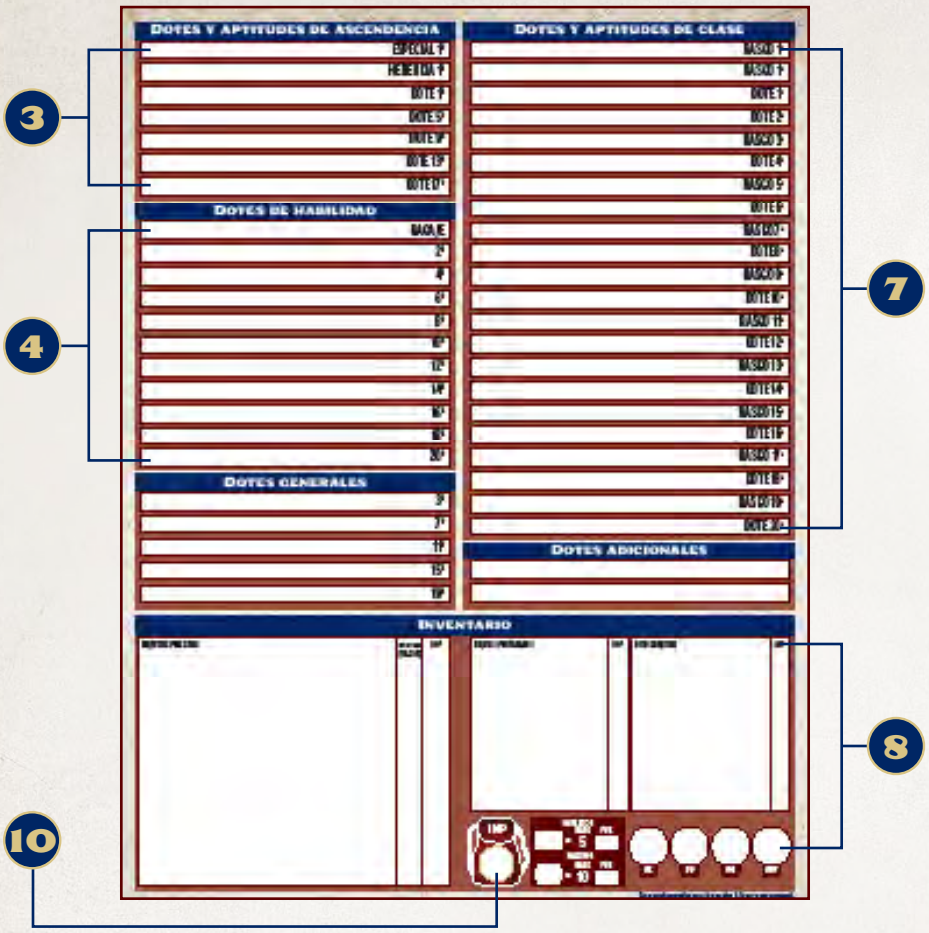
Elige una ascendencia para tu personaje. Los resúmenes de las ascendencias en la pág. 22 proporcionan un resumen de las opciones de ascendencia básicas de *Pathfinder*, y cada una de ellas se detalla por completo en el Capítulo 2. La ascendencia determina el tamaño de tu personaje, su Velocidad y los idiomas que conoce, además de contribuir a sus Puntos de Golpe. También concede mejoras de característica y defectos de característica, para representar las capacidades básicas de cada ascendencia.

Cuando seleccionas la ascendencia de los personajes tienes que tomar cuatro decisiones:

- Elige la ascendencia en sí.
- Asigna cualquier mejora de característica gratuita y decide si vas a anotarte algún defecto voluntario.
- Selecciona una herencia de las disponibles dentro de dicha ascendencia, acabando así de definir los rasgos con los que nació tu personaje.
- Elige una dote de ascendencia, que representa una aptitud que tu héroe aprendió a una edad muy temprana.

HOJA DE PERSONAJE

Anota la ascendencia y la herencia de tu personaje en el espacio apropiado en lo alto de la primera página de la Hoja de personaje. Ajusta tus puntuaciones de característica, sumando 2 a una puntuación si derivas una mejora de característica de tu ascendencia y restando 2 si sufres un defecto de característica por el mismo motivo. Anota el número de Puntos de Golpe que obtiene tu personaje debido a su ascendencia; incrementarás este número más tarde. Finalmente, en los espacios apropiados, anota el tamaño, la Velocidad y los idiomas que tu personaje conoce. Si la ascendencia de tu personaje le proporciona alguna aptitud especial, anótala en los espacios



apropiados, como por ejemplo visión en la oscuridad en la sección Sentidos de la primera página y conjuros innatos en la cuarta página. Anota la dote de ascendencia que seleccionaste en la sección Dote de ascendencia en la segunda página de tu Hoja de personaje.

4 Paso 4
Elige un bagaje

El bagaje de tu personaje podría representar su educación, una aptitud que lleva practicando desde su juventud u otro aspecto de su vida anterior a ser un aventurero. Los bagajes de personaje aparecen en el Capítulo 2, empezando en la pág. 60. Eso proporciona típicamente dos mejoras de característica (una que se puede aplicar a una de dos puntuaciones de característica específicas y otra gratuita), entrenamiento en una habilidad específica, entrenamiento en una habilidad de Saber y una dote de habilidad específica.

Hoja de personaje

Anota el bagaje de tu personaje en el espacio que hay en lo alto de la primera página de tu Hoja. Ajusta tus puntuaciones de característica, sumando 2 a una puntuación si obtuviste una mejora de característica debida a tu bagaje. Anota la dote de habilidad que el bagaje proporciona en la sección Dote de habilidad de la segunda página de tu Hoja de personaje. En la primera página, marca la casilla en blanco que hay junto al nombre de la habilidad específica y junto a una habilidad de Saber para indicar que tu personaje está entrenado, y después anota el nombre de la habilidad de Saber concedida por tu bagaje.

5 Paso 5
Elige una clase

En este punto tienes que empezar a decidir la clase de tu personaje. Una clase concede a tu personaje acceso a un conjunto de aptitudes heroicas, determina con cuánta efectividad pelea y gobierna la facilidad con la que se puede deshacer de ciertos efectos dañinos. Cada clase se detalla por completo en el Capítulo 3, pero los resúmenes de las págs. 22 y 23 proporcionan un resumen de cada una y te informan de qué puntuaciones de característica son importantes para interpretar dicha clase.

Aún no tienes que anotar todos los rasgos de tu clase de personaje. Simplemente tienes que saber qué clase quieres interpretar, lo que determina las puntuaciones de característica que serán más importantes para tu personaje.

Hoja de personaje

Anota la clase de tu personaje en el espacio superior de la primera página de tu Hoja de personaje, y después anota un '1' en el recuadro de Nivel para indicar que tu personaje es de 1er nivel. Junto a las puntuaciones de característica, anota la puntuación de característica clave y suma 2 a la misma gracias a la mejora de característica que la clase proporciona. No te preocupes de anotar el resto de los rasgos y aptitudes de clase de tu personaje; te encargarás de ello en el Paso 7.

OPCIONAL: DEFECTOS VOLUNTARIOS

A veces es divertido interpretar un personaje con un defecto grave, incluso si no pertenece a una ascendencia que impone uno. Cuando aplicas las mejoras y defectos de característica debidos a tu ascendencia, puedes elegir aplicarte dos defectos adicionales. Si lo haces, también puedes aplicarte una mejora adicional gratuita. Estos defectos de característica los podrás asignar a cualquier puntuación de característica que quieras, pero no más de un defecto a una misma puntuación de característica durante este paso a menos que apliques ambos a una puntuación que obtenga una mejora durante este paso. En este caso, el primer defecto se neutraliza con la mejora, y el segundo reduce en 2 la puntuación de característica. Igualmente, y como excepción a las reglas normales de las mejoras de característica, puedes aplicar dos mejoras gratuitas a una puntuación que se ha anotado un defecto durante este paso; la primera mejora neutraliza el defecto y la segunda aumenta en 2 la puntuación. Por ejemplo, un enano suele obtener una mejora a la Constitución y a la Sabiduría, junto con un defecto al Carisma. Podrías aplicar un defecto a la Inteligencia y a la Fuerza, o bien aplicar los dos a la Sabiduría. Sin embargo, no podrías aplicar ninguno de los dos defectos al Carisma, porque ya se le anota el defecto inherente a los enanos durante este paso.

6 Paso 6

Determina las puntuaciones de característica

Ahora que ya has hecho las principales elecciones mecánicas acerca de tu personaje, es el momento de finalizar sus puntuaciones de característica. Haz estas tres cosas:

- Primero, asegúrate de haber aplicado todas las mejoras y defectos de característica que has anotado en los pasos previos (debidos a tu ascendencia, bagaje y clase).
- Después, aplica otras cuatro mejoras más a las puntuaciones de característica de tu personaje, eligiendo una puntuación diferente para cada una e incrementándola en 2.
- Por último, anota tus puntuaciones de característica y modificadores por característica iniciales, tal y como se indica utilizando la Tabla 1-1: Modificadores por característica.

Recuerda que cada mejora suma 2 a la puntuación base de 10 y que cada defecto resta 2. No deberías acabar con ninguna puntuación de característica por debajo de 8 ni por encima de 18.

HOJA DE PERSONAJE

Anota las puntuaciones de característica iniciales de tu personaje en la casilla prevista para cada una. Anota el modificador por característica para cada puntuación de característica en la casilla que hay a la izquierda del nombre de la característica.

7 Paso 7

Anota los detalles de clase

Ahora anota todos los beneficios y rasgos de clase que tu personaje obtiene debido a la clase que has elegido. Si bien ya has anotado tu puntuación de característica clave, querrás estar seguro de anotar los siguientes rasgos de clase.

- Para determinar los Puntos de Golpe totales iniciales de tu personaje, suma los Puntos de Golpe que tu personaje obtiene debido a su ascendencia (elegido en el paso 2) y el número de Puntos de Golpe que obtiene debido a su clase.
- La sección de competencias iniciales de la entrada de tu clase indica los niveles de competencia iniciales de tu personaje en cierto número de áreas. Elige en cuántas habilidades está entrenado tu personaje y anótalas, junto con las fijadas por tu clase. Si tu clase te proporcionaría entrenamiento en una habilidad en la que ya estás entrenado (típicamente debido a tu bagaje), puedes elegir otra habilidad en la que estar entrenado.
- Consulta la tabla de progresión de clase en la entrada de tu clase para averiguar los rasgos de clase que el personaje obtiene a 1er nivel, pero recuerda que ya has elegido una ascendencia y un bagaje. Algunos rasgos de clase requieren que hagas elecciones adicionales, como por ejemplo la de conjuros.

HOJA DE PERSONAJE

Anota el total de los Puntos de Golpe de tu personaje en la primera página de tu Hoja de personaje. Utiliza los campos de competencia (las casillas marcadas 'En', 'Ex', 'M' y 'L' de tu Hoja de personaje para anotar las competencias de tu personaje en Percepción, tiradas de salvación y las habilidades concedidas por su clase; marca 'En' si tu personaje está entrenado o 'Ex' si es un experto. Indica qué habilidades adicionales elegiste para que tu personaje estuviera entrenado en ellas marcando la casilla de competencia 'En' por cada habilidad seleccionada. Igualmente, anota las competencias en armadura de tu personaje en la sección Clase de armadura de lo alto de la primera página y sus competencias en armas al pie de dicha página. Anota todos los demás rasgos y aptitudes de clase en la segunda página. No te preocupes de finalizar ningún valor para las estadísticas de tu personaje, te encargarás de ello en el paso 9.

8 Paso 8

Compra equipo

A 1er nivel tu personaje tiene 15 po (150 pp) para gastar en armadura, armas y otro equipo

básico. La clase de tu personaje indica los tipos de arma y de armadura en los que estás entrenado (o en los que eres un experto). Las armas determinan el daño que se inflige en combate y la armadura influencia la Clase de armadura; estos cálculos se cubren en más detalle en el Paso 10. ¡No olvides cosas esenciales como la comida o el equipo de viaje! Para más información sobre el equipo disponible y lo que cuesta, consulta el Capítulo 6.

Hoja de personaje

Una vez has gastado la riqueza inicial de tu personaje, calcula todas las po, pp y pc que te pueden aún quedar y anota dichas cantidades en el Inventario de la segunda página. Anota las armas de tu personaje en las secciones Ataques cuerpo a cuerpo y Ataques a distancia de la primera página, dependiendo del arma, y el resto del equipo en la sección Inventario de la segunda página de tu Hoja de personaje. Calcularás cifras específicas para los ataques cuerpo a cuerpo y a distancia con las armas en el Paso 9, y la CA cuando te pongas dicha armadura en el Paso 10.

9 Paso 9
Calcula los modificadores

Con la mayor parte de las decisiones sobre tu personaje ya tomadas, es hora de calcular los modificadores para cada una de las siguientes estadísticas. Si tu nivel de competencia para una estadística en concreto es entrenado, experto, maestro o legendario, tu bonificador es igual al nivel de tu personaje más otro número basado en el nivel (2, 4, 6 y 8 respectivamente). Si tu personaje no está entrenado, tu bonificador por competencia es +0.

Percepción

El modificador a la Percepción de tu personaje mide lo alerta que está. Este modificador es igual a su bonificador por competencia en Percepción más su modificador por Sabiduría. Para más acerca de la Percepción, consulta la pág. 448.

Tiradas de salvación

Para cada tipo de tirada de salvación añade tu bonificador por competencia a la Fortaleza, los Reflejos o la Voluntad (según corresponda) más el modificador por característica asociado a dicho tipo de tirada de salvación. Para las tiradas de salvación de Fortaleza, utiliza el modificador por Constitución de tu personaje. Para las tiradas de salvación de Reflejos, utiliza el modificador por Destreza de tu personaje. Para las tiradas de salvación de Voluntad, utiliza el modificador por Sabiduría de tu personaje. Después suma cualquier bonificador o penalizador debido a aptitudes, dotes u objetos que se aplican siempre (pero no modificadores, bonificadores o penalizadores que sólo se aplican en determinadas situaciones). Anota este número en la línea de la tirada de salvación apropiada.

Golpes cuerpo a cuerpo y golpes a distancia

Junto a donde has anotado tus armas cuerpo a cuerpo y a distancia, calcula el modificador a dar un Golpe con cada arma y cuánto daño inflige cada Golpe. El modificador para dar un Golpe es igual al bonificador por competencia de tu personaje con esa arma más un modificador por característica (por lo general, la Fuerza para los ataques cuerpo a cuerpo y la Destreza para los ataques a distancia). También puedes sumar cualquier bonificador por objeto debido al arma y cualesquiera otros bonificadores o penalizadores. También has de calcular cuánto daño inflige un Golpe de cada arma. Las armas cuerpo a cuerpo suelen sumar el modificador por Fuerza de tu personaje a las tiradas de daño, mientras que las armas a distancia podrían añadir todo o parte de su modificador por Fuerza, dependiendo de los rasgos del arma. Consulta las entradas de las armas en el Capítulo 6 para más información.

Habilidades

En la segunda casilla a la derecha del nombre de cada habilidad en la Hoja de personaje, hay una abreviatura que te recuerda la puntuación de característica vinculada a dicha habilidad. Por cada habilidad en la que el personaje está entrenado, suma su bonificador por compe-

Conjuros y lanzamiento de conjuros

La mayor parte de las clases pueden aprender a lanzar un puñado de conjuros de foco, pero el bardo, el clérigo, el druida, el hechicero y el mago obtienen todos ellos lanzamiento de conjuros, la aptitud de lanzar una amplia variedad de conjuros. Si la clase de tu personaje concede conjuros, deberías invertir algo de tiempo durante el Paso 7 para averiguar qué conjuros conoce y cómo lanzarlos. La cuarta página de la Hoja de personaje proporciona espacio para anotar la tradición mágica de tu personaje y su nivel de competencia para las tiradas de ataque de conjuros y las CD de los mismos. También hay un amplio espacio para anotar los conjuros del repertorio o libro de conjuros de tu personaje, o los que prepara frecuentemente. Cada clase determina qué conjuros puede lanzar un personaje, cómo se lanzan y cuántos se pueden lanzar en un día, pero los conjuros en sí y las reglas detalladas de lanzamiento de conjuros están en el Capítulo 7.

1 Introducción
Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjuros
La era de los presagios perdidos
Cómo jugar
Cómo dirigir
Artesanía y tesoro
Apéndice

tencia para dicha habilidad (típicamente +3 para un personaje de 1er nivel) al modificador por la aptitud indicada, así como cualquier otro bonificador y penalizador aplicable, a fin de determinar el modificador total para dicha habilidad. Para las habilidades en las que tu personaje no está entrenado, utiliza el mismo método, pero tu bonificador por competencia es +0.

Hoja de personaje

Para la Percepción y las tiradas de salvación, anota tu bonificador por competencia y el modificador por característica apropiado en las casillas previstas para ello, y después anota el modificador total en el espacio más grande. Anota los bonificadores por competencia, bonificadores por característica y modificadores totales para tus Golpes cuerpo a cuerpo y tus Golpes a distancia en la casilla que va después del nombre de cada arma, y el daño que causa cada una de ellas en el espacio que hay debajo, junto con los rasgos de dicho ataque. Para las habilidades, anota el modificador por la característica relevante y el bonificador por competencia en la casilla adecuada para cada habilidad, y después los modificadores totales para cada habilidad en los espacios de la izquierda.

Si tu personaje dispone de algún modificador, bonificador o penalizador procedente de dotes o de características que se aplica siempre, súmalo al modificador total. Para los que se aplican tan sólo en determinadas situaciones, anótalos junto a los modificadores totales.

10 Paso 10

Detalles finales

Ahora añade los siguientes detalles a tu Hoja de personaje en los espacios apropiados.

Alineamiento

El alineamiento de tu personaje es un indicador de su moralidad y de su personalidad. Existen nueve alineamientos posibles en *Pathfinder*, tal y como se muestra en la Tabla 1-2: Los nueve alineamientos. Si tu alineamiento tiene cualquier componente distinto a neutral, tu personaje obtiene los rasgos de los componentes de dicho alineamiento. Esto puede afectar a la forma en que diversos conjuros, objetos y criaturas interaccionan con tu personaje.

El alineamiento de tu personaje se mide mediante dos pares de valores opuestos: el eje del bien y el mal y el eje de la ley y el caos. Un personaje que no está fuertemente decantado por un lado o por otro es neutral para dicho eje. Ten en cuenta que el alineamiento es un tema complejo, e incluso actos que podrían ser considerados buenos se pueden utilizar para propósitos nefarios, y viceversa. El DJ es el árbitro de todas las cuestiones relativas a cómo una acción específica puede afectar al alineamiento de tu personaje.

Si interpretas a un campeón, el alineamiento de tu personaje debe ser uno de los que permiten su dios y su causa (págs. 437 a 440 y 106 a 107) y, si interpretas a un clérigo, el alineamiento de tu personaje debe ser uno de los que permite su dios (págs. 437 a 440).

El bien y el mal

Tu personaje tiene un alineamiento bueno si considera que la felicidad de los demás está por encima de la suya y trabaja de forma

abnegada en ayudar a otros, incluso a quienes no son ni familia ni amigos. También es bueno si valora proteger a otros del daño, incluso si hacerlo le pone en peligro. Tu personaje tiene un alineamiento maligno si está dispuesto a victimizar a otros para sus propias y egoístas ganancias, e incluso más si se divierte infligiendo daño. Si tu personaje queda en alguna parte en medio de ambos casos, lo más probable es que sea neutral con respecto a este eje.

La ley y el caos

Tu personaje tiene un alineamiento legal si valora la consistencia, la estabilidad y la predictibilidad por encima de la flexibilidad. Los personajes legales tienen un sistema fijo en la vida, tanto si se trata de planificar de forma meticulosa las actividades del día a día, si consiste en seguir un conjunto de leyes oficiales o no oficiales o si se adhiere estrictamente a un código de honor. Por otra parte, si tu personaje valora la flexibilidad, la creatividad y la espontaneidad por encima de la consistencia, tiene un alineamiento caótico, aunque ello no significa que tome decisiones aleatorias. Los personajes caóticos creen que los personajes legales son demasiado inflexibles para juzgar cada situación por sus propios méritos o para aprovecharse de las oportunidades, mientras que los personajes legales creen que los personajes caóticos son irresponsables e inconstantes.

Muchos personajes se encuentran por en medio, obedeciendo la ley o siguiendo un código de conducta en muchas situaciones, pero haciendo excepciones cuando la situación lo requiere. Si tu personaje está en el medio, es neutral con respecto a este eje.

Cómo cambiar de alineamiento

El alineamiento puede cambiar durante el juego si cambian las creencias de un personaje, o bien si te das cuenta de que las acciones de tu personaje reflejan un alineamiento diferente al que está anotado en tu Hoja de personaje. En la mayoría de casos, puedes simplemente cambiar el alineamiento y seguir jugando. Sin embargo, si interpretas a un clérigo o campeón y el alineamiento de tu personaje cambia a uno que no está permitido por su dios (o, en el caso de los campeones, por su causa), tu personaje pierde algunas de sus aptitudes de clase hasta que lleva a cabo una expiación (tal y como se describe en cada clase).

Dios

Anota el dios al que adora tu personaje, si es que adora a alguno. Los campeones y los clérigos deben adorar a un dios. Consulta las págs. 437 a 440 para más detalles acerca de los dioses de *Pathfinder*.

Edad

Decide la edad de tu personaje y anótala en la tercera página de la Hoja de personaje. La descripción de la ascendencia de tu personaje en el Capítulo 2 proporciona algunas guías sobre los rangos de edad de los miembros de dicha ascendencia. Más allá de eso, puedes interpretar un personaje de la edad que quieras. No existen ajustes mecánicos para tu personaje por ser particularmente anciano, pero podrías querer tenerlo en cuenta al considerar tus puntuaciones de característica iniciales y tus avances futuros. Personajes particularmente jóvenes podrían cambiar el tono de algunas de las amenazas del juego, por lo que se recomienda que los personajes sean, por lo menos, jóvenes adultos.

Tabla 1-2: Los nueve alineamientos

	Bueno	Neutral	Maligno
Legal	Legal bueno (LB)	Legal neutral (LN)	Legal maligno (LM)
Neutral	Neutral bueno (NB)	Neutral auténtico (N)	Neutral maligno (NM)
Caótico	Caótico bueno (CB)	Caótico neutral (CN)	Caótico maligno (CM)

El género de los personajes

Los personajes de todos los géneros tienen la misma probabilidad de convertirse en aventureros. Anota el género de tu personaje (si es aplicable) en la tercera página de la Hoja de personaje.

CD de clase

Una CD de clase fija la dificultad para determinadas aptitudes conferidas por tu clase de personaje. Esta CD es igual a 10 más su bonificador por competencia para la CD de su clase (+3 para la mayoría de personajes de 1er nivel) más el modificador por la puntuación de característica clave de la clase.

Puntos de héroe

Tu personaje suele empezar cada sesión de juego con 1 Punto de Héroe y puedes obtener Puntos de Héroe adicionales durante las sesiones llevando a cabo gestas heroicas o ingeniándote estrategias brillantes. Tu personaje puede utilizar Puntos de Héroe para obtener determinados beneficios, como por ejemplo resistirse a la muerte o repetir una tirada de d20. Consulta la pág. 467 para más información acerca de los Puntos de Héroe.

Clase de armadura (CA)

La Clase de armadura de tu personaje representa lo difícil que es acertarle en combate. Para calcular tu CA, suma 10 más el modificador por Destreza de tu personaje (hasta el límite del modificador por Destreza de su armadura; pág. 274), más su bonificador por competencia con su armadura, más el bonificador de objeto de su armadura a la CA y cualquier otro bonificador y penalizador permanente.

Impedimenta

La Impedimenta máxima de tu personaje determina cuánto peso puede llevar de forma cómoda. Si lleva una Impedimenta total superior a 5 más su modificador por Fuerza, está impedido. Un personaje no puede llevar una cantidad total de Impedimenta superior a 10 más su modificador por Fuerza. La Impedimenta que lleva tu personaje es igual a la suma de la de todos los objetos que acarrea; ten en cuenta que 10 objetos ligeros suman 1 punto de Impedimenta. Puedes encontrar más información acerca de la Impedimenta en el Capítulo 6: Equipo.

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjuros
La era de los presagios perdidos
Cómo jugar
Cómo dirigir
Artesanía y tesoro
Apéndice

Personaje de ejemplo

Este ejemplo paso a paso ilustra el proceso de creación de un personaje de *Pathfinder*.

Pasos 1 y 2

Adam está creando su primer personaje de *Pathfinder*. Después de comentarlo con el resto del grupo, ha decidido crear un druida enano. Después de anotar unas cuantas ideas, empieza apuntando un 10 para cada puntuación de característica.

Paso 3

Adam echa una ojeada a la entrada sobre los enanos del Capítulo 2. Anota las mejoras de característica a sus puntuaciones de Constitución y Sabiduría (subiendo ambas hasta 12). También aplica el defecto de característica a su Carisma, reduciéndolo a 8. Para su mejora de característica gratuita, elige Destreza para mejorar sus defensas, subiéndola también hasta 12. También anota los 10 Puntos de Golpe que su ascendencia le concede. A continuación, vuelve a su Hoja de personaje para anotar el tamaño, la Velocidad, el idioma y la aptitud de visión en la oscuridad que obtiene debido a ser un enano. Finalmente, decide sobre su herencia, anotando 'enano de las rocas' junto a enano, y elige una dote de ascendencia, decidiéndose por Corredor de las rocas, para mostrar la fuerte conexión de su personaje con la piedra.

Paso 4

Echando una ojeada a los bagajes, a Adam le gusta la idea de un druida enano solitario, y el bagaje nómada le parece una buena elección. Para la primera mejora de características concedida por el bagaje, elige Sabiduría y, para la mejora de característica gratuita, elige Constitución, subiendo ambas a 14. En la segunda página, anota 'Seguro (Supervivencia)' en la zona de Dotes de habilidad, en la línea reservada al Bagaje. Por último, volviendo a la primera página, anota 'cavernas' junto a la primera entrada de habilidades de Saber y marca la casilla bajo 'En' para dicha habilidad y para Supervivencia.

Paso 5

Adam anota 'druida' en la línea de clase de la Hoja de personaje y el número 1 en la casilla del nivel. La clase druida concede una mejora de característica a su puntuación de característica clave, que es la Sabiduría, por lo que el personaje de Adam ve incrementada su Sabiduría hasta 16.

Paso 6

Adam debe aplicar ahora otras cuatro mejoras a sus puntuaciones de característica para determinar sus puntuaciones iniciales. Después de pensar un poco, las aplica a Sabiduría (que la incrementa a 18), puesto que es la puntuación de característica más importante para su clase, y a Fuerza, Destreza y Constitución (incrementándolas a 12, 14 y 16 respectivamente) para hacerle mejor en combate. Después consulta la Tabla 1-1 para determinar los bonificadores por característica a cada puntuación y anota sus puntuaciones de característica y sus bonificadores en su Hoja de personaje.

Paso 7

Al aplicar Adam su clase, tiene que decidir cierto número de cosas. En primer lugar, empieza anotando todas sus competencias iniciales, marcando las casillas apropiadas en las zonas de CA, Tiradas de salvación, Competencias en armas, Tirada de ataque con conjuros y CD de conjuros de su Hoja de personaje. Pasando a las habilidades, marca Naturaleza como entrenada y ve que una vez elija su orden druídica, estará entrenado en otra habilidad determinada por dicha orden. A continuación, puede elegir 2 habilidades más (si tuviera una Inteligencia mayor, habría obtenido más). Se decide por Atletismo, Diplomacia y Medicina, marcándolas todas ellas como entrenadas. A continuación, suma los 8 Puntos de Golpe de la clase druida y su modificador por Constitución de +3 a los 10 Puntos de Golpe de su ascendencia enana para un impresionante total de 21 Puntos de Golpe.

Pasando ahora a los rasgos de clase, Adam anota empatía salvaje en el área de dotes y aptitudes de clase, así como la dote Bloqueo con el escudo en la zona de dotes adicionales. Anota también el anatema debido a ser druida y consigna druídico en su sección de idiomas. A continuación, revisa las órdenes de druidas y se decide por la orden salvaje, lo que le concede su última habilidad entrenada (Intimidación), y la habilidad de lanzar *morfismo salvaje*, así como la dote Forma salvaje, que le permite lanzar un conjuro para convertirse en un animal. Anota estos conjuros en el área de conjuros de foco de su Hoja de personaje y señala también que dispone de 1 Punto de Foco que utilizar para lanzar dichos conjuros.

Finalmente, un druida puede lanzar un número limitado de conjuros primordiales. Aunque puede cambiarlos cada mañana, Adam tiene curiosidad y consulta el Capítulo 7: Conjuros, para decidir qué conjuros podría lanzar. Anota cinco trucos y dos conjuros de 1er nivel y los señala como preparados.

Paso 8

A continuación, Adam pasa al Capítulo 6: Equipo. Está entrenado en armadura intermedia, pero como quiera que vestir armadura metálica es anatema para los druidas, elige armadura de pieles. En cuanto a armas, se decide por una lanza, pero compra dos en caso de que decida arrojar una. Anota todo ello en la parte delantera de su Hoja de personaje. Adam anota la lanza tanto en Ataques cuerpo a cuerpo como en Ataques a distancia, y también las garras que obtiene gracias a *morfismo salvaje* en sus ataques cuerpo a cuerpo, puesto que está seguro de que dicho conjuro con mucha frecuencia. Anota el resto de su equipo en la sección Inventario de la segunda página, junto con el dinero que le ha quedado después de comprar su equipo inicial.

Paso 9

Adam anota todos los modificadores por característica a Percepción, las tiradas de salvación, los Golpes y las habilidades. A continuación, pone un '+3' en la casilla marcada 'Comp' para indicar su bonificador por competencia para cada estadística en la que está entrenado (1 por su nivel, más 2 por estar entrenado) o '+5' para aquellas en las que tiene el nivel experto. A continuación, suma sus modificadores por cada estadística.

Paso 10

Por último, Adam rellena los últimos detalles de su personaje, anotando que su alineamiento es neutral y calculando su CA y sus límites a la Impedimenta. Por último, pero no menos importante, rellena alguna información de último minuto sobre su personaje y se decide por un nombre. ¡Gar, el druida enano, está listo para su primera aventura!

Cómo subir de nivel

El mundo de *Pathfinder* es un lugar peligroso, y tu personaje se enfrentará a bestias terroríficas y a trampas mortales en su viaje hacia la leyenda. Con cada desafío resuelto, un personaje gana Puntos de Experiencia (PX) que le permiten aumentar de nivel. Cada nivel concede una mayor habilidad, un aguante incrementado y nuevas aptitudes, lo que permite a tu personaje enfrentarse a desafíos aún mayores y continuar obteniendo recompensas aún más impresionantes.

Cada vez que tu personaje consigue 1.000 Puntos de Experiencia, su nivel se incrementa en 1. En tu Hoja de personaje, indica el nuevo nivel de tu personaje junto al nombre de su clase, y resta 1.000 PX de su total de PX. Si después de esto aún te quedan Puntos de Experiencia, anótalos; cuentan para tu próximo nivel, ¡por lo que tu personaje ya está de camino para volver a avanzar!

A continuación, vuelve a la entrada de tu clase de personaje. Incrementa el total de Puntos de Golpe de tu personaje en el número indicado para tu clase. Después, echa una ojeada a la tabla de progresión de la clase y busca la fila del siguiente nivel de tu personaje. Tu personaje obtiene todas las aptitudes indicadas para dicho nivel, incluyendo nuevas aptitudes específicas para tu clase y los beneficios adicionales que todos los personajes obtienen cuando suben de nivel. Por ejemplo, todos los personajes obtienen cuatro mejoras de característica a 5º nivel y cada 5 niveles subsiguientes.

Puedes encontrar todas las nuevas aptitudes específicas para tu clase, incluyendo las dotes de clase, en la propia entrada de tu clase, aunque también puedes usar dotes de clase para adoptar un arquetipo (pág. 219). La entrada de la clase de tu personaje también explica cómo aplicar cualquier mejora de característica e incremento de habilidad que tu personaje ha podido obtener. Si obtiene una dote de ascendencia, vuelve a la entrada de la ascendencia de tu personaje en el Capítulo 2 y selecciona otra dote de ascendencia de la lista de opciones. Si obtiene un incremento de habilidad, consulta el Capítulo 4 para decidir a qué habilidad aplicárselo. Si obtiene una dote general o una dote de habilidad, puedes elegir de entre las dotes que se indican en el Capítulo 5. Si puede lanzar conjuros, consulta la entrada de la clase para detalles sobre cómo añadir espacios de conjuro y conjuros. También es una buena idea revisar los conjuros de tu personaje en el Capítulo 7, y ver si hay versiones aumentadas que puede lanzar ahora.

Una vez has hecho todas las elecciones para el nuevo nivel de tu personaje, asegúrate de revisar la Hoja de personaje y ajustar cualquier detalle que ha cambiado. Como mínimo, todos los bonificadores por competencia se incrementan en 1 porque has ganado un nivel, por lo que tu CA, tiradas de ataque, Percepción, tiradas de salvación, modificadores por habilidad, tiradas de ataque de conjuros y CD de la clase se incrementan por lo menos en 1. Podrías tener que cambiar otros valores debido a los incrementos de habilidad, las mejoras de característica o los rasgos de clase que, o bien incrementan tu nivel de competencia, o bien aumentan otras estadísticas a determinados niveles. Si una mejora de característica incrementa el modificador por Constitución de tu personaje, recalcula sus Puntos de Golpe máximos utilizando su nuevo modificador por Constitución (típicamente esto suma 1 Punto de Golpe por nivel). Si una mejora de característica incrementa el modificador por Inteligencia de tu personaje, entrena una habilidad y un idioma adicionales. Algunas dotes conceden algún beneficio basado en tu nivel, como por ejemplo Dureza, y estos beneficios se ajustan también cada vez que subes de nivel.

Podrás llevar a cabo los pasos del proceso de subida de nivel en cualquier orden que te parezca. Por ejemplo, si quieres adquirir la dote de habilidad Poderío intimidante como tu dote de habilidad a 10º nivel, pero la puntuación de Fuerza de tu personaje sólo es de 14, puedes primero incrementar tu puntuación de Fuerza a 16 utilizando la mejora de característica obtenida a 10º nivel y después adquirir Poderío intimidante como dote de habilidad en el mismo nivel.

Lista de control de las subidas de nivel

Cada vez que subes de nivel, asegúrate que haces todo lo siguiente:

- Incrementa en 1 tu nivel y resta 1.000 PX de tu total de PX.
- Incrementa tu máximo de Puntos de Golpe en la cantidad indicada en tu entrada de clase del Capítulo 3.
- Añade rasgos de clase de tu tabla de progresión de clase incluyendo mejoras de característica e incrementos de habilidad.
- Selecciona dotes según indica tu tabla de progresión de clase. Para las dotes de ascendencia, consulta el Capítulo 2. Para las dotes de clase, consulta la entrada de tu clase en el Capítulo 3. Para las dotes generales y las dotes de habilidad, consulta el Capítulo 5.
- Añade conjuros y espacios de conjuro si tu clase concede lanzamiento de conjuros. Consulta los conjuros en el Capítulo 7.
- Incrementa en 1 todos tus bonificadores por competencia debido a tu nuevo nivel, y lleva a cabo otros incrementos en tus bonificadores por competencia según necesidad debido a incrementos de habilidad u otros rasgos de clase. Incrementa cualquier otra estadística que haya cambiado como resultado de una mejora de característica u otras aptitudes.
- Ajusta los bonificadores relativos a dotes y otras aptitudes que están basados en tu nivel.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

CAPÍTULO 2: ASCENDENCIAS Y BAGAJES

La ascendencia de tu personaje determina cuál es su gente, ya se trate de los diversos y ambiciosos humanos, los insulares pero vivaces elfos, los tradicionalistas enanos, centrados en la familia, o cualquiera de los demás pueblos que tienen su hogar en Golarion. La ascendencia y las experiencias de un personaje previas a su vida como aventurero (representadas por su bagaje) podrían ser elementos clave de su identidad, moldear cómo ven el mundo y ayudarle a encontrar su lugar en él.

Un personaje tiene una ascendencia y un bagaje, ambos seleccionados por ti durante la creación del mismo. También puedes seleccionar cierto número de idiomas para tu personaje. Una vez elegidos, ni la ascendencia ni el bagaje se pueden cambiar.

Este capítulo se divide en tres partes.

- Las **ascendencias** expresan la cultura de la que procede tu personaje. Muchas ascendencias disponen de herencias (subgrupos, cada uno de los cuales tiene sus propias características). Una ascendencia proporciona mejoras de característica (y quizás defectos de característica), Puntos de Golpe, dotes de ascendencia y a veces aptitudes adicionales.
- Los **bagajes**, que empiezan en la pág. 60, describen entrenamiento o entornos que tu personaje experimentó antes de convertirse en aventurero. El bagaje de tu personaje le proporciona mejoras de característica, entrenamiento en habilidades y una dote de habilidad.
- Los **idiomas**, que empiezan en la pág. 65, permiten a tu personaje comunicarse con la maravillosa y extraña gente y las criaturas del mundo.

Entradas de ascendencia

Cada entrada incluye detalles acerca de la ascendencia y presenta los elementos de reglas que se describen a continuación (todos ellos, excepto las herencias y las dotes de ascendencia, se recopilan en una barra lateral).

Puntos de Golpe

Esto te indica cuántos Puntos de Golpe obtiene tu personaje a 1er nivel debido a su ascendencia. A este número sumarás después los Puntos de Golpe debidos a tu clase de personaje (incluyendo su modificador por Constitución). Para más detalles acerca de cómo se calculan los Puntos de Golpe, consulta el Paso 7: Anota los detalles de clase, en la pág. 25.

Tamaño

Esto te indica el tamaño físico de los miembros de dicha ascendencia. Mediano corresponde aproximadamente a la media de la altura y el peso de un humano adulto, mientras que Pequeño es aproximadamente la mitad de eso.

Velocidad

Esta entrada indica lo lejos que se puede mover un miembro de dicha ascendencia cada vez que gasta una acción (como por ejemplo dar una Zancada) para hacerlo.

Mejoras de característica

Indica las puntuaciones de característica a las que aplicas mejoras cuando creas un personaje de esta ascendencia. La mayoría de las ascendencias proporcionan mejoras de característica a dos puntuaciones específicas, y además una mejora gratuita que puedes aplicar a cualquier otra puntuación de característica de tu elección. Para más información acerca de las mejoras de característica, consulta la pág. 20.

Defecto de característica

Indica la puntuación de característica a la que aplicas un defecto cuando creas un personaje de esta ascendencia. La mayoría de ascendencias, a excepción de la humana, incluyen un defecto de característica. Para más acerca de los defectos de característica, consulta la pág. 20.

Idiomas

Aquí se indican los idiomas que los miembros de esta ascendencia hablan a 1er nivel. Si tu modificador por Inteligencia es +1 o superior, puedes seleccionar más idiomas de una lista que se facilita aquí. Hay más información sobre los idiomas en la pág. 65.

Rasgos

Estos descriptores no proporcionan beneficios mecánicos, pero son importantes a la hora de determinar cómo interaccionan ciertos conjuros, efectos y otros aspectos del juego con tu personaje.

Aptitudes especiales

Cualquier otra entrada en la barra lateral representa aptitudes, sentidos y otras cualidades que manifiestan todos los miembros de dicha ascendencia. Esto se omite para las ascendencias sin reglas especiales.

Herencias

A 1er nivel seleccionas una herencia para reflejar aptitudes que te han traspasado tus antepasados o que son comunes entre aquellos de tu ascendencia en el entorno en el que naciste o creciste. Sólo dispones de una herencia y no puedes cambiarla más tarde. Una herencia no es lo mismo que una cultura o un grupo étnico, aunque algunas culturas o grupos étnicos podrían tener más o menos miembros de una herencia en particular.

Dotes de ascendencia

Esta sección presenta las dotes de ascendencia, que te permiten personalizar tu personaje. Obtienes tu primera dote de ascendencia a 1er nivel, y otra más en los niveles 5º, 9º, 13º y 17º, tal y como se indica en la tabla de progresión de clase en la descripción de cada clase. Las dotes de ascendencia se ordenan por nivel.

Como personaje inicial, puedes elegir sólo dotes de ascendencia de 1er nivel, pero las elecciones posteriores se pueden llevar a cabo de cualquier dote de tu nivel o de un nivel inferior. A veces, estas dotes también indican prerrequisitos: requisitos que tu personaje debe cumplir para seleccionar una dote determinada.

Elfo

Como corresponde a un pueblo antiguo, los elfos han visto grandes cambios y tienen una perspectiva que sólo deriva de contemplar el desarrollo de la historia. Tras abandonar el mundo en tiempos pretéritos, volvieron a una tierra cambiada y siguen luchando para recuperar sus hogares ancestrales de manos de terribles demonios que han invadido parte de sus tierras. Para algunos, los elfos son impresionantes: frágiles y hermosos, con un inmenso talento y un saber no menos grande. Sin embargo, entre sí los elfos conceden mucha más importancia a la libertad personal que a estar a la altura de estos ideales.

Los elfos combinan una gracia de otro mundo, una inteligencia aguda y un encanto misterioso de una forma que resulta prácticamente magnética para los miembros de otras ascendencias. A menudo son vorazmente intelectuales, aunque sus estudios profundizan a un nivel de detalle que la mayoría de pueblos de vida más corta encuentran excesivo o ineficaz. Como quiera que valoran la amabilidad y la belleza, los elfos no dejan de intentar mejorar sus modales, su apariencia y su cultura.

Los elfos son a menudo gente bastante privada, imbuidos de los secretos de sus arboledas y de sus grupos de parentesco. Fuera de su parentela son lentos en trabar amistad, pero por una razón específica: de forma sutil y profunda se sintonizan con su entorno y con sus compañeros. En esta sintonización existe un elemento físico, pero no es solamente superficial. Los elfos que pasan su vida entre seres de vida más corta a menudo desarrollan una percepción sesgada de su propia mortalidad y tienden a volverse taciturnos después de ver envejecer y morir a generación tras generación de compañeros. A estos elfos se les llama Abandonados.

Si quieres un personaje que sea mágico, místico y misterioso, deberías interpretar a un elfo.

Podrías...

- Cultivar cuidadosamente tu relación con la gente que tiene una esperanza de vida menor, o bien guardando una cuidadosa distancia emocional para con ella o bien resignándote a vivir más que ella.
- Adoptar intereses especializados u oscuros simplemente por el placer de dominarlos.
- Tener rasgos como color de ojos, tono de piel, cabello, o manierismos que reflejan el entorno en el que vives.

Otros probablemente...

- Se centran en tu apariencia, o bien admirando tu gracilidad o bien tratándote como si fueras físicamente frágil.
- Suponen que practicas el tiro con arco, lanzas conjuros, luchas contra los demonios y has perfeccionado una o más de las bellas artes.
- Se preocupan de que en privado les mires por encima del hombro o les parece que eres condescendiente y altivo.

Descripción física

Si bien por lo general son más altos que los humanos, los elfos tienen una gracilidad frágil, acentuada por facciones alargadas y orejas puntiagudas. Sus ojos son anchos y ovalados, con pupilas grandes y de colores vibrantes que ocupan toda la parte visible del ojo. Dichas pupilas les conceden un aire alienígena, pero a la vez les permiten ver muy bien incluso con muy poca luz.

Los elfos se adaptan gradualmente a su entorno y a sus compañeros, y a menudo adoptan rasgos físicos que reflejan lo que les rodea. Un elfo que haya vivido durante siglos en bosques primigenios, por ejemplo, podría exhibir cabello color verdoso y dedos nudosos, mientras que otro que haya vivido en un desierto podría tener la piel y las pupilas doradas. La moda de los elfos, como los propios elfos, tiende a reflejar lo que les rodea. Los elfos que viven en los bosques y otros lugares de las tierras vírgenes lucen ropajes que reflejan el terreno y la flora de su hogar, mientras que quienes viven en las ciudades tienden a vestir a la última moda.

Los elfos llegan a la madurez física alrededor de los veinte años, aunque no se les considera completamente maduros en el aspecto emocional por otros elfos hasta que se acerca su primer siglo, una vez han experimentado más, llevado a cabo diversas ocupaciones y sobrevivido a una generación de gente de vida más corta. Un elfo típico puede vivir hasta unos seiscientos años.

Sociedad

La cultura de los elfos es profunda y rica, y está en declive. Su sociedad alcanzó su cenit hace muchos milenios, mucho antes de que escaparan del mundo para huir de una gran calamidad. Desde entonces han vuelto, pero reconstruir no es tarea fácil. Su paciencia innata y su curiosidad intelectual hace que los elfos sean excelentes sabios, filósofos y magos, y sus sociedades se construyen basándose en su sentido inherente del asombro y del saber. Incluso la arquitectura élfica muestra su profunda apreciación de la belleza, y las ciudades élficas son maravillosas obras de arte.

Los elfos albergan ideales individualistas profundamente asentados, lo que permite a cada elfo explorar múltiples ocupaciones antes de dedicarse a una persecución o pasión en particular que le encaja más que otras. Los elfos suelen albergar notorios agravios contra sus rivales, a quienes llaman *ilduliel*, pero estas relaciones antagonistas pueden a veces florecer en amistad a lo largo del tiempo.

Alineamiento y religión

Los elfos son a menudo emocionales y caprichosos, y sin embargo albergan ideales profundamente elevados. Por lo tanto, la mayoría son caóticos buenos. Prefieren dioses que comparten su amor de todo lo que es místico y artístico. Desna y Shelyn son favoritas particulares, la primera por su sentido del asombro y la segunda por su apreciación del arte. Calistria es la más notoria de las diosas de los elfos, puesto que representa muchos de los ideales de los elfos llevados al extremo.

Nombres

Un elfo mantiene su nombre personal secreto en el interior de su familia, y cuando se encuentra con otra gente suele ofrecer un apodo. Este apodo puede cambiar a lo largo del tiempo, debido a acontecimientos en la vida del elfo, o incluso por capricho. Un solo elfo podría ser conocido por muchos apodos por asociados de diferentes edades y regiones. Los nombres elfos consisten en sílabas múltiples y están pensados para fluir de forma lírica… al menos en el idioma élfico. Suelen acabar en 'el' o 'ara', por lo que otras culturas a veces evitan nombres que acaban en dichas sílabas para evitar que suenen demasiado a elfo.

Ejemplos de nombres

Aerel, Amrunelara, Caladrel, Dardlara, Faunra, Heldalel, Jathal, Lanliss, Oparal, Seldlon, Soumral, Talathel, Tessara, Variel, Yalandlara, Zordlon

Herencias para elfos

Los elfos viven muchos años y se adaptan a un entorno después de vivir allí durante bastante tiempo. Elige una de las siguientes herencias para elfos a 1er nivel.

Elfo ártico

Vives en lo más profundo del norte congelado y has obtenido una increíble resistencia a los entornos fríos, lo que te concede una resistencia al frío igual a la mitad de tu nivel (mínimo 1) Tratas los efectos ambientales de frío como si fueran un paso menos extremos (un frío increíble se vuelve extremo, un frío extremo se vuelve severo y así sucesivamente).

Elfo de las cavernas

Naciste o pasaste muchos años en túneles subterráneos o en cavernas, donde la luz escasea. Obtienes visión en la oscuridad.

Elfo de los susurros

Tus oídos están muy aguzados y son capaces de detectar incluso el más leve susurro o sonido.

Puntos de Golpe
6

Tamaño
Mediano

Velocidad
30 pies (9 *m*)

Mejoras de característica
Destreza
Inteligencia
Gratuita

Defecto de característica
Constitución

Idiomas
Común
Elfo
Tantos idiomas adicionales como tu modificador por Inteligencia (si es positivo). Elige entre celestial, dracónico, gnoll, gnomo, goblin, orco, silvano y cualquier otro idioma al que tengas acceso (como por ejemplo los idiomas dominantes en tu región).

Rasgos
Elfo
Humanoide

Visión en la penumbra
Puedes ver en luz tenue como si fuera luz brillante, por lo que ignoras el estado de oculto debido a la luz tenue.

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjuros
La era de los presagios perdidos
Cómo jugar
Cómo dirigir
Artesanía y tesoro
Apéndice

Mientras puedas oír normalmente, podrás utilizar la acción de Buscar para notar la presencia de criaturas no detectadas en un cono de 60 pies (*18 m*) en lugar de un cono de 30 pies (*9 m*). También obtienes un bonificador +2 por circunstancia para ubicar criaturas no detectadas a las que puedes oír a 30 pies (*9 m*) o menos con una acción de Buscar.

ELFO SILVANO

Estás adaptado a la vida en el bosque o en lo más profundo de la jungla y sabes cómo trepar a los árboles y usar el follaje en tu ventaja. Cuando Trepas a árboles, lianas u otro follaje, te mueves a la mitad de tu Velocidad con un éxito y a Velocidad completa con un éxito crítico (y te mueves a Velocidad completa con un éxito normal si tienes Trepar rápido). Esto no te afecta si tienes Velocidad de trepar.

Siempre puedes utilizar la acción de Ponerte a cubierto cuando estás en un terreno de bosque para cubrirte, incluso si no estás cerca de un obstáculo tras el que te puedes poner a cubierto.

ELFO VIDENTE

Tienes una aptitud innata para detectar y entender los fenómenos mágicos. Puedes lanzar el truco mágico *detectar magia* a voluntad como un conjuro arcano innato. Un truco se potencia a un nivel de conjuro igual a la mitad de tu nivel redondeado hacia arriba.

Además, obtienes un bonificador +1 por circunstancia a las pruebas de Identificar magia y de Descifrar escritura de naturaleza mágica. Estas acciones de habilidad suelen utilizar las habilidades Arcanos, Naturaleza, Ciencias ocultas o Religión.

Dotes de ascendencia

A 1er nivel, obtienes una dote de ascendencia, y una adicional cada 4 niveles posteriores (a 5º, 9º, 13º y 17º). Como elfo, puedes elegir de entre las siguientes dotes de ascendencia.

1ER NIVEL

ABANDONADO — DOTE 1

ELFO

Ver envejecer y morir a tus amigos te llena de una melancolía que te protege contra las emociones dañinas. Obtienes un bonificador +1 por circunstancia a las tiradas de salvación contra los efectos de las emociones. Si sacas un éxito en una tirada de salvación contra un efecto de emoción, en su lugar obtienes un éxito crítico.

ELFO ÁGIL — DOTE 1

ELFO

Tus músculos están bien entrenados. Tu velocidad se incrementa en 5 pies (*1,5 m*).

FAMILIARIDAD CON LAS ARMAS DE LOS ELFOS — DOTE 1

ELFO

Prefieres los arcos y otras armas elegantes. Estás entrenado en arcos largos, arcos largos compuestos, espadas largas, espadas roperas, arcos cortos y arcos cortos compuestos.

Además, obtienes acceso a todas las armas poco comunes de los elfos. A efectos de determinar tu competencia, las armas marciales de los elfos son armas sencillas y las armas avanzadas de los elfos son armas marciales.

LONGEVIDAD ANCESTRAL — DOTE 1

ELFO

Prerrequisitos Por lo menos cien años de edad

Has acumulado un amplio abanico de conocimientos vividos a lo largo de los años. Durante tus preparativos diarios, puedes reflexionar sobre tus experiencias vitales para obtener competencia a nivel entrenado en una habilidad a tu elección. Esta competencia dura hasta que la preparas de nuevo. Como quiera que la competencia es temporal, no puedes utilizarla como prerrequisito para un incremento de habilidad o para una opción de personaje permanente como una dote.

MAGIA DE OTRO MUNDO — DOTE 1

ELFO

Tu magia élfica se manifiesta como un conjuro arcano sencillo, incluso si no estás entrenado formalmente en la magia. Elige un truco de la lista de conjuros arcanos (pág. 307). Puedes lanzar este truco a voluntad como un conjuro arcano innato. Un truco se potencia a un nivel de conjuro igual a la mitad de tu nivel redondeado hacia arriba.

SABER DE LOS ELFOS — DOTE 1

ELFO

Has estudiado las artes élficas tradicionales, aprendiendo acerca de la magia arcana y el mundo que te rodea. Obtienes competencia a nivel entrenado en Arcanos o en Naturaleza. Si tienes automáticamente el nivel entrenado en una de estas habilidades (debido a tu bagaje o a tu clase, por ejemplo), en su lugar obtienes competencia a nivel entrenado en una habilidad a tu elección. También obtienes competencia a nivel entrenado en Saber de los elfos.

SEMBLANTE DECIDIDO — DOTE 1

ELFO

Tu control místico y tus meditaciones te permiten resistir las influencias externas sobre tu consciencia. Siempre que te ves afectado por un efecto mental que dura por lo menos 2 asaltos, puedes reducir en 1 asalto su duración.

Sigues requiriendo dormir de forma natural, pero tratas tus tiradas de salvación contra efectos que te harían quedarte dormido como un grado de éxito mejor. Esto sólo protege contra efectos de sueño, no contra otras formas de quedar inconsciente.

5º NIVEL

ELEGANCIA CON LAS ARMAS DE LOS ELFOS — DOTE 5

ELFO

Prerrequisitos Familiaridad con las armas de los elfos

Estás sintonizado con las armas de tus antepasados elfos y eres particularmente letal utilizándolas. Siempre que consigues un crítico utilizando un arma de los elfos o una de las armas indicadas en Familiaridad con las armas de los elfos, aplicas el efecto de especialización crítica del arma.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

PACIENCIA INTEMPORAL — DOTE 5

ELFO

Trabajas a un ritmo emanado de la longevidad, que potencia tu esmero. Puedes invertir voluntariamente el doble del tiempo habitual en una prueba de Percepción o de habilidad para obtener un bonificador +2 por circunstancia a dicha prueba. Además, en dichas pruebas no tratas un 1 natural como peor de lo usual; sólo se considera un fallo crítico una tirada cuyo resultado es 10 menos que la CD. Por ejemplo, podrías obtener dichos beneficios gastando 2 acciones en Buscar, que normalmente sólo cuesta 1 acción. Puedes obtener dichos beneficios durante la exploración invirtiendo el doble de tiempo de lo normal para explorar, o en tu tiempo libre gastando el doble de tiempo libre.

El DJ podría determinar que una situación en concreto no te concede un beneficio si el retraso sería directamente contraproductivo para tu propósito, como por ejemplo una negociación tensa con una criatura impaciente.

9º NIVEL

LONGEVIDAD EXPERTA — DOTE 9

ELFO

Prerrequisitos Longevidad ancestral

Has continuado refinando el conocimiento y las habilidades que has acumulado durante tu vida. Cuando eliges una habilidad en la que convertirte en entrenado con Longevidad ancestral, puedes también elegir una habilidad en la que ya estás entrenado y te conviertes en un experto en dicha habilidad. Esto dura hasta que expira tu Longevidad ancestral.

Cuando expiran los efectos de Longevidad ancestral y Longevidad experta, puedes volver a entrenar uno de tus incrementos de habilidad. El incremento de habilidad que obtienes debido a volver a entrenar debe, o bien convertirte en entrenado en la habilidad que elegiste con Longevidad ancestral o bien convertirte en experto en la habilidad que elegiste con Longevidad experta.

PASO ELFO ❖ — DOTE 9

ELFO

Te mueves en una grácil danza, e incluso tus pasos son más anchos. Das dos veces un Paso de 5 pies (*1,5 m*)

13ER NIVEL

LONGEVIDAD UNIVERSAL ❖ — DOTE 13

ELFO

Prerrequisitos Longevidad experta

Frecuencia Una vez al día

Has perfeccionado tu capacidad para mantenerte al día en todas las habilidades que has aprendido durante tu larga vida, por lo que casi nunca estás sin entrenar en una habilidad. Reflexionas sobre tus experiencias vitales, cambiando las habilidades que seleccionaste con Longevidad élfica y Longevidad experta.

EXPERIENCIA CON LAS ARMAS DE LOS ELFOS — DOTE 13

ELFO

Prerrequisitos Familiaridad con las armas de los elfos

Tu afinidad de elfo se mezcla con tu entrenamiento de clase, concediéndote un dominio aún mayor de las armas de los elfos. Cada vez que obtienes un rasgo de clase que te concede el nivel experto o mayor en determinadas armas, también obtienes dicho nivel con los arcos largos, los arcos largos compuestos, las espadas largas, las espadas roperas, los arcos cortos, los arcos cortos compuestos y todas las armas de los elfos en las que tienes el nivel entrenado.

AVENTUREROS ELFOS

Muchos elfos salen de aventuras en busca de la belleza y para descubrir cosas nuevas. Los bagajes típicos para un elfo incluyen batidor, cazador, emisario, erudito o noble. Los elfos a menudo se convierten en exploradores o pícaros, sacando partido de su destreza, o bien alquimistas o magos, explorando su curiosidad intelectual.

Enano

Los enanos tienen una reputación bien ganada como gente estoica y severa, cobijados en ciudadelas y ciudades talladas en roca viva. Mientras que algunos los ven como artesanos de la piedra y el metal adustos y carentes de sentido del humor, los demás enanos y quienes han pasado tiempo entre ellos entienden su desenfrenado celo por su trabajo, en el que les preocupa mucho más la calidad que la cantidad. Para un extraño, pueden parecer desconfiados y exclusivistas, pero para sus amigos y su familia, son cálidos y solícitos, y sus salones resuenan con los sonidos de las risas y de los martillos golpeando los yunques.

Los enanos son lentos en confiar en quienes no pertenecen a su parentela, pero dicha precaución no carece de razones. Los enanos tienen una larga historia de exilios forzados de sus ciudadelas ancestrales y de luchas contra las depredaciones de enemigos salvajes, especialmente los gigantes, los miembros de las razas goblin, los orcos y los horrores que habitan a gran profundidad por debajo de la superficie. Si bien la confianza de un enano tarda mucho en ganarse, una vez obtenida es tan fuerte como el hierro.

Si quieres interpretar un personaje duro como el acero, un aventurero tozudo y constante, con una mezcla de dureza áspera y sabiduría profunda, o por lo menos una convicción tenaz, deberías interpretar a un enano

Podrías...

- Esforzarte por mantener tu honor personal, fuera cual fuera la situación.
- Apreciar la artesanía de calidad en todas sus formas e insistir en que todo tu equipo sea así.
- No dudar ni retirarte una vez hayas fijado tu determinación en algo.

Otros probablemente...

- Te consideran tozudo, aunque si les parece una ventaja o un inconveniente es una apreciación que varía de una persona a otra.
- Suponen que eres un experto en todos los asuntos relacionados con la cantería, la minería, los metales preciosos y las gemas.
- Reconocen la profunda conexión que tienes con tu familia, tu herencia y sus amigos.

Descripción física

Los enanos son bajitos y robustos, aproximadamente un pie (*30 cm*) más bajos que la mayoría de humanos. Tienen el cuerpo ancho y compacto, y una estructura recia. Todos los enanos, sin importar el sexo, se enorgullecen de la longitud de su cabello que a menudo trenzan en intrincados esquemas, algunos de los cuales representan clanes específicos. Una larga barba es un signo de masculinidad y de honor entre los enanos, por lo que un enano varón afeitado se considera débil, indigno de confianza o algo aún peor.

Los enanos suelen llegar a la edad adulta hacia los veinticinco años, aunque su cultura tradicionalista da más valor a completar ceremonias de mayoría de edad únicas para cada clan que llegar a una edad determinada. Un enano típico puede vivir hasta unos trescientos cincuenta años.

Sociedad

El antiguo imperio de la superficie que antaño gobernaran los enanos cayó hace mucho tiempo, abrumado por enemigos orcos y de las razas goblin. Los enanos de la actualidad retienen muchas de las cualidades que impulsaron a su gente hasta la

grandeza en los tiempos antiguos: fiereza, coraje y tozudez en las empresas que van desde la batalla y la artesanía a la forja de vínculos con la familia y los amigos.

Si bien la distancia entre sus Ciudadelas Celestes de las montañas puede crear enormes divisorias culturales entre diversos clanes de enanos, la mayoría de sociedades enanas comparten cierto número de similaridades. Casi todos los pueblos enanos comparten la pasión por la cantería, los trabajos en metal y el tallado de gemas. La mayoría son extremadamente hábiles en la arquitectura y en la minería, y muchos comparten el odio hacia los gigantes, los orcos y las razas goblin.

Pocos enanos se dejan ver sin la daga de su clan colgando de su cinturón. Esta daga se forja justo antes del nacimiento de un enano y luce la piedra preciosa de su clan. Uno de los padres la utiliza para cortar el cordón umbilical de la criatura, por lo que es la primera arma que prueba su sangre.

Alineamiento y religión

Los enanos tienden a valorar el honor y siguen de cerca las tradiciones de sus clanes y de sus reinos. Tienen un fuerte sentido de la amistad y de la justicia, aunque a menudo son muy particulares acerca de a quién consideran amigo. Trabajan fuerte y se divierten aún con más fuerza; especialmente cuando hay una cerveza fuerte de por medio.

El enano típico es de alineamiento legal bueno o legal neutral, y prefiere adorar dioses de dichos alineamientos. Torag, el dios de los enanos, es la divinidad principal de esta ascendencia, aunque también es común la adoración de los miembros de la familia de Torag.

Nombres

Los enanos honran a sus hijos con nombres tomados de antepasados o de héroes enanos, y es bastante raro inventarse un nombre nuevo o tomar prestado para un niño un nombre de otra cultura. Cuando se presentan, los enanos tienden a recitar el nombre de su familia y el de su clan, además de cualquier número de otras conexiones y honores familiares. Los nombres enanos suelen contener consonantes fuertes y raramente tienen más o menos de dos sílabas.

Ejemplos de nombres

Agna, Bodill, Dolgrin, Edrukk, Grunyar, Ingra, Kazmuk, Kotri, Lupp, Morgrym, Rogar, Rusilka, Torra, Yangrit

Herencias para enanos

Con sus largas líneas familiares y su recia fisiología, los enanos se enorgullecen del aguante que su ascendencia les proporciona. Elige una de las siguientes herencias para enanos a 1er nivel.

Enano de la forja

Tienes una notable adaptación a los entornos cálidos, debido a antepasados que habitaban desiertos ardientes o cámaras volcánicas bajo tierra. Esto te concede una resistencia al fuego igual a la mitad de tu nivel (mínimo 1) y tratas los efectos ambientales de calor como si fueran 1 paso menos extremos (un calor increíble se convierte en extremo, un calor extremo se convierte en severo y así sucesivamente).

Enano de la roca

Tus antepasados vivieron y trabajaron entre las grandes y antiguas piedras de las montañas o en las profundidades de la tierra. Esto te hace tan sólido como una roca cuando plantas los pies. Obtienes un bonificador +2 por circunstancia a tus CD de Fortaleza o de Reflejos contra intentos de Empujarte o Derribarte. Este bonificador también se aplica a las tiradas de salvación contra conjuros o efectos que intentan tirarte al suelo.

Además, si un efecto te obligaría a desplazarte más de 10 pies (*3 m*) o más, sólo te mueves la mitad de dicha distancia.

Enano de sangre antigua

Los antiguos héroes enanos podían sacudirse la magia de sus enemigos, y parte de dicha resistencia se manifiesta en ti. Obtienes la reacción Llamar a la sangre antigua.

Puntos de Golpe
10

Tamaño
Mediano

Velocidad
20 pies (*6 m*)

Mejoras de característica
Constitución
Sabiduría
Gratuita

Defecto de característica
Carisma

Idiomas
Común
Enano
Tantos idiomas adicionales como tu modificador por Inteligencia (si es positivo). Elige entre gnomo, goblin, infracomún, jotun, orco, térraro y cualquier otro idioma al que tengas acceso (por ejemplo, los dominantes en tu región).

Rasgos
Enano
Humanoide

Visión en la oscuridad
Puedes ver en oscuridad y en luz tenue igual de bien que en luz brillante, aunque tu visión en la oscuridad es en blanco y negro.

Daga de clan
Obtienes gratis una daga de tu clan (pág. 280), que te fue otorgada cuando naciste. Vender esta daga es un tabú terrible y te granjearía el desdén de otros enanos.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

LLAMAR A LA SANGRE ANTIGUA

Desencadenante Intentas una tirada de salvación contra un efecto mágico antes de tirar los dados.

La resistencia innata de tus antepasados a la magia surge en ti, antes de refluir. Obtienes un bonificador +1 por circunstancia hasta el final de este turno, que también se aplica a la salvación desencadenante.

ENANO DE SANGRE FUERTE

Tu sangre corre sana y fuerte, y puedes ignorar en parte las toxinas. Obtienes una resistencia al veneno igual a la mitad de tu nivel (mínimo 1) y cada una de tus tiradas de salvación sucesivas contra una aflicción venenosa reduce su estado en 2, o en 1 para un veneno virulento. Cada éxito crítico contra un veneno continuado reduce su estado en 3, o en 2 para un veneno virulento.

ENANO GUARDIÁN DE LA MUERTE

Tus antepasados fueron guardianes de tumbas durante generaciones y el poder que cultivaron para protegerse de la nigromancia ha llegado hasta ti. Si sacas un éxito en una tirada de salvación contra un efecto nigromántico, en su lugar obtienes un éxito crítico.

Dotes de ascendencia

A 1er nivel, obtienes una dote de ascendencia, y una adicional cada 4 niveles posteriores (a 5º, 9º, 13º y 17º). Como enano, puedes elegir de entre las siguientes dotes de ascendencia.

1ER NIVEL

ASTUCIA DE LA ROCA — DOTE 1

ENANO

Tienes mano para notar incluso las más pequeñas inconsistencias y técnicas artesanas en la cantería que te rodea. Obtienes un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Percepción hechas para notar cantería inusual. Este bonificador se aplica a las pruebas para descubrir trampas mecánicas hechas de piedra u ocultas en la piedra.

Si no estás utilizando la acción de Buscar o registrando, el DJ hace automática e igualmente una prueba secreta para darte cuenta de que hay una cantería inusual. Esta prueba no se beneficia del bonificador por circunstancia, por el contrario, tiene un penalizador -2 por circunstancia.

CORREDOR DE LAS ROCAS — DOTE 1

ENANO

Tu conexión innata con la piedra te convierte en un adepto en cruzar superficies irregulares. Puedes ignorar el terreno difícil causado por los escombros y el terreno irregular de piedra y tierra. Además, cuando utilizas la habilidad Acrobacias para Mantener el equilibrio en superficies estrechas o terreno irregular hecho de piedra o tierra, no estás desprevenido y cuando consigues un éxito en una de estas pruebas de Acrobacias, dicho éxito es crítico.

FAMILIARIDAD CON LAS ARMAS DE LOS ENANOS — DOTE 1

ENANO

Los tuyos te han instilado la afinidad por las armas que pegan fuerte, y las prefieres a otras armas más elegantes. Estás entrenado en hacha de batalla, pico y martillo de guerra.

También obtienes acceso a todas las armas poco comunes de los enanos. A efectos de determinar tu competencia, las armas marciales de los enanos son armas sencillas y las armas avanzadas de los enanos son armas marciales.

NO IMPEDIDO POR EL HIERRO — DOTE 1

ENANO

Has aprendido técnicas que fueron desarrolladas por tus antepasados durante sus antiguas guerras, lo que te permite vestir cómodamente armaduras enormes. Ignoras la reducción a tu Velocidad debido a la armadura que llevas.

Además, cada vez que te anotes una penalización por cualquier otro motivo (debido al estado impedido o a un conjuro), resta 5 pies (*1,5 m*) del penalizador. Por ejemplo, el estado impedido suele imponer un penalizador de 10 pies (*3 m*) a la Velocidad, pero en este caso sólo se te aplicaría un penalizador de 5 pies (*1,5 m*). Si tu Velocidad sufre penalizadores múltiples, elige sólo uno para aplicar.

ODIO VENGATIVO — DOTE 1

ENANO

Tu corazón arde de venganza contra quienes han agraviado a tu pueblo. Elige uno de los enemigos ancestrales de los enanos cuando obtienes Odio vengativo: drow, duergar, gigante u orco. Obtienes un bonificador +1 por circunstancia al daño con armas y con ataques sin arma contra las criaturas que tienen dicho rasgo. Si tu ataque inflige más de un dado de arma de daño (bastante común a niveles por encima del 1º), el bonificador es igual al número de dados de arma o de dados de ataque sin armas.

Además, si una criatura consigue un acierto crítico en un ataque contra ti y te inflige daño, obtienes tu bonificador al daño contra dicha criatura durante 1 minuto, tanto si tiene dicho rasgo como si no.

Especial Tu DJ puede añadir rasgos de criatura apropiados a la lista de enemigos ancestrales si tu personaje pertenece a una comunidad que normalmente lucha contra otros tipos de enemigos.

SABER DE LOS ENANOS — DOTE 1

ENANO

Absorbiste ávidamente los viejos relatos y tradiciones de tus antepasados, tus dioses y tu gente, estudiando temas y técnicas transmitidos de generación en generación. Obtienes competencia a nivel entrenado en Artesanía y Religión. Si tienes automáticamente el nivel entrenado en una de estas habilidades (debido a tu bagaje o a tu clase, por ejemplo), en su lugar obtienes competencia a nivel entrenado en una habilidad a tu elección. También obtienes competencia a nivel entrenado en Saber de los enanos.

5º NIVEL

ASTUCIA CON LAS ARMAS DE LOS ENANOS — DOTE 5

ENANO

Prerrequisitos Familiaridad con las armas de los enanos

Has aprendido técnicas astutas para sacar el máximo partido de tus armas de los enanos. Cada vez que obtienes un acierto crítico utilizando un hacha de batalla, un pico, un martillo de guerra o un arma enana, aplicas el efecto de especialización crítica del arma.

RODAR LA ROCA ◆◆ — DOTE 5

ENANO

Prerrequisitos Corredor de las rocas

Tu constitución enana te permite empujar a tus enemigos de aquí para allá, de la misma forma en que una gran roca recorre una caverna subterránea. Da un Paso al interior de la casilla de un enemigo de tu tamaño o menor y el enemigo deberá moverse al espacio vacío que tiene justo detrás. El enemigo tiene que moverse incluso si hacerlo le pone en peligro. El enemigo puede hacer una salvación de Fortaleza contra tu CD de Atletismo para bloquear tu Paso. Si el enemigo intenta esta tirada de salvación, u obtiene un acierto crítico o sufre tanto daño contundente como tu nivel más tu modificador por Fuerza.

Si el enemigo no puede mover a un espacio vacío (por ejemplo, si está rodeado de objetos sólidos o de otras criaturas), tu Rodar la roca no tiene efecto alguno.

9º NIVEL

CAMINANTE DE LA PIEDRA — DOTE 9

ENANO

Tienes una profunda reverencia hacia la piedra y una conexión con ella. Obtienes *fundirse con la piedra* como conjuro innato divino de 3er nivel, que puedes lanzar una vez al día.

Si tienes la dote de ascendencia enana Astucia de la roca, puedes intentar la detección de cantería inusual y de trampas de cantería que requieren competencia a nivel legendario en Percepción. Si tienes a la vez Astucia de la roca y una competencia a nivel legendario en Percepción, cuando no estás Buscando y el DJ hace una tirada secreta para que encuentres cantería inusual, mantienes el bonificador por Astucia de la roca y no sufres el penalizador -2 por circunstancia.

CORPULENCIA DE LA MONTAÑA — DOTE 9

ENANO

Tu corpulencia te permite resistir más castigo que la mayoría antes de venirte abajo. Aumenta tus Puntos de Golpe máximos en tantos puntos como tu nivel. Cuando tienes el estado moribundo, la CD de tus pruebas de recuperación es igual a 9 + tu valor de moribundo.

Si también tienes la dote Dureza, los Puntos de Golpe obtenidos por dicha dote y por ésta son acumulativos y la CD de tus pruebas de recuperación es igual a 6 + tu valor de moribundo.

13ER NIVEL

EXPERIENCIA EN LAS ARMAS DE LOS ENANOS — DOTE 13

ENANO

Prerrequisito Familiaridad con las armas de los enanos

Tu afinidad de enano se mezcla con tu entrenamiento, concediéndote una habilidad mayor con las armas de los enanos. Cada vez que obtienes un rasgo de clase que te concede una competencia a nivel experto o mayor en ciertas armas, también obtienes dicho nivel para las hachas de batalla, los picos, los martillos de guerra y todas las armas de los enanos en las que tienes el nivel entrenado.

AVENTUREROS ENANOS

Los aventureros enanos tienden a trabajar como buscadores de tesoros o mercenarios. A menudo dejan sus ciudadelas y sus ciudades subterráneas en busca de riqueza para enriquecer su patria o reclamar tesoros eternos largo tiempo perdidos o tierras ocupadas por los enemigos de su especie.

Los bagajes enanos típicos incluyen acólito, artesano, guerrero, mercader y minero. Los enanos destacan en muchas de las clases marciales, como por ejemplo las de bárbaro, explorador, guerrero y monje, pero también son excelentes clérigos y druidas.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Gnomo

Hace mucho, los antepasados de los gnomos emigraron procedentes del Primer Mundo, el reino de las hadas. Si bien no está muy claro por qué aparecieron en Golarion los primeros gnomos, esta ascendencia se manifiesta en los gnomos modernos como una extraña forma de razonar, excentricidad, tendencias obsesivas y lo que algunos ven como ingenuidad. Estas cualidades se reflejan aún más en sus características físicas, como por ejemplo miembros larguiruchos, cabello de vivos colores y rasgos faciales infantiles y extremadamente expresivos, que reflejan aún más su origen de otro mundo.

Siempre ávidos de nuevas experiencias, los gnomos vagan constantemente de forma tanto mental como física, intentando evitar una terrible aflicción que amenaza a toda su gente. Esta enfermedad, llamada Decoloración, ataca a los gnomos que no consiguen soñar, innovar o vivir nuevas experiencias, a falta de la esencia mágica crucial de la que disfrutaban en el Primer Mundo. Los gnomos se aferran a una fuente de magia localizada en el área donde viven, típicamente a la magia primigenia, como corresponde a su herencia feérica, pero no basta para evitar la Decoloración a menos que la suplementen con nuevas experiencias. La Decoloración extrae lentamente el color (literalmente) de los gnomos y sume a los afectados en un estado de profunda depresión que puede incluso costarles la vida. Muy pocos gnomos sobreviven a este azote, convirtiéndose en seres profundamente melancólicos y sabios, conocidos como decolorados.

Si quieres un personaje con un entusiasmo ilimitado y una visión extraña y mística de la moralidad y de la vida, deberías interpretar a un gnomo.

Podrías...

- Abrazar el aprendizaje y saltar de un área de estudio a otra sin previo aviso.
- Apresurarte a entrar en acción sin haber evaluado antes la situación en su conjunto.
- Hablar, pensar y moverte rápidamente, y perder la paciencia con quienes no pueden seguir tu ritmo.

Otros probablemente...

- Aprecian tu entusiasmo y la energía con la que abordas nuevas situaciones.
- Tienen problemas para entender tus motivaciones o adaptarse a tus rápidos cambios de dirección.
- Te ven como impredecible, huidizo, poco de fiar o incluso temerario.

Descripción física

La mayoría de los gnomos miden algo más de 3 pies (*90 cm*) de altura y pesan poco más que un niño humano. Exhiben una variada gama de colores naturales en la piel, el cabello y los ojos. Para los gnomos que no han empezado la Decoloración, casi cualquier color de cabello y de ojos diferente al blanco es posible, siendo más frecuentes los colores vibrantes, mientras que los tonos de piel abarcan un espectro un poco menor y tienden hacia los tonos terrosos y los rosados, aunque ocasionalmente se ven el color verde, el negro o el azul pálido. Los grandes ojos de los gnomos y sus densos músculos faciales les permiten ser particularmente expresivos en sus emociones.

Suelen alcanzar la madurez física a la edad de dieciocho años, aunque muchos gnomos retienen una curiosidad infantil acerca del mundo incluso en la edad adulta. Un gnomo puede (teóricamente) vivir hasta cualquier edad si consigue evitar indefinidamente la Decoloración, pero en la práctica raramente viven más de cuatrocientos años.

Sociedad

Si bien la mayoría de gnomos adoptan algunas de las prácticas culturales de la región en la que viven, tienden a elegir lo que más les conviene, ajustando sus comunidades para que encajen con su lógica feérica. Esto conduce a que la mayoría de las comunidades de gnomos acaban consistiendo casi por completo en gnomos puesto que otra gente, perpleja ante las decisiones políticas de estos, prefiere trasladarse a otra parte. Los gnomos tienen poca cultura que considerar como propia. No existen reinos o naciones de gnomos en

la superficie de Golarion, y los gnomos no sabrían qué hacer con semejante estado si lo tuvieran. Por necesidad, pocos gnomos se casan de por vida, permitiendo en su lugar que las relaciones sigan su curso hasta separarse amistosamente, para luchar mejor contra la Decoloración con nuevas experiencias.

Aunque las familias de los gnomos suelen ser pequeñas, muchas comunidades crían a los niños en común, siendo bastante fluidos los límites familiares. Conforme los adultos abandonan el asentamiento, a veces se les unen adolescentes no emparentados con ellos, creando familias de adopción para viajar juntos.

Alineamiento y religión

Aunque los gnomos son tramposos compulsivos, de motivos inescrutables y métodos poco claros, muchos por lo menos intentan hacer del mundo un lugar mejor. Son dados a ataques de emociones poderosas y a menudo son buenos, pero raramente legales. Los gnomos suelen adorar a dioses que valoran la individualidad y la Naturaleza, como Cayden Cailean, Desna, Gozreh y Shelyn.

Nombres

Los nombres de los gnomos pueden llegar a ser bastante complejos y polisilábicos. Tienen poco interés en los apellidos y la mayoría de niños reciben su nombre puramente a capricho de sus progenitores. A los gnomos les suele preocupar poco que sus nombres sean o no fáciles de pronunciar, y a menudo utilizan apodos más cortos. Algunos incluso coleccionan y atesoran dichos apodos. Entre los gnomos, cuanto más corto es un nombre, más femenino se considera.

Ejemplos de nombres

Abroshtor, Bastargre, Besh, Fijit, Halungalom, Krolmnite, Neji, Majet, Pai, Poshment, Queck, Trig, Zarzuket, Zatqualmie

Herencias para gnomos

Como corresponde a una colección de excéntricos, los gnomos tienen todo tipo de variantes peculiares entre su ascendencia. Elige una de las siguientes herencias para gnomos a 1er nivel.

Gnomo camaleón

El color de tu piel y de tu pelo es mutable, posiblemente debido a magia latente. Puedes cambiar lentamente la intensidad y el color exacto, y la coloración puede ser diferente por todo tu cuerpo, permitiéndote crear esquemas u otros diseños coloridos. Sólo hace falta una acción para cambios menores localizados y hasta una hora para cambios dramáticos en todo tu cuerpo. Mientras duermes, los colores cambian por iniciativa propia en sintonía con tus sueños, lo que por la mañana te proporciona una coloración inusual. Cuando estás en una zona donde tu coloración es aproximadamente similar al entorno (por ejemplo, verde bosque en un bosque) puedes utilizar la acción para llevar a cabo cambios localizados menores diseñados para ayudar a que te fundas con el entorno. Esto te concede un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Sigilo hasta que lo que te rodea cambia de coloración o de esquema.

Gnomo manantial

Tienes una fuerte conexión con alguna otra fuente de magia, no con la magia primigenia de tu ascendencia feérica. Esta conexión podría proceder de un plano ocultista o de una antigua canción ocultista; un dios, celestial o infernal; un efluente mágico dejado atrás por una guerra entre magos; o antigua magia rúnica.

Elige entre arcano, divino u ocultista. Obtienes un truco de la lista de conjuros de dicha tradición mágica (páginas 307 a 315). Puedes lanzar este conjuro a voluntad como conjuro innato, como un conjuro de la tradición elegida por ti. Un truco se potencia a un nivel de conjuro igual a la mitad de tu nivel redondeado hacia arriba. Cada vez que obtienes un conjuro primigenio innato debido a una dote de ascendencia gnoma, su tradición cambia de primigenio a la tradición elegida por ti.

Puntos de Golpe
8

Tamaño
Pequeño

Velocidad
25 pies (*7,5 m*)

Mejoras de característica
Constitución
Carisma
Gratuita

Defecto de característica
Fuerza

Idiomas
Común
Gnomo
Silvano
Tantos idiomas adicionales como tu modificador por Inteligencia (si es positivo). Elige entre dracónico, élfico, enano, goblin, jotun, orco y cualquier otro idioma al que tengas acceso (como los idiomas predominantes en tu región).

Rasgos
Gnomo
Humanoide

Visión en la penumbra
Puedes ver en luz tenue como si fuera luz brillante, por lo que ignoras el estado de oculto debido a la luz tenue.

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjuros
La era de los presagios perdidos
Cómo jugar
Cómo dirigir
Artesanía y tesoro
Apéndice

GNOMO SENSIBLE

Ves todos los colores más brillantes, oyes todos los sonidos mejor y especialmente, detectas todos los olores con increíble detalle. Obtienes un sentido especial: olfato impreciso con un alcance de 30 pies (*9 m*). Esto significa que puedes usar tu sentido del olfato para determinar la posición exacta de una criatura (tal y como se explica en la pág. 465). El DJ por lo general doblará el alcance si estás a sotavento de la criatura y lo reducirá a la mitad si estás a barlovento.

Además, obtienes un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Percepción siempre que intentas localizar a una criatura no detectada que está dentro del alcance de tu olfato.

GNOMO SOMBRÍO

Ya sea debido a una conexión con las hadas oscuras o sombrías, con los gnomos de las profundidades también conocidos como svirfneblin o con alguna otra fuente, puedes ver en la más completa oscuridad. Obtienes visión en la oscuridad.

GNOMO TOCADO POR LAS HADAS

La sangre de las hadas es tan fuerte en tu interior que en realidad eres una de ellas. Obtienes el rasgo feérico, además de los rasgos gnomo y humanoide. Elige un truco de la lista de conjuros primigenios (pág. 314). Puedes lanzar este conjuro a voluntad como un conjuro innato primigenio. Un truco se potencia a un nivel de conjuro igual a la mitad de tu nivel redondeado hacia arriba. Puedes cambiar este truco por uno diferente de la misma lista una vez al día meditando para volverte a alinear con el Primer Mundo; esta es una actividad de 10 minutos que tiene el rasgo concentrar.

Dotes de ascendencia

A 1er nivel, obtienes una dote de ascendencia y una adicional cada 4 niveles posteriores (a 5º, 9º, 13º y 17º). Como gnomo, puedes elegir de entre las siguientes dotes de ascendencia.

1ER NIVEL

CAMARADERÍA FEÉRICA — DOTE 1

GNOMO

Tu conexión feérica aumentada te concede una recepción más cálida entre las criaturas del Primer Mundo, así como herramientas para frustrar sus trucos. Obtienes un bonificador +2 por circunstancia, tanto a las pruebas de Percepción como a las tiradas de salvación contra las hadas.

Además, siempre que te encuentras con una criatura feérica en una situación social, puedes hacer de inmediato una prueba de Diplomacia para Impresionar a dicha criatura en lugar de tener que conversar con ella durante 1 minuto. Sufres un penalizador -5 a la prueba. Si fallas, puedes entablar una conversación de 1 minuto y hacer una nueva prueba al final de dicho tiempo en lugar de aceptar un resultado de fallo o de fallo crítico.

Especial Si tienes la dote de habilidad Estrechar la mano, no sufres el penalizador a tu prueba inmediata de diplomacia si el objetivo es una hada.

CÓMPLICE ANIMAL — DOTE 1

GNOMO

Creas una relación con un animal, que se vincula mágicamente contigo. Obtienes un familiar utilizando las reglas de la pág. 217. El tipo de animal es cosa tuya, pero la mayoría de los gnomos elige animales con Velocidad de excavar.

FAMILIARIDAD CON ARMAS DE LOS GNOMOS — DOTE 1

GNOMO

Prefieres armas poco usuales vinculadas a tu gente, como por ejemplo espadas de hoja curva o de forma peculiar. Estás entrenado en la guja y en el *kukri*.

Además, tienes acceso a los *kukris* y a todas las armas de los gnomos poco comunes. A efectos de determinar tu competencia, las armas marciales de los gnomos son armas sencillas y las armas avanzadas de los gnomos son armas marciales.

MAGIA DEL PRIMER MUNDO — DOTE 1

GNOMO

Tu conexión con el Primer Mundo te concede un conjuro primigenio innato, muy parecido a los de las hadas. Elige un truco de la lista de conjuros primigenios (pág. 314). Puedes lanzar este conjuro a voluntad como un conjuro innato primigenio. Un truco se potencia a un nivel de conjuro igual a la mitad de tu nivel redondeado hacia arriba.

OBSESIÓN DE GNOMO — DOTE 1

GNOMO

Puede que tengas una naturaleza veleidosa pero, cuando un tema captura tu atención, te sumerges en él de cabeza. Elige una habilidad de Saber. Obtienes competencia a nivel entrenado en dicha habilidad. A 2º nivel, obtienes competencia a nivel experto en el Saber elegido, así como en el Saber que concede tu bagaje (si procede). A 7º nivel obtienes competencia a nivel maestro en dichas habilidades de Saber, y a 15º nivel, competencia a nivel legendario en ellas.

PROFESOR DE ELOCUCIÓN DE EXCAVADORES — DOTE 1

GNOMO

Reconoces los ruiditos que emiten las criaturas terrestres como un idioma propio y peculiar. A los animales que disponen de una Velocidad de excavar (como por ejemplo tejones, ardillas terrestres, topos y perritos de las praderas) les puedes formular preguntas, obtener respuestas de ellos y utilizar con ellos la habilidad Diplomacia. El DJ determina qué animales cuentan para esta aptitud.

SENTIDO DE LA ILUSIÓN — DOTE 1

GNOMO

Tus antepasados pasaban sus días envueltos en ilusiones y acunados en ellas, y como resultado ser consciente de la magia de ilusión es en ti una reacción instintiva. Obtienes un bonificador +1 por circunstancia tanto a las pruebas de Percepción como a las salvaciones de Voluntad contra las ilusiones.

Cuando te acercas a menos de 10 pies (*3 m*) de una ilusión que se puede poner en duda, el DJ tira por ti en secreto una prueba para ponerla en duda, incluso si no has gastado una acción para Interaccionar con la misma.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

5º NIVEL

FUENTE ENERGIZADA ❖ — DOTE 5

GNOMO

Prerrequisitos Reserva de foco, por lo menos 1 conjuro innato de una herencia gnoma o dote de ascendencia que comparte una tradición con, por lo menos, 1 de tus conjuros de foco.

Frecuencia Una vez al día

La magia de tu interior te proporciona una energía incrementada que puedes utilizar para enfocar. Recuperas 1 Punto de Foco, hasta tu máximo usual.

INNOVADOR CON LAS ARMAS DE LOS GNOMOS — DOTE 5

GNOMO

Prerrequisitos Familiaridad con las armas de los gnomos

Obtienes unos resultados espléndidos cuando empuñas armas no usuales. Siempre que consigues un impacto crítico utilizando una guja, un *kukri* o un arma de los gnomos aplicas el efecto de especialización crítica del arma.

PROFESOR DE ELOCUCIÓN DE ANIMALES — DOTE 5

GNOMO

Prerrequisitos Profesor de elocución de excavadores

Oyes los ruidos de los animales como conversaciones en lugar de como ruido ininteligible, y puedes responder a tu vez. Puedes hablar con todos los animales, no tan solo con los que tienen Velocidad de excavar. Obtienes un bonificador +1 por circunstancia para Impresionar a los animales (lo que suele utilizar la habilidad Diplomacia).

AVENTUREROS GNOMOS

La aventura no es tanto una elección como una necesidad para la mayoría de los gnomos. Los gnomos aventureros a menudo se llevan recuerdos, que les permiten recordar y revivir sus historias más excitantes.

Los gnomos a veces consideran los bagajes de animador, mercader o nómada. Además, los bagajes barman, jugador, susurrador de animales y trasteador son particularmente apropiados.

La conexión de los gnomos con la magia convierte a las clases lanzadoras de conjuros en particularmente temáticas para ti, especialmente las que encajan con la tradición de tus conjuros primigenios innatos, como por ejemplo la de druida o la de hechicero primigenio, aunque los gnomos manantial podrían elegir otras.

9º NIVEL

ADEPTO DEL PRIMER MUNDO — DOTE 9

GNOMO

Prerrequisitos Por lo menos 1 conjuro primigenio innato.

A lo largo del tiempo, tu magia feérica se ha hecho más fuerte. Obtienes *fuego feérico* e *invisibilidad* como conjuros innatos primigenios de 2º nivel. Puedes lanzar cada uno de estos conjuros innatos primigenios una vez al día.

CONDUCTO VIVAZ — DOTE 9

GNOMO

Tu conexión con el Primer Mundo ha crecido, y su energía positiva fluye rápidamente hacia ti. Si descansas durante 10 minutos, obtienes tantos Puntos de Golpe como tu modificador por Constitución multiplicado por la mitad de tu nivel. Esto se acumula con cualquier curación obtenida de Tratar heridas.

13ER NIVEL

EXPERIENCIA CON LAS ARMAS DE LOS GNOMOS — DOTE 13

GNOMO

Prerrequisitos Familiaridad con las armas de los gnomos

Tu afinidad de gnomo se mezcla con tu entrenamiento de clase, concediéndote un dominio aún mayor de las armas de los gnomos. Siempre que obtienes un rasgo de clase que te concede competencia a nivel experto o superior en un arma o armas determinadas, también obtienes dicho nivel con la guja, el *kukri* y todas las armas de los gnomos en las que tienes el nivel entrenado.

Goblin

Las retorcidas historias a las que se aferra otra gente no interesan a los goblins. Este pequeño pueblo vive el momento, y prefiere los relatos fantásticos a los hechos reales. Las guerras de hace unas cuantas décadas podrían muy bien haber tenido lugar en el lejano pasado. Incomprendidos por otra gente, los goblins son felices siendo como son. Las virtudes de los goblins consisten en estar presentes, ser creativos y honestos. Luchan por tener una vida plena, en lugar de preocuparse por cómo acabará su viaje; por contar historias, no por buscarle tres pies al gato a los hechos; por ser pequeños, pero soñar a lo grande.

Los goblins tienen la reputación de ser criaturas sencillas a las que les gustan las canciones, el fuego y comer cosas asquerosas, y que odian leer, los perros y los caballos; y hay muchos con quienes esta descripción encaja al completo. Sin embargo, hay muchos cambios que han acaecido a las razas goblin y cada vez más goblins se resisten a seguir estos estereotipos. Incluso entre los goblins más mundanos, muchos aún ejemplifican sus antiguas costumbres de alguna forma menor, sólo que hasta un grado más sensible. Algunos goblins siguen estando profundamente fascinados por el fuego o devoran sin temor una comida que podría revolver el estómago de otros. Otros son trasteadores constantes y ven la basura de sus compañeros como componentes de cacharros aún por fabricar.

Aunque la cultura de los goblins se ha ramificado radicalmente, su reputación ha cambiado muy poco. Por lo tanto, los goblins que viajan a las grandes ciudades se ven frecuentemente sujetos al escarnio, y muchos se lo piensan dos veces antes de demostrar lo que valen.

Si quieres un personaje excéntrico, entusiasta y amante de la diversión, deberías interpretar a un goblin.

Podrías...

- Luchar para demostrar que tienes un lugar entre otros pueblos civilizados, incluso a ti mismo.
- Luchar con uñas y dientes (a veces literalmente) para protegerte a ti mismo y a tus amigos del peligro.
- Aliviar las pesadas cargas emocionales que llevan los otros (y de paso divertirte) con payasadas y bromas pesadas.

Otros probablemente...

- Procuran asegurarse de que no pegas fuego a demasiadas cosas de forma accidental (o intencional).
- Suponen que no sabes (o no quieres) leer.
- Se preguntan cómo consigues sobrevivir dadas las elecciones gastronómicas típicas de tu ascendencia, tu temerario comportamiento y tu amor por el fuego.

Descripción física

Los goblins son humanoides bajitos de cuerpo grande, extremidades huesudas y cabezas enormemente grandes, con grandes orejas y ojos rojos pequeños y brillantes. Su color de piel va desde el verde hasta el gris pasando por el azul, y a menudo lucen cicatrices, forúnculos y eczemas. Los goblins suelen medir unos 3 pies (*90 cm*) de altura. La mayoría son calvos, con poco o ningún vello corporal. Sus desiguales dientes se caen y vuelven a crecer constantemente, y su rápido metabolismo significa que comen constantemente y sestean frecuentemente. Las mutaciones también son más comunes entre los goblins que entre otras gentes, y estos contemplan las mutaciones particularmente destacadas como un signo de poder o de fortuna.

Los goblins llegan a la adolescencia a los tres años, y a la edad adulta cuatro o cinco años más tarde. Pueden vivir cincuenta años o más, pero sin nadie que les proteja de los suyos propios o de sí mismos, pocos viven más allá de los veinte años de edad.

Sociedad

Los goblins tienden a acudir en manada a los líderes fuertes, formando pequeñas tribus. Estas tribus raramente tienen más de un centenar de miembros, aunque cuanto más grande es una tribu, más diligente tiene que ser el líder para mantener el orden, una tarea notoriamente difícil. Conforme nuevas amenazas se alzan en la Región del mar Interior, muchos líderes tribales han dejado a un lado sus temerarias costumbres a la espera de forjar alianzas que ofrezcan a su gente una mayor probabilidad de supervivencia. El juego y la creatividad le importan más a los goblins que la productividad o el estudio, y sus campamentos explotan con canciones y con risas.

Los goblins se vinculan muy estrechamente con sus aliados, protegiendo ferozmente a aquellos compañeros que les han protegido a su vez o les han prestado oídos. Tienden a suponer por protección propia que los miembros de ascendencias más altas, a quienes los goblins suelen referirse coloquialmente como 'patilargos', no les van a tratar correctamente. Aprender a confiar en los patilargos es difícil para un goblin, y sólo en años recientes ha pasado a ser posible semejante colaboración. Sin embargo, su actitud como pueblo cambia rápidamente, y su corta esperanza de vida y su mala memoria les ayudan a adaptarse rápidamente.

Alineamiento y religión

Incluso los goblins bien intencionados tienen problemas para seguir las reglas, lo que significa que raramente serán legales. La mayor parte de los aventureros goblins son caóticos neutrales o caóticos buenos. La adoración organizada les confunde, y la mayoría prefieren elegir a sus propios dioses, eligiendo monstruos poderosos, maravillas naturales o cualquier otra cosa que encuentren fascinante. Los patilargos pueden tener libros y libros acerca de las estructuras de la divinidad, pero para un goblin cualquier cosa puede ser un dios si él quiere que lo sea. Sin embargo, los goblins que pasan algún tiempo junto con gente de otras ascendencias pueden adoptar algunas de sus creencias, y muchos aventureros goblins adoran a Cayden Cailean.

Nombres

Los goblins utilizan nombres muy sencillos. Un buen nombre debería ser fácil de pronunciar, lo bastante corto como para gritarlo sin perder el aliento y tener buen sabor. Quien pone el nombre a menudo elige una palabra que rima con algo que le gusta, para que sea más fácil hacer una rima. Como quiera que no hay tradiciones reales respecto a los nombres en la cultura de los goblins, los niños a menudo se ponen nombres a sí mismos en cuanto son lo suficientemente mayores como para hacer algo parecido a hablar.

Ejemplos de nombres

Ak, Bokker, Frum, Guzmuk, Krobby, Loohi, Mazmord, Neeka, Omgot, Ranzak, Rickle, Tup, Wakla, Yonk, Zibini

Herencias para goblins

Los goblins, especialmente los de tribus diferentes, tienen todo tipo de diferencias fisiológicas, que a menudo descubren tan sólo a través de 'experimentos' peligrosos. Elige una de las siguientes herencias para goblins a 1er nivel.

Goblin de la nieve

Estás aclimatado a la vida en territorios gélidos y tienes una piel de un color que va desde el azul celeste al azul marino, y además tienes pelaje azul. Obtienes tanta resistencia al frío como la mitad de tu nivel (mínimo 1). Tratas los efectos ambientales de frío como si fueran un paso menos extremos (un frío increíble se vuelve extremo, un frío extremo se vuelve severo y así sucesivamente).

Goblin dientes afilados

Los dientes de tu familia son armas formidables. Obtienes un ataque sin arma de quijada que inflige 1d6 daño perforante. Tus quijadas se encuentran en el grupo de pelea y disponen de los rasgos sutil y sin armas.

Puntos de Golpe
6

Tamaño
Pequeño

Velocidad
25 pies (*7,5 m*)

Mejoras de característica
Destreza
Carisma
Gratuita

Defecto de característica
Sabiduría

Idiomas
Común
Goblin
Tantos idiomas adicionales como tu modificador por Inteligencia (si es positivo). Elige entre dracónico, enano, gnoll, gnomo, mediano, orco y cualquier otro idioma al que tengas acceso (por ejemplo, los idiomas predominantes en tu región).

Rasgos
Goblin
Humanoide

Visión en la oscuridad
Puedes ver en oscuridad y en luz tenue igual de bien que en luz brillante, aunque tu visión en la oscuridad es en blanco y negro.

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjuros
La era de los presagios perdidos
Cómo jugar
Cómo dirigir
Artesanía y tesoro
Apéndice

GOBLIN IRROMPIBLE

Eres capaz de recuperarte rápidamente de las heridas debido a un cráneo excepcionalmente grueso, huesos cartilaginosos o alguna otra cosa con ventajas e inconvenientes. Obtienes 10 Puntos de Golpe debido a tu ascendencia en lugar de 6. Cuando caes, reduces el daño por caída como si sólo hubieras caído la mitad de la distancia.

GOBLIN PIEL IGNÍFUGA

Tus antepasados han tenido siempre conexión con el fuego y la piel más gruesa, que te permite resistir las quemaduras. Obtienes resistencia al fuego igual a la mitad de tu nivel (mínimo 1). También puedes recuperarte más fácilmente de estar ardiendo. Tu tirada normal para eliminar el daño persistente por fuego es CD 10 en lugar de CD 15, que se reduce a CD 5 si otra criatura utiliza una acción particularmente apropiada para ayudarte.

GOBLIN TRIPAS DE HIERRO

Puedes subsistir con comida que la mayoría de gente consideraría estropeada. Te puedes alimentar con comida de baja calidad en un asentamiento si hay basura fácilmente disponible, sin usar la actividad de tiempo libre Subsistir. Puedes comer y beber cuando estás mareado. Obtienes un bonificador +2 por circunstancia a las tiradas de salvación contra las aflicciones, contra sufrir el estado mareado y para quitar dicho estado. Cuando obtienes un éxito en una salvación de Fortaleza afectada por este bonificador, en su lugar obtienes un éxito crítico. Todos estos beneficios solo se aplican cuando la aflicción o estado resultan de algo que has comido.

Dotes de ascendencia

A 1er nivel, obtienes una dote de ascendencia y una adicional cada 4 niveles posteriores (a 5º, 9º, 13º y 17º). Como goblin, puedes elegir de entre las siguientes dotes de ascendencia

1ER NIVEL

CANCIÓN GOBLIN ◆ — DOTE 1

GOBLIN

Cantas molestas canciones goblins, distrayendo a tus enemigos con rimas tontas y repetitivas. Haz una prueba de Interpretar contra la CD de Voluntad de un solo enemigo a 30 pies (*9 m*) o menos. Esto tiene todos los rasgos y las restricciones habituales de una prueba de Interpretar.

Puedes afectar hasta a dos objetivos dentro del alcance si tienes competencia a nivel experto en Interpretar, cuatro si la tienes a nivel maestro y ocho si la tienes a nivel legendario.

Éxito crítico El objetivo sufre un penalizador -1 por estatus a las pruebas de Percepción y a las salvaciones de Voluntad durante 1 minuto.

Éxito El objetivo sufre un penalizador -1 por estatus a las pruebas de percepción y a las salvaciones de Voluntad durante 1 asalto.

Fallo crítico El objetivo queda temporalmente inmune a los intentos de utilizar la Canción goblin durante 1 hora.

CARROÑERO URBANO — DOTE 1

GOBLIN

Sabes que los tesoros más grandes a menudo parecen basura, y te burlas de quienes tiran sobras perfectamente buenas. Obtienes un bonificador +1 por circunstancia a las pruebas para Subsistir y puedes utilizar Sociedad o Supervivencia cuando Subsistes en un asentamiento.

Cuando Subsistes en una ciudad, también reúnes chatarra valiosa que los torpes de los patilargos tiran. Puedes Ganarte la vida utilizando Sociedad o Supervivencia de la misma forma en la que Subsistes, sin gastar días adicionales ni tiempo libre. También obtienes un bonificador +1 por circunstancia a esta prueba.

Especial Si tienes la herencia goblin tripas de hierro, aumenta a +2 los bonificadores.

FAMILIARIDAD CON LAS ARMAS DE LOS GOBLINS — DOTE 1

GOBLIN

Otros pueden mirarlas con desdén, pero tú sabes que las armas de tu gente son tan efectivas como afiladas. Estás entrenado en el rajaperros y en el sajacaballos.

Además, obtienes acceso a todas las armas poco comunes de los goblins. A efectos de determinar tu competencia, las armas marciales de los goblins se consideran armas sencillas, y las armas avanzadas de los goblins se consideran armas marciales.

HUIDA GOBLIN ↷ — DOTE 1

GOBLIN

Desencadenante Un aliado acaba una acción de movimiento adyacente a ti.

Sacas partido del movimiento de tu aliado para ajustar tu posición. Das un Paso.

JINETE EXPERTO — DOTE 1

GOBLIN

Eres especialmente bueno con las monturas goblin tradicionales. Obtienes la dote Monta, incluso si no cumples los prerrequisitos. Obtienes un bonificador +1 por circunstancia a las pruebas de Naturaleza para usar Comandar a un animal sobre un perro goblin o un lobo de monta. Siempre puedes seleccionar un lobo como compañero animal, incluso si normalmente seleccionarías un compañero animal con la aptitud especial montura, como en el corcel aliado de un campeón.

MUY ESCURRIDIZO — DOTE 1

GOBLIN

La gente grande raramente presta atención a las sombras que hay a sus pies, y tú te aprovechas por completo de ello. Te puedes mover 5 pies (*1,5 m*) más cuando utilizas la acción Movimiento furtivo, hasta el total de tu Velocidad.

Además, mientras continúes utilizando acciones de Movimiento furtivo y consigas tu prueba de Sigilo, no se te podrá observar, aunque carezcas de cobertura o de cobertura mayor y no estés oculto al final de la acción de Movimiento furtivo, mientras dispongas de cobertura o cobertura mayor o estés oculto al final de tu turno.

¡QUEMADLO! — DOTE 1

GOBLIN

El fuego te fascina. Tus conjuros y objetos alquímicos que infligen daño por fuego obtienen un bonificador por estatus al daño igual a la mitad del nivel del conjuro o una cuarta parte del nivel del objeto (mínimo 1). También obtienes un bonificador +1 por estatus a cualquier daño persistente por fuego que infliges.

SABER GOBLIN — DOTE 1

GOBLIN

Has adquirido habilidades y relatos de tu comunidad goblin. Obtienes competencia a nivel entrenado en Naturaleza y en Sigilo. Si tienes automáticamente el nivel entrenado en una de estas habilidades (debido a tu bagaje o a tu clase, por ejemplo), en su lugar obtienes competencia a nivel entrenado en una habilidad a tu elección. También obtienes el nivel entrenado en Saber de los goblins.

TRASTEAR CON LA CHATARRA — DOTE 1

GOBLIN

Puedes fabricar herramientas útiles incluso de los desechos más retorcidos u oxidados. Cuando utilizas la habilidad Artesanía para Fabricar, puedes crear objetos de nivel 0, incluyendo armas, pero no armaduras, a partir de chatarra. Esto reduce el precio a una cuarta parte de la cantidad usual, pero siempre tiene como resultado un objeto chapucero. Los objetos chapuceros suelen imponer un penalizador, pero tú ignoras dicho penalizador cuando utilizas objetos chapuceros hechos por ti.

También puedes incorporar chatarra para ahorrar dinero cuando Fabricas cualquier objeto. Esto te concede un descuento en el objeto como si hubieras invertido 1 día adicional trabajando para reducir el coste, pero resulta obvio que el objeto está hecho a base de chatarra. A discreción del DJ, esto podría afectar al valor de reventa del objeto, dependiendo de los gustos del comprador.

5º NIVEL

FRENESÍ CON LAS ARMAS DE LOS GOBLINS — DOTE 5

GOBLIN

Prerrequisitos Familiaridad con las armas de los goblins

Sabes cómo empuñar las crueles armas de tu gente. Siempre que consigues un impacto crítico utilizando un arma de los goblins, aplicas el efecto de especialización crítica del arma.

9º NIVEL

HUIDA A LA CARRERA — DOTE 9

GOBLIN

Prerrequisitos Huida goblin

Puedes ir más lejos y más rápido cuando maniobras junto a tus aliados. Cuando utilizas Huida goblin, puedes dar una Zancada de hasta la mitad de tu Velocidad en lugar de dar un Paso.

TREPADOR DE CUEVA — DOTE 9

GOBLIN

Después de años de arrastrarte y de trepar por cavernas, puedes subir fácilmente por donde te parece. Obtienes una Velocidad de trepar de 10 pies (*3 m*).

13ER NIVEL

MUY, MUY ESCURRIDIZO — DOTE 13

GOBLIN

Prerrequisitos Muy escurridizo

Puedes moverte hasta tu Velocidad cuando utilizas la acción Movimiento furtivo y ya no necesitas disponer de cobertura, de cobertura mayor o estar oculto para Esconderte o para utilizar Movimiento furtivo.

PERICIA CON LAS ARMAS DE LOS GOBLINS — DOTE 13

GOBLIN

Prerrequisitos Familiaridad con las armas de los goblins

Tu afinidad de goblin se funde con tu entrenamiento de clase, concediéndote mayor habilidad con las armas de los goblins. Siempre que obtienes un rasgo de clase que te concede competencia experta o mayor con un arma o armas determinadas, también obtienes dicho nivel en el rajaperros, el sajacaballos y todas las armas de los goblins en las que tienes el nivel entrenado.

AVENTUREROS GOBLINS

Hasta cierto punto, casi todos los goblins son aventureros, (sobre) viviendo la vida al límite mediante el uso de sus habilidades y de su ingenio. Los goblins exploran y buscan tesoros por naturaleza, aunque algunos se convierten en aventureros por derecho propio, a menudo tras separarse de su grupo o de su tribu.

A menudos tienen los bagajes acróbata, animador, cazador, delincuente, gladiador o golfillo. Considera la posibilidad de interpretar a un alquimista, ya que a muchos goblins les encanta el fuego, o un bardo porque a muchos les gustan las canciones. Como supervivientes belicosos, los goblins son a menudo pícaros que entran y salen rápidamente de las sombras, aunque su naturaleza inherentemente carismática también los lleva a las clases mágicas como la de hechicero.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Humano

Tan impredecibles y variados como cualquiera de los pueblos de Golarion, los humanos tienen un empuje excepcional y la capacidad de aguantar y expandirse. Aunque muchas civilizaciones prosperaron antes de que la humanidad se alzara a la prominencia, los humanos han construido algunas de las sociedades más grandes y más terribles a lo largo de la historia, y a día de hoy son el pueblo más populoso de los territorios que rodean el mar Interior.

La ambición, la versatilidad y el potencial excepcional de los humanos les han propulsado hasta su estatus actual como la ascendencia más predominante del mundo. Sus imperios y naciones son vastos y en continua expansión, y sus habitantes se labran un nombre con la fuerza del brazo de la espada y el poder de sus conjuros. La Humanidad es diversa y tumultuosa, y va desde lo nómada hasta lo imperial, desde lo siniestro hasta lo santo. Muchos humanos salen de aventuras para explorar, para cartografiar toda la extensión del Multiverso, para buscar tesoros largo tiempo perdidos o para dirigir poderosos ejércitos a la conquista de sus vecinos, sin más razón que su simple voluntad.

Si quieres un personaje que puede ser prácticamente cualquier cosa, deberías interpretar a un humano.

Podrías...

- Luchar por la grandeza, o bien por derecho propio, o bien siguiendo una causa.
- Querer entender tu propósito en el mundo.
- Apreciar tus relaciones con tu familia y tus amigos.

Otros probablemente...

- Respetan tu flexibilidad, tu adaptabilidad y (en la mayoría de casos) tu apertura de miras
- Desconfían de tus intenciones, temiendo que sólo busques el poder o la riqueza.
- No están seguros de qué esperar de ti y dudan de tus intenciones.

Descripción física

Las características físicas de los humanos son tan variadas como los climas del mundo. Los humanos muestran una gran variedad de colores de piel y de cabello, de tipos corporales y de rasgos faciales. Hablando en términos generales, la piel tiene un tinte tanto más oscuro cuanto más cerca está del ecuador el lugar en el que el individuo (o sus antepasados) han vivido.

Los humanos suelen llegar a la edad adulta alrededor de los quince años, aunque la madurez mental tiene lugar unos pocos años más tarde. Un humano típico puede vivir hasta los noventa años. Los humanos a veces se entremezclan con gente de otras ascendencias, dando lugar a vástagos que lucen los rasgos de ambos progenitores. Los semihumanos más notables son los semielfos y los semiorcos.

Sociedad

La variedad humana también se manifiesta en términos de sus gobiernos, actitudes y normas sociales. Aunque las culturas humanas más antiguas pueden trazar su historia compartida hasta miles de años en el pasado, cuando se comparan con las sociedades de los elfos o de los enanos, las civilizaciones humanas parecen estar en un flujo constante en el que los imperios se fragmentan y nuevos reinos subsumen a los viejos.

Alineamiento y religión

La humanidad es quizá la más heterogénea de todas las ascendencias, con capacidad para grandes males y para hacer el bien de forma ilimitada. Algunos humanos se agrupan en vastas hordas iracundas, mientras que otros construyen grandes ciudades. Considerados en conjunto, la mayoría de los humanos son neutrales, pero tienden a congregarse en naciones o comunidades con un alineamiento compartido, o por lo menos con una tendencia compartida hacia un alineamiento. Los humanos también adoran a un amplio abanico de dioses y practican muchas religiones diferentes, tendiendo a buscar el favor de cualquier ser divino con el que se encuentran.

Nombres

A diferencia de muchas culturas ancestrales, que por lo general se aferran a tradiciones específicas e historias compartidas, la diversidad humana ha resultado en un conjunto de nombres casi infinito. Los humanos de las tribus norteñas tienen diferentes nombres que los que viven en las naciones-estado del sur. Los humanos de

gran parte del mundo hablan común (aunque algunos continentes de Golarion disponen de sus propias lenguas comunes regionales), y sin embargo sus nombres son tan variados como sus creencias y sus apariencias.

Grupos étnicos

Una gran variedad de grupos étnicos humanos (muchos de los cuales tienen su origen en tierras distantes) puebla los continentes que bordean el mar Interior de Golarion. Los personajes humanos pueden pertenecer a cualquiera de estos grupos étnicos, sea cual sea el país que llaman hogar. La información acerca de los grupos étnicos humanos aparece en la pág. 430, Capítulo 8.

Los personajes pertenecientes a grupos étnicos humanos de la Región del mar Interior hablan común (también conocido como taldano) y algunos grupos étnicos proporcionan acceso a un idioma poco común.

Semielfos

Un semielfo nace de un elfo y un humano o de dos semielfos. La vida de un semielfo puede resultar difícil, y a menudo viene marcada por una lucha para encajar. Los semielfos no tienen hogar propio en Golarion, ni las poblaciones de semielfos están particularmente vinculadas entre sí, puesto que a menudo proceden de tradiciones élficas y humanas muy dispares. En vez de ello, la mayoría de los semielfos intentan ser aceptados, o bien en asentamientos humanos, o bien en asentamientos élficos.

Los semielfos tienen una apariencia principalmente humana, con orejas levemente puntiagudas y una estatura algo mayor que la de la mayoría de humanos de sangre pura. Los semielfos carecen de los ojos de ajeno de sus progenitores elfos, aunque tienen una presencia natural (y a menudo una belleza impactante) que lleva a muchos a convertirse en artistas o en animadores. A pesar de su atractivo innato, muchos semielfos tienen dificultades para formar vínculos duraderos con los humanos o con los elfos debido a la distancia que notan que les separa de ambos pueblos en su conjunto.

Los semielfos viven más que otros humanos, y a menudo llegan a la edad de los ciento cincuenta años. Ello hace que algunos de ellos teman la amistad y el romance con los humanos, sabiendo que es muy probable que sobrevivan a sus compañeros.

Cómo interpretar a un semielfo

Puedes crear un personaje semielfo seleccionando a 1er nivel la herencia semielfo. Esto te concede acceso a las dotes de ascendencia de elfo y de semielfo además de las dotes de ascendencia de humano.

Podrías...

- Ser retraído y encontrar difícil formar vínculos con los demás.
- Abrazar o rechazar fuertemente un lado o el otro de tu ascendencia.
- Identificarte fuertemente con la gente de ascendencia mixta y relacionarte con ella.

Otros probablemente...

- Te encuentran más atractivo que los humanos y más fácilmente abordable que los elfos.
- Descartan tu identidad étnica y tu cultura humanas a la luz de tu herencia élfica.
- Restan importancia a los desafíos de estar atrapado entre dos culturas.

Semiorcos

Un semiorco es el vástago de un humano y un orco, o de dos semiorcos. Como quiera que algunas personas intolerantes ven a los orcos más como monstruos que como personas, a veces odian y temen a los semiorcos simplemente debido a su ascendencia. Esto suele empujar a los semiorcos a los márgenes de la sociedad donde algunos encuentran trabajo como braceros o mercenarios, y otros caen en el delito y en la crueldad. Muchos no pueden soportar las indignidades que la sociedad humana acumula en su contra y encuentran un hogar entre sus parientes orcos o viajan a las tierras vírgenes para vivir en paz, alejados del juicio de la sociedad.

Puntos de Golpe
8

Tamaño
Mediano

Velocidad
25 pies (*7,5 m*)

Mejoras de característica
Dos mejoras de característica gratuitas

Idiomas
Común
Tantos idiomas adicionales como 1 + tu modificador por Inteligencia (si es positivo). Elige de entre la lista de idiomas comunes y de entre cualesquiera otros idiomas a los que tienes acceso (como por ejemplo, los idiomas preponderantes en tu región).

Rasgos
Humano
Humanoide

Otras mitades

Por defecto, los semielfos y los semiorcos descienden de los humanos, pero tu DJ podría permitirte ser vástago de un elfo, de un orco o de una ascendencia diferente. En estos casos, el DJ te dejará seleccionar los rasgos de herencia de semielfo o de semiorco como herencia de esa otra ascendencia. Los otros progenitores con los que encajan mejor los rasgos de herencia de semielfo son los gnomos y los medianos, y los otros progenitores con los que encajan mejor los rasgos de herencia de un semiorco son los goblins, los medianos y los enanos.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Los humanos suelen suponer que los semiorcos no son inteligentes o no están civilizados, y estos raramente son aceptados en las sociedades donde mucha gente piensa así. En una tribu de orcos, a un semiorco se le considera lo suficientemente inteligente como para ser un buen caudillo de guerra, pero físicamente más débil que otros orcos. Así, muchos semiorcos acaban teniendo un estatus bajo en las tribus de orcos si no pueden demostrar su fuerza.

Un semiorco tiene una esperanza de vida más corta que la de los demás humanos, viviendo hasta casi los setenta años.

CÓMO INTERPRETAR A UN SEMIORCO

Puedes crear a un personaje semiorco seleccionando la herencia de semiorco a 1er nivel. Esto te concede acceso a las dotes de ascendencia de orco y de semiorco además de las dotes de ascendencia de humano.

PODRÍAS...

- Ignorar, abrazar u oponerte activamente a los estereotipos comunes acerca de los semiorcos.
- Sacar el máximo partido de tu tamaño y de tu fuerza, tanto física como socialmente.
- Mantener la distancia con la gente de otras ascendencias, en caso de que te rechacen injustamente debido a tus antepasados orcos.

OTROS PROBABLEMENTE...

- Suponen que disfrutas en la lucha y te recreas en ella, pero que no te inclinas hacia los asuntos mágicos o intelectuales.
- Te compadecen por las trágicas circunstancias que suponen que rodearon tu concepción.
- Se apartan de tu camino y retroceden para no enfrentarse a tu ira.

Herencias para humanos

A diferencia de otras ascendencias, los humanos no tienen diferencias fisiológicas significativas definidas por su origen. En su lugar sus herencias, o bien revelan su potencial como personas, o reflejan linajes procedentes de múltiples ascendencias. Elige una de las siguientes herencias para humanos a 1er nivel.

SEMIELFO

O bien uno de tus progenitores era un elfo, o bien uno o ambos eran semielfos. Tienes las orejas puntiagudas y otros signos reveladores de la herencia elfa. Obtienes los rasgos elfo y semielfo y visión en la penumbra. Además, puedes seleccionar dotes de elfo, de semielfo y de humano siempre que obtienes una dote de ascendencia.

SEMIORCO

O bien uno de tus progenitores era un orco, o bien uno o ambos eran semiorcos. Tienes un tono verde en la piel y otros indicadores de la herencia de los orcos. Obtienes los rasgos orco y semiorcoy visión en la penumbra. Además, puedes seleccionar dotes de orco, de semiorco y de humano siempre que obtienes una dote de ascendencia.

HERENCIA HÁBIL

Tu ingenio te permite entrenarte en una amplia variedad de habilidades. Obtienes el nivel entrenado en una habilidad de tu elección. A 5º nivel obtienes el nivel experto en la habilidad elegida.

HERENCIA VERSÁTIL

La versatilidad y la ambición humanas han alimentado tu ascendencia hasta ser la más común en la mayoría de naciones del mundo. Selecciona una dote general a tu elección para la que cumples los prerrequisitos (como con tu dote de ascendencia, puedes seleccionar una dote general en cualquier punto de la creación de personaje).

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Dotes de ascendencia para humanos

A 1er nivel, obtienes una dote de ascendencia, y una adicional cada 4 niveles posteriores (a 5º, 9º, 13º y 17º). Como humano, puedes elegir de entre las siguientes dotes de ascendencia.

1er nivel

Ambición natural — Dote 1

HUMANO

Te criaron para ser ambicioso y para aspirar siempre a las estrellas, lo que hizo que progresaras rápidamente en tu campo elegido. Obtienes una dote de clase de 1er nivel para tu clase. Debes cumplir con los prerrequisitos, pero puedes seleccionarla más adelante en el proceso de creación de personaje para determinar qué prerrequisitos cumples.

Armas poco convencionales — Dote 1

HUMANO

Te has familiarizado con un arma en particular, potencialmente de otra ascendencia o cultura. Elige un arma poco común sencilla o marcial con un rasgo correspondiente a una ascendencia (como por ejemplo enano, goblin u orco), o que es común en otra cultura. Obtienes acceso a dicha arma y, a efectos de determinar tu competencia, se considera que es un arma sencilla.

Si estás entrenado en todas las armas marciales, puedes elegir un arma avanzada poco común con dicho rasgo. Obtienes acceso a dicha arma y, a efectos de determinar tu competencia, se considera que es un arma marcial.

Entrenamiento general — Dote 1

HUMANO

Tu adaptabilidad se manifiesta en tu dominio de un amplio abanico de aptitudes útiles. Obtienes una dote general de 1er nivel. Debes cumplir los prerrequisitos de la dote, pero si seleccionas esta dote durante la creación de personaje puedes hacerlo más tarde en el proceso para determinar qué prerrequisitos cumples.

Especial Puedes seleccionar esta dote en múltiples ocasiones, eligiendo una dote diferente cada vez.

Habilidad natural — Dote 1

HUMANO

Tu ingenio te permite aprender una amplia variedad de habilidades. Obtienes el nivel de competencia entrenado en dos habilidades a tu elección.

Naturaleza cooperativa — Dote 1

HUMANO

La corta esperanza de vida humana concede perspectiva y te ha enseñado desde una corta edad a dejar a un lado las diferencias y a trabajar con otros para llegar a la grandeza. Obtienes un bonificador +4 por circunstancia a las pruebas de Prestar ayuda.

Obstinación altanera — Dote 1

HUMANO

Tu poderoso yo hace difícil que los demás te den órdenes. Si obtienes un éxito en una tirada de salvación contra un efecto mental que intenta controlar directamente tus acciones, en su lugar obtienes un éxito crítico. Si una criatura sufre un fallo en una prueba para Obligarte usando la Intimidación, en su lugar sufre un fallo crítico (y por lo tanto no puede intentar Obligarte de nuevo durante una semana).

Truco adaptado — Dote 1

HUMANO

Prerrequisitos Rasgo de clase lanzamiento de conjuros

A través del estudio de múltiples tradiciones mágicas, has alterado un conjuro para que encaje en tu estilo de lanzamiento. Elige un truco de una tradición mágica diferente a la tuya. Si tienes un repertorio de conjuros o un libro de conjuros, reemplaza uno de los trucos que conoces o tienes en tu libro por el conjuro elegido. Si preparas conjuros sin libro (por ejemplo, si eres un clérigo o un druida), uno de tus trucos tiene que ser siempre el conjuro elegido y preparas el resto de la forma habitual. Puedes lanzar este truco como un conjuro de la tradición de tu clase.

Si cambias este truco o lo vuelves a entrenar más tarde, puedes elegir el que lo reemplaza de la misma tradición alternativa o de otra.

5º nivel

Adepto adaptativo — Dote 5

HUMANO

Prerrequisitos Truco adaptado, poder lanzar conjuros de 3er nivel.

Has continuado adaptando tu magia para fusionar la tradición de tu clase con tu tradición adaptada. Elige un truco o un conjuro de 1er nivel de la misma tradición mágica que el truco de Truco adaptado. Obtienes dicho conjuro, añadiéndolo a su repertorio de conjuros, libro de conjuros o conjuros preparados, igual que el truco de Truco adaptado. Puedes lanzarlo como un conjuro de la tradición mágica de tu clase. Si eliges un conjuro de 1er nivel, no obtienes acceso a las versiones potenciadas del mismo, lo que significa que no puedes prepararlas si preparas conjuros y que no puedes aprenderlas o seleccionar el conjuro como conjuro de signatura si dispones de un repertorio de conjuros.

Improvisador astuto — Dote 5

HUMANO

Has aprendido a manejar las situaciones cuando te encuentras fuera de lugar. Obtienes la dote general Improvisación no entrenada. Además, puedes intentar acciones de habilidad que normalmente requerirían que estuvieras entrenado, aunque no lo estés.

9º nivel

Alma cooperativa — Dote 9

HUMANO

Prerrequisitos Naturaleza cooperativa

Has desarrollado un vínculo anímico con tus camaradas y mantienes con ellos un grado aún mayor de cooperación. Si tienes por lo menos el nivel experto en la habilidad en la que estás Prestando ayuda, obtienes un éxito en cualquier resultado que sacas para Prestar ayuda diferente de un éxito crítico.

Improvisación sensacional ◆ — Dote 9

HUMANO

Prerrequisitos Improvisador astuto

Frecuencia Una vez al día

Desencadenante Intentas una prueba utilizando una habilidad en la que no estás entrenado.

Un destello de brillantez te concede una ventaja importante con una habilidad a pesar de tu inexperiencia. Obtienes un bonificador +4 por circunstancia a la prueba de la habilidad desencadenante.

POLIFACÉTICO — DOTE 9

HUMANO

Has aprendido a dividir tu enfoque con facilidad entre clases múltiples. Obtienes una dote de dedicación multiclase de 2º nivel (para más información sobre los arquetipos multiclase, consulta la pág. 219), incluso si normalmente no podrías adquirir otra dote de dedicación hasta que adquirieras más dotes de tu arquetipo actual. Si eres un semielfo, no necesitas cumplir los prerrequisitos de puntuación de característica de la dote.

13ER NIVEL

EXPERIENCIA POCO CONVENCIONAL — DOTE 13

HUMANO

Prerrequisitos Armas poco convencionales, entrenado en el arma elegida para Armas poco convencionales.

Has continuado avanzando tus poderes con el uso de tu arma poco convencional. Cada vez que obtienes un rasgo de clase que te concede una competencia a nivel experto o superior en determinadas armas, también obtienes dicho nivel en el arma que has elegido para Armas poco convencionales.

DOTES DE ASCENDENCIA PARA SEMIELFOS Y SEMIORCOS

A un humano con sangre de elfo o de orco se le denomina semielfo o semiorco, respectivamente, lo cual se representa mediante la herencia correspondiente. Si tienes herencia de semielfo o de semiorco, puedes seleccionar de entre dotes de ascendencia adicionales no disponibles para otros humanos.

DOTES DE ASCENDENCIA PARA SEMIELFOS

Las siguientes dotes están disponibles para los semielfos.

1ER NIVEL

ATAVISMO ELFO — DOTE 1

SEMIELFO

Tu sangre elfa es particularmente fuerte, concediéndote rasgos mucho más élficos que los de un semielfo típico. También podrías haber sido criado entre elfos, sumergido en la herencia de tus antepasados elfos. Obtienes los beneficios de la herencia élfica de tu progenitor o antepasados elfos. No puedes seleccionar una herencia que depende de un rasgo élfico que no tienes o que depende de él. Por ejemplo, no podrías obtener la aptitud de visión en la oscuridad de los elfos de las cavernas si no dispusieras de visión en la penumbra. En estos casos, y a discreción del DJ, podrías obtener un beneficio diferente.

Especial Sólo puedes adquirir esta dote a 1er nivel, y no puedes reconvertir esta dote en otra u otra dote en ésta.

5º NIVEL

ENCANTO SOBRENATURAL — DOTE 5

SEMIELFO

La magia élfica de tu sangre se manifiesta como una fuerza que puedes utilizar para hacerte más atractivo o seductor. Puedes lanzar *hechizar* a 1er nivel como un conjuro innato arcano una vez al día.

INSPIRAR IMITACION — DOTE 5

SEMIELFO

Tus acciones inspiran a tus aliados a grandes logros. Siempre que obtienes un éxito crítico en una prueba de habilidad, automáticamente te calificas para utilizar la reacción Prestar ayuda cuando intentas ayudar a un aliado que utiliza la misma habilidad, incluso sin gastar una acción para prepararte para ello.

DOTES DE ASCENDENCIA PARA SEMIORCOS

Las siguientes dotes están disponibles para los semiorcos. Algunas de estas dotes son comunes para gente con sangre de orco, y tienen el rasgo orco, mientras que otras son específicas para semiorcos y tienen el rasgo semiorco.

1ER NIVEL

FAMILIARIDAD CON LAS ARMAS DE LOS ORCOS — DOTE 1

ORCO

En combate, prefieres las brutales armas tradicionales de tus antepasados orcos. Estás entrenado con el alfanje y la gran hacha. Además, obtienes acceso a todas las armas poco comunes de los orcos. Para ti, las armas marciales de los orcos son armas sencillas y las armas avanzadas de los orcos son armas marciales a efectos de determinar tu competencia.

FEROCIDAD DE ORCO ↷ — DOTE 1

ORCO

Frecuencia Una vez al día

Desencadenante Quedarías reducido a 0 Puntos de Golpe, pero no morirías de inmediato.

El furor de la batalla corre por tu sangre y rehúsas sucumbir a tus heridas. Evitas quedar desmayado, permaneces a 1 Punto de Golpe, y tu estado de herido se incrementa en 1.

PACIFICADOR MONSTRUOSO — DOTE 1

SEMIORCO

Tu naturaleza dual de humano y orco te ha otorgado una perspectiva única, permitiéndote cruzar la brecha entre los humanos y las muchas criaturas inteligentes del mundo a las que los humanos consideran monstruos. Obtienes un bonificador +1 por circunstancia a las pruebas de Diplomacia contra criaturas inteligentes no humanoides y contra los humanoides marginados en la sociedad humana (a discreción del DJ, pero incluyendo típicamente por lo menos a los gigantes, los goblins, los kóbolds y los orcos). También obtienes este bonificador a las pruebas de Percepción para Averiguar las intenciones de dichas criaturas.

SUPERSTICIÓN DE ORCO ↷ — DOTE 1

CONCENTRAR ORCO

Desencadenante Haces una tirada de salvación contra un conjuro o efecto mágico, antes de tirar.

Te defiendes contra la magia confiando en técnicas que derivan de las supersticiones culturales de los orcos. Obtienes un bonificador +1 por circunstancia a tu tirada de salvación contra el conjuro o efecto mágico desencadenante.

VISTA DE ORCO — DOTE 1

SEMIORCO

Prerrequisitos Visión en la penumbra

Tu sangre de orco es lo suficientemente fuerte como para concederte la aguda vista de tus antepasados orcos. Obtienes visión en la oscuridad, que te permite ver en oscuridad absoluta y luz tenue igual de bien que con luz brillante. Sin embargo, en la oscuridad sólo ves en blanco y negro.

Especial Sólo puedes adquirir esta dote a 1er nivel, y no puedes reconvertir esta dote en otra u otra dote en ésta.

5º NIVEL

CARNICERÍA CON LAS ARMAS DE LOS ORCOS — DOTE 5

ORCO

Prerrequisitos Familiaridad con las armas de los orcos

Eres brutalmente eficaz con las armas de tus antepasados orcos. Siempre que obtienes un impacto crítico utilizando un alfanje, una gran hacha o un arma de los orcos, aplicas el efecto de especialización crítica del arma.

VIGOR VICTORIOSO ↷ — DOTE 5

ORCO

Desencadenante Reduces a 0 Puntos de Golpe a un enemigo.

Tus victorias en batalla te llenan de orgullo y te imbuyen con la energía necesaria para luchar un poco más a pesar de tus heridas. Obtienes tantos Puntos de Golpe temporales como tu modificador por Constitución hasta el final de tu siguiente turno.

9º NIVEL

SUPERSTICIÓN OMNIPRESENTE — DOTE 9

ORCO

Prerrequisitos Superstición de orco

Te imbuyes en la superstición y practicas antiguos ejercicios mentales de los orcos para sacudirte los efectos de la magia. Obtienes un bonificador +1 por circunstancia a las tiradas de salvación contra conjuros y efectos mágicos en todo momento.

13ER NIVEL

EXPERIENCIA CON LAS ARMAS DE LOS ORCOS — DOTE 13

ORCO

Prerrequisitos Familiaridad con las armas de los orcos

Tu afinidad de orco se funde con tu entrenamiento de clase, concediéndote mayor habilidad con las armas de los orcos. Siempre que obtienes un rasgo de clase que te concede competencia a nivel experto o superior en un arma o armas determinadas, también obtienes dicho nivel con el alfanje, la gran hacha y todas las armas de los orcos en las que tienes el nivel entrenado.

FEROCIDAD SENSACIONAL — DOTE 13

ORCO

Prerrequisitos Ferocidad de orco

Si dispones de tiempo para recomponerte después de un roce con la muerte, puedes reconstruir tu ferocidad y resistir golpes terminales adicionales. Puedes usar Ferocidad de orco con una frecuencia de una vez a la hora, en lugar de una vez al día.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Mediano

Sin reclamar ningún lugar como propio, los medianos controlan pocos asentamientos de tamaño mayor que un poblado. En vez de ello suelen vivir junto a los humanos, intramuros de las grandes ciudades, haciéndose un lugar para sus pequeñas comunidades junto a la gente grande. Muchos medianos llevan vidas perfectamente plenas a la sombra de sus vecinos más grandes, mientras que otros prefieren una existencia nómada, viajando por el mundo y sacando partido de las oportunidades y de las aventuras cuando se les presentan.

Optimistas y alegres, bendecidos con una suerte increíble y empujados por una poderosa ansia viajera, los medianos compensan su corta estatura con una abundancia de bravuconería y de curiosidad. A la vez excitables y fáciles de tratar, son el mejor tipo de oportunistas, y sus pasiones favorecen la alegría sobre la violencia. Incluso en las fauces del peligro, los medianos raramente pierden el sentido del humor.

Mucha gente más grande desestima a los medianos debido a su tamaño o, lo que es peor, los trata como niños. Los medianos utilizan estos prejuicios e ideas equivocadas en ventaja propia, obteniendo acceso a oportunidades y llevando a cabo gestas heroicas u osadas travesuras. La curiosidad de un mediano se ve templada por la sabiduría y la precaución, llevando a riesgos calculados y escapatorias milagrosas.

Si bien su ansia viajera y su curiosidad a veces les empujan hacia la aventura, los medianos también tienen fuertes lazos con la casa y el hogar, a menudo gastando más de lo que deberían para obtener la comodidad en su vida hogareña. Si quieres interpretar a un personaje que debe enfrentarse a los impulsos opuestos que son la aventura y la comodidad, deberías interpretar a un mediano.

Podrías...

- Llevarte bien con una amplia variedad de gente y disfrutar de hacer nuevos amigos.
- Encontrar difícil resistirte a satisfacer tu curiosidad, incluso cuando sabes que te va a reportar problemas.
- Tener un odio profundo hacia la práctica del esclavismo y dedicarte a liberar a quienes aún trabajan contra su voluntad.

Otros probablemente...

- Aprecian tu capacidad para encontrar siempre un aspecto positivo o algo de lo que reírse, por complicada que sea la situación.
- Piensan que llevas contigo la buena suerte.
- Subestiman tu fuerza, tu aguante y tu capacidad para el combate.

Descripción física

Los medianos son humanoides bajitos que se parecen vagamente a humanos pequeños. Raramente crecen hasta más de 3 pies (*90 cm*) de altura. Las proporciones de los medianos varían, y mientras que algunos parecen adultos más bajitos y con la cabeza ligeramente más grande, otros tienen proporciones más semejantes a las de un niño humano.

La mayoría de los medianos prefieren ir descalzos a llevar zapatos, y quienes lo hacen desarrollan a lo largo del tiempo recios callos en las plantas de los pies. Mechones de pelo espeso, a menudo rizado, calientan la parte superior de sus pies anchos y bronceados. Los tonos de piel de los medianos tienden hacia los tonos ricos y leonados como el ámbar o el roble, y el color de su cabello va desde el rubio dorado claro hasta el negro azabache.

Los medianos alcanzan físicamente la edad adulta hacia los veinte años. Un mediano típico puede vivir hasta los ciento cincuenta años.

Sociedad

A pesar de su naturaleza jovial y amistosa, los medianos no suelen tender a congregarse. No tienen patria cultural alguna en la Región del mar Interior, y en vez de ello se entretejen en las sociedades del mundo. Los medianos subsisten a duras penas como pueden, muchos de ellos llevando a cabo trabajos no especializados o desempeñando tareas simples en el sector servicios. Algunos medianos rechazan la vida en las ciudades, prefiriendo en su lugar el camino abierto y viajando de un lugar a otro en busca de fama y fortuna. Estos medianos nómadas a menudo viajan en pequeños grupos, compartiendo adversidades y placeres sencillos con la familia y los amigos cercanos.

Vayan donde vayan los medianos, se mezclan homogéneamente con la sociedad en la que se encuentran, adaptándose a la cultura de la ascendencia predominante que les rodea y añadiéndole sus giros medianos únicos, creando una mezcla de difusión cultural que enriquece a ambas culturas.

Alineamiento y religión

Los medianos son leales a su familia y a sus amigos, pero no tienen miedo de hacer lo necesario para sobrevivir. El alineamiento de los medianos varía, y por lo general suele ajustarse al alineamiento de las demás ascendencias que viven a su alrededor. Los medianos prefieren dioses que, o bien conceden suerte, como Desna, o bien animan a ser astuto, como Norgorber, y muchos aprecian el papel de Cayden Cailean como liberador, así como cualquier religión común entre las ascendencias que les rodean.

Nombres

Los nombres de los medianos suelen tener de dos a tres sílabas, y tienen un sonido suave que evita las consonantes duras. Dado que prefieren que sus nombres tengan un sonido sencillo, los medianos ven los nombres excesivamente largos o complejos como un signo de arrogancia. Sin embargo, esto sólo rige para su propia gente; los medianos utilizan nombres que encajan con ellos, pero entienden que los elfos y los humanos tienen nombres más largos para seguir sus propias estéticas. Los humanos en particular tienen tendencia a referirse a los medianos mediante apodos, siendo 'Afortunado' común hasta el punto de lo absurdo.

Ejemplos de nombres

Anafa, Antal, Bellis, Boram, Etune, Filiu, Jamir, Kaleb, Linna, Marra, Miro, Rillka, Sistra, Sumak, Yamyra

Herencias para medianos

Diseminados por todo el país, los medianos de diferentes herencias podrían aparecer en regiones lejos de donde han vivido sus antepasados. Elige una de las siguientes herencias para medianos a 1er nivel.

Mediano con agallas

Tu línea familiar es conocida por tener la cabeza fría y superar el miedo cuando las cosas van mal, lo que les convierte en líderes sabios y a veces incluso en héroes. Cuando sacas un éxito en una tirada de salvación contra un efecto de emoción, en su lugar obtienes un éxito crítico.

Mediano de las colinas

Acostumbradas a una vida tranquila en las colinas, tu gente encuentra el descanso y la relajación especialmente satisfactorios, especialmente cuando disfruta de las comodidades del hogar. Cuando recuperas Puntos de Golpe a lo largo de la noche, suma tu nivel a los Puntos de Golpe recuperados. Cuando alguien utiliza la habilidad Medicina para Tratar tus heridas, puedes comer un piscolabis para sumar tu nivel a los Puntos de Golpe que recuperas debido al tratamiento.

Mediano de las florestas salvajes

Procedes de las profundidades de una jungla o bosque, y has aprendido a utilizar tu pequeño tamaño para escurrirte entre los matorrales, las lianas y otros obstáculos. Ignoras el terreno difícil debido a árboles, follaje y matorrales.

Puntos de Golpe
6

Tamaño
Pequeño

Velocidad
25 pies (*7,5 m*)

Mejoras de característica
Destreza
Sabiduría
Gratuita

Defecto de característica
Fuerza

Idiomas
Común
Mediano
Tantos idiomas adicionales como tu modificador por Inteligencia (si es positivo). Elige entre élfico, enano, gnomo, goblin y cualquier otro idioma al que tengas acceso (como por ejemplo los idiomas predominantes en tu región).

Rasgos
Mediano
Humanoide

Buen ojo
Tu vista es aguda y te permite divisar pequeños detalles en criaturas ocultas o incluso invisibles, que otros podrían perderse. Obtienes un bonificador +2 por circunstancia al usar la acción de Buscar para encontrar criaturas ocultas o no detectadas a 30 pies (*9 m*) o menos de ti. Cuando designas como objetivo a un oponente que tiene ocultamiento o está escondido de ti, reduce a 3 la CD de la prueba plana para un objetivo oculto o 9 para uno escondido.

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjuros
La era de los presagios perdidos
Cómo jugar
Cómo dirigir
Artesanía y tesoro
Apéndice

MEDIANO DEL CREPÚSCULO

Tus antepasados llevaron a cabo muchos actos secretos bajo la capa protectora del crepúsculo, para bien o para mal, y a lo largo del tiempo desarrollaron la aptitud de ver en el crepúsculo más allá incluso de la habitual buena vista de los medianos. Obtienes visión en la penumbra.

MEDIANO NÓMADA

Tus antepasados han viajado de un lugar a otro durante generaciones, nunca dispuestos a asentarse. Obtienes dos idiomas adicionales a tu elección, elegidos de entre los idiomas comunes y poco comunes disponibles para ti, y cada vez que adquieres la dote Multilingüe obtienes un idioma nuevo.

Dotes de ascendencia

A 1er nivel, obtienes una dote de ascendencia, y una adicional cada 4 niveles posteriores (a 5º, 9º, 13º y 17º). Como mediano, puedes elegir de entre las siguientes dotes de ascendencia.

1ER NIVEL

FAMILIARIDAD CON LAS ARMAS DE LOS MEDIANOS — DOTE 1

MEDIANO

Te gustan las armas tradicionales de los medianos, por lo que has aprendido a usarlas de forma más eficaz. Tienes el nivel de competencia entrenado con la honda, el bastón honda enano y la espada corta.

Además, obtienes acceso a todas las armas poco comunes de los medianos. Para ti, las armas marciales de los medianos son armas sencillas y las armas avanzadas de los medianos son armas marciales a efectos de determinar tu competencia.

MEDIANO SIN RESTRICCIONES — DOTE 1

MEDIANO

Te viste obligado a servir como bracero, o bien debido a las deudas o bien encadenado por los esclavistas, pero conseguiste escapar y te has entrenado para asegurarte de que nunca te volverán a atrapar. Siempre que consigues un éxito en una prueba de Huir o en una tirada de salvación contra un efecto que te impondría el estado de agarrado o de neutralizado, en su lugar obtienes un éxito crítico. Siempre que una criatura sufre un fallo en una prueba de Presa contra ti, en su lugar sufre un fallo crítico. Si una criatura utiliza su aptitud Agarrón contra ti, tiene que tener éxito en una prueba de Atletismo para agarrarte, en lugar de hacerlo automáticamente.

MEDIANO VIGILANTE — DOTE 1

MEDIANO

Tu estilo de vida comunal hace que prestes suma atención a la gente que te rodea, lo que te permite darte cuenta más fácilmente si actúan de forma impropia. Obtienes un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Percepción cuando utilizas la acción básica Averiguar intenciones para notar personajes encantados o poseídos. Si no estás utilizando activamente Averiguar intenciones sobre un personaje poseído o encantado, el DJ hace una tirada secreta, sin la circunstancia habitual y con un penalizador -2 por circunstancia, para que potencialmente te des cuenta del encantamiento o la posesión.

Además de utilizarla para las pruebas de habilidad, puedes utilizar la acción básica Prestar ayuda para conceder un bonificador a la tirada de salvación u otra prueba de una criatura con el objetivo de superar el encantamiento o la posesión.

Como es típico para Prestar ayuda, tienes que preparar una acción en tu turno para animar a la criatura a luchar contra el efecto.

PIES SEGUROS — DOTE 1

MEDIANO

Ya se trate de mantener el equilibrio o de encaramarse por una pendiente pronunciada, tus pies peludos y encallecidos se agarran fácilmente al terreno. Si obtienes un éxito en una prueba de Acrobacias para Mantener el equilibrio o de Atletismo para Trepar, en su lugar obtienes un éxito crítico. No estás desprevenido cuando intentas Mantener el equilibrio o Trepar.

SABER MEDIANO — DOTE 1

MEDIANO

Has aprendido obedientemente a mantener el equilibrio y a quedarte en las sombras donde se está seguro, importantes habilidades traspasadas a lo largo de las generaciones de la tradición de los medianos. Has obtenido el nivel de competencia entrenado en Acrobacias y Sigilo. Si tienes automáticamente el nivel entrenado en una de estas habilidades (debido a tu bagaje o a tu clase, por ejemplo), en su lugar obtienes competencia a nivel entrenado en una habilidad a tu elección. También obtienes el nivel entrenado en Saber de los medianos.

SOMBRAS DISTRACTORAS — DOTE 1

MEDIANO

Has aprendido a permanecer oculto usando a la gente grande como distracción para evitar atraer la atención hacia ti. Puedes utilizar criaturas al menos un tamaño mayor que el tuyo (por lo general, Medianas o mayores) como cobertura para las acciones Esconderse y Movimiento furtivo, aunque sigues sin poder usar a dichas criaturas como cobertura para otros usos, como por ejemplo la acción Ponerse a cubierto.

SUERTE DEL MEDIANO ◆ — DOTE 1

FORTUNA MEDIANO

Frecuencia Una vez al día

Desencadenante Fallas una prueba de habilidad o una tirada de salvación.

Tu naturaleza despreocupada hace que parezca que la desventura te esquive y, hasta cierto punto, podría incluso ser verdad. Puedes repetir la tirada desencadenante, pero debes quedarte con el nuevo resultado, aunque sea peor que el inicial.

TITÁN DE LA HONDA — DOTE 1

MEDIANO

Has aprendido a utilizar la honda para abatir criaturas enormes. Cuando aciertas con un ataque de honda a una criatura Grande o mayor, aumenta en un paso el tamaño del daño de daño de arma (los detalles de cómo incrementar el tamaño del dado de daño de arma están en la pág. 279).

5º NIVEL

ADAPTABILIDAD CULTURAL — DOTE 5

MEDIANO

Durante tus aventuras, has refinado tu capacidad de adaptación a la cultura de la ascendencia predominante de los que te rodean. Obtienes la dote general Ascendencia adoptada y también una dote de ascendencia de 1er nivel de la misma ascendencia que eliges para la dote Ascendencia adoptada.

TRUQUISTA CON LAS ARMAS DE LOS MEDIANOS — DOTE 5

MEDIANO

Prerrequisitos Familiaridad con las armas de los medianos

Eres particularmente adepto luchando con las armas favoritas de tu gente. Siempre que consigues un crítico en una tirada de ataque utilizando una espada corta, una honda o un arma de los medianos, aplicas el efecto de especialización crítica del arma.

9º NIVEL

IRREPRIMIBLE — DOTE 9

MEDIANO

Eres fácilmente capaz de sortear todo intento de otros de aprovecharse de tus miedos y emociones. Cuando sacas un éxito en una tirada de salvación contra un efecto de emoción, en su lugar obtienes un éxito crítico. Si tu herencia es mediano con agallas, cuando sufres un fallo crítico en una tirada de salvación contra un efecto de emoción, en su lugar sufres un fallo simple.

SUERTE QUE GUÍA — DOTE 9

MEDIANO

Prerrequisitos Suerte del mediano

Tu suerte te guía para buscar el lugar correcto y apunta tus golpes de forma infalible. Puedes utilizar Suerte del mediano dos veces al día: una vez en respuesta a su desencadenante normal y otra cuando fallas una prueba de Percepción o tirada de ataque en lugar del desencadenante normal.

13ER NIVEL

EXPERIENCIA CON LAS ARMAS DE LOS MEDIANOS — DOTE 13

MEDIANO

Prerrequisitos Familiaridad con las armas de los medianos

Tu afinidad de mediano se funde con tu entrenamiento de clase, concediéndote mayor habilidad con las armas de los medianos. Siempre que obtienes un rasgo de clase que te concede competencia a nivel experto o mayor en un arma o armas dadas, obtienes también dicho nivel en la honda, bastón honda mediano, espada corta y todas las armas de los medianos en las que tienes el nivel entrenado.

SOMBRAS INCESANTES — DOTE 13

MEDIANO

Prerrequisitos Sombras distractoras

Destacas pasando desapercibido, especialmente en una multitud. Ya no necesitas disponer de cobertura o estar escondido para las acciones Esconderte o Movimiento furtivo. Si dispondrías de cobertura menor debida a la presencia de criaturas, obtienes cobertura y puedes Ponerte a cubierto, y si además podrías tener cobertura debido a la presencia de criaturas, tendrías cobertura mayor.

AVENTUREROS MEDIANOS

El ansia viajera y la naturaleza oportunista naturales de los medianos les convierten en aventureros ideales. Mucha gente tolera su actitud vivaz a cambio de los talentos naturales que proveen y la superstición popular de que viajar con un mediano da buena suerte.

Los bagajes más habituales para los medianos incluyen acróbata, animador, bracero, delincuente, emisario y golfillo. Los medianos son excelentes clérigos y pícaros, pero muchos se convierten también en monjes o exploradores.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR

Bagajes

Los bagajes te permiten personalizar a tu personaje basándose en su vida previa a las aventuras. Éste es el paso siguiente en la historia de su vida después de su ascendencia, que refleja las circunstancias de su nacimiento. El bagaje de tu personaje te puede ayudar a aprender o retratar mejor su personalidad y además sugiere qué tipo de cosas es probable que conozca. Considera qué acontecimientos embarcaron a tu personaje en su camino a la vida aventurera y cómo se relacionan con su bagaje dichas circunstancias.

A 1er nivel, cuando creas tu personaje, obtienes un bagaje a tu elección. Esta decisión es permanente y no la puedes cambiar en niveles posteriores. Cada bagaje de los indicados aquí concede dos mejoras de característica, una dote de habilidad y el nivel de competencia entrenado en dos habilidades, una de las cuales es una habilidad de Saber. Si obtienes el nivel de competencia entrenado en una habilidad de tu bagaje y después obtendrías el nivel de competencia entrenado en la misma habilidad debido a tu clase a 1er nivel, en vez de ello obtienes el nivel entrenado en otra habilidad a tu elección.

Las habilidades de Saber representan un conocimiento profundo de un tema específico, y se describen en la pág. 250. Si una habilidad de Saber implica una elección (por ejemplo, una elección de terreno), explica tu preferencia al DJ, que tiene la última palabra sobre si es aceptable o no. Si te gustaría ver algunas sugerencias, la barra lateral subcategorías de Saber comunes de la pág. 251 indica cierto número de habilidades de Saber adecuadas a la mayoría de las campañas.

Las dotes de habilidad expanden las funciones de tus habilidades y aparecen en el Capítulo 5: Dotes.

ABOGADO — BAGAJE

Montones de textos legales, unos profesores austeros y mucha experiencia en los tribunales te han instruido en los asuntos legales. Eres capaz de organizar una acusación o una defensa en un tribunal, y tiendes a estar al día de las leyes locales, puesto que nunca se puede decir cuándo vas a necesitar dicho conocimiento a corto plazo.

Elige dos mejoras de característica. Una debe ser a Inteligencia o a Carisma y la otra es una mejora de característica gratuita.

Estás entrenado en las habilidades Diplomacia y Saber legal. Obtienes la dote de habilidad Impresión de grupo.

ACÓLITO — BAGAJE

Pasaste tus primeros días en un monasterio o claustro religioso. Puedes haber viajado por todo el mundo para extender el mensaje de tu religión, o porque dejaste a un lado las enseñanzas de tu fe, pero en lo más profundo de tu interior siempre llevarás contigo las lecciones que aprendiste.

Elige dos mejoras de característica. Una debe ser a Inteligencia o a Sabiduría y la otra es una mejora de característica gratuita.

Estás entrenado en las habilidades Religión y Saber de la escritura. Obtienes la dote de habilidad Alumno del canon.

ACRÓBATA — BAGAJE

En un circo o en las calles, te ganaste el sustento haciendo de acróbata. Podrías haberte decidido por las aventuras cuando se te acabó el dinero, o simplemente cuando decidiste dar un uso mejor a tus habilidades.

Elige dos mejoras de característica. Una debe ser a Fuerza o a Destreza y la otra es una mejora de característica gratuita.

Estás entrenado en las habilidades Acrobacias y Saber del circo. Obtienes la dote de habilidad Equilibrio firme.

ADIVINO — BAGAJE

Las hebras del Destino son claras para ti, puesto que has aprendido muchas de las formas tradicionales por las que los laicos pueden adivinar el futuro. Podrías haber utilizado dichas habilidades para guiar a tu comunidad o simplemente para ganar dinero. Pero incluso el más leve atisbo de estas prácticas te conecta con los misterios ocultos del Universo.

Elige dos mejoras de característica. Una debe ser a Inteligencia o a Carisma y la otra es una mejora de característica gratuita.

Estás entrenado en las habilidades Ocultismo y Saber de la adivinación. Obtienes la dote de habilidad Identificar extrañezas.

ANIMADOR — BAGAJE

Gracias a una educación en las artes o bien debido a la práctica persistente, has aprendido a entretener a las multitudes. Puedes haber sido actor, bailarín, músico, mago callejero o cualquier otro tipo de animador. Elige dos mejoras de característica. Una debe ser a Destreza o a Carisma y la otra es una mejora de característica gratuita.

Estás entrenado en las habilidades Interpretar y Saber del teatro. Obtienes la dote de habilidad Interpretación fascinante.

ARTESANO — BAGAJE

Como aprendiz, has practicado una forma particular de construir o fabricar, desarrollando una habilidad especializada. Podrías haber sido un aprendiz de herrero, trabajando en la forja durante muchas horas, un joven sastre cosiendo ropa de todo tipo o un carpintero naval dando forma al casco de los barcos.

Elige dos mejoras de característica. Una debe ser a Fuerza o a Inteligencia y la otra es una mejora de característica gratuita.

Estás entrenado en las habilidades Artesanía y Saber gremial. Obtienes la dote de habilidad Especialidad artesana.

ARTISTA — BAGAJE

Tu arte es tu mayor pasión, sea cual sea la forma que adopta. Salir de aventuras te podría ayudar a encontrar la inspiración, o simplemente ser la forma de sobrevivir hasta que te conviertas en un artista de fama mundial.

Elige dos mejoras de característica. Una debe ser a Destreza o a Carisma y la otra es una mejora de característica gratuita.

Estás entrenado en las habilidades Artesanía y Saber artístico. Obtienes la dote de habilidad Especialidad artesana.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

BARMAN — BAGAJE

Tienes cinco especialidades: levantar barriles, beber, pulir jarras, beber y beber. Has trabajado en un bar, donde aprendiste a resistir el licor y a socializar de forma bulliciosa.

Elige dos mejoras de característica. Una debe ser a Constitución o a Carisma y la otra es una mejora de característica gratuita.

Estás entrenado en las habilidades Diplomacia y Saber del alcohol. Obtienes la dote de habilidad Confraternizador.

BATIDOR — BAGAJE

Las tierras vírgenes eran tu hogar, y en ellas encontrabas senderos por los que guiar a los viajeros. Tu ansia viajera te puede haber llevado a la vida de aventurero, o quizá fuiste batidor para un ejército y averiguaste que te gustaba la batalla.

Elige dos mejoras de característica. Una debe ser a Destreza o a Sabiduría y la otra es una mejora de característica gratuita.

Estás entrenado en la habilidad Supervivencia y en una habilidad de Saber relacionada con un terreno de los que has recorrido (como por ejemplo Saber de los bosques o Saber de las cavernas). Obtienes la dote de habilidad Forrajeador.

BRACERO — BAGAJE

Has pasado años llevando a cabo trabajos físicos arduos. Era una vida difícil, pero de alguna forma sobreviviste. Puedes haber abrazado las aventuras como forma más fácil de abrirte camino o te podrías aventurar a las órdenes de otro.

Elige dos mejoras de característica. Una debe ser a Fuerza o a Constitución y la otra es una mejora de característica gratuita.

Estás entrenado en las habilidades Atletismo y Saber del trabajo manual. Obtienes la dote de habilidad Porteador recio

CAZADOR — BAGAJE

Has perseguido y abatido animales y otras criaturas de las tierras vírgenes. Despellejar animales, preparar su piel para la venta y cocinar su carne formaron también parte de tu aprendizaje, todo lo cual te puede proporcionar recursos útiles al ir de aventuras.

Elige dos mejoras de característica. Una debe ser a Destreza o a Sabiduría y la otra es una mejora de característica gratuita.

Estás entrenado en las habilidades Supervivencia y Saber de la curtición. Obtienes la dote de habilidad Supervisor de la fauna.

CAZARRECOMPENSAS — BAGAJE

Llevar ante un tribunal a los prófugos de la ley te llenaba los bolsillos. Quizás lo hacías por un motivo altruista y buscabas encerrar a los delincuentes para que las calles fueran más seguras, o quizás el dinero fuera motivo suficiente. Tus técnicas para perseguir delincuentes son fácilmente transferibles a la vida de un aventurero.

Elige dos mejoras de característica. Una debe ser a Fuerza o a Sabiduría y la otra es una mejora de característica gratuita.

Estás entrenado en las habilidades Supervivencia y Saber legal. Obtienes la dote de habilidad Rastreador experto.

CHARLATÁN — BAGAJE

Has viajado de un lugar a otro, vendiendo falsos amuletos y aceite de serpiente en una población, y pretendiendo pertenecer a la realeza en el exilio para seducir a una rica heredera en la siguiente. Convertirte en un aventurero podría ser tu próxima gran estafa o un intento de poner tu talento al servicio de una causa mayor. Quizá se trate un poco de ambas cosas, puesto que te das cuenta de que, después de haber pretendido ser un héroe, te has convertido en una máscara.

Elige dos mejoras de característica. Una debe ser a Inteligencia o a Carisma y la otra es una mejora de característica gratuita.

Estás entrenado en las habilidades Engañar y Saber de los bajos fondos. Obtienes la dote de habilidad Mentiroso encantador.

COMBATIENTE — BAGAJE

Cuando eras más joven, te adentraste en la batalla como mercenario, un combatiente defendiendo a un pueblo nómada, miembro de una milicia o de un ejército. Podrías haber querido apartarte de la estructura regimentada de estas fuerzas, o podrías haber sido siempre un combatiente independiente como lo eres ahora.

Elige dos mejoras de característica. Una debe ser a Fuerza o a Constitución y la otra es una mejora de característica gratuita.

Estás entrenado en las habilidades Intimidación y Saber de la guerra. Obtienes la dote de habilidad Mirada intimidante.

DELINCUENTE — BAGAJE

Como un independiente carente de escrúpulos o como miembro de una organización de los bajos fondos, viviste una vida delictiva. Te podrías haber convertido en aventurero en busca de redención, para huir de la ley o simplemente para tener acceso a más y mejor botín.

Elige dos mejoras de característica. Una debe ser a Destreza o a Inteligencia y la otra es una mejora de característica gratuita.

Estas entrenado en las habilidades Sigilo y Saber de los bajos fondos. Obtienes la dote de habilidad Contrabandista experto.

DETECTIVE — BAGAJE

Resolviste delitos como inspector de policía o bien aceptaste trabajos de clientes ricos como investigador privado. Podrías haberte convertido en aventurero como parte de tu próximo gran misterio, pero probablemente fuera debido a las consecuencias o al desenlace de un caso anterior.

Elige dos mejoras de característica. Una debe ser a Inteligencia o a Sabiduría y la otra es una mejora de característica gratuita.

Estás entrenado en las habilidades Sociedad y Saber de los bajos fondos. Obtienes la dote de habilidad Callejeo.

DISCÍPULO MARCIAL — BAGAJE

Te has dedicado a un entrenamiento intenso y a un estudio riguroso para convertirte en un gran guerrero. La escuela a la que asististe puede haber sido un monasterio tradicionalista, una academia militar de élite o la rama local de una prestigiosa organización mercenaria.

Elige dos mejoras de característica. Una debe ser a Fuerza o a Destreza y la otra es una mejora de característica gratuita.

Estás entrenado en la habilidad Acrobacias o bien en Atletismo, a tu elección. Obtienes una dote de habilidad: Caída de gato si has elegido Acrobacias o Salto rápido si has elegido Atletismo. También estás entrenado en la habilidad Saber de la guerra.

EMISARIO — BAGAJE

Como diplomático o mensajero, has viajado por todas partes. Comunicarte con gente nueva y formar alianzas eran tus puntos fuertes.

Elige dos mejoras de característica. Una debe ser a Inteligencia o a Carisma y la otra es una mejora de característica gratuita.

Estás entrenado en la habilidad Sociedad y en una habilidad de Saber relacionada con una ciudad que has visitado a menudo. Obtienes la dote de habilidad Multilingüe.

ERMITAÑO — BAGAJE

En un lugar aislado (una cueva, un oasis remoto o una mansión solitaria) llevaste una vida de soledad. La aventura podría representar tu primera incursión en mucho tiempo entre el resto de las personas. Podría ser un respiro bienvenido de la soledad o un cambio no voluntario pero, en uno u otro caso, lo más probable es que seas muy poco sofisticado.

Elige dos mejoras de característica. Una debe ser a Constitución o a Inteligencia y la otra es una mejora de característica gratuita.

Estás entrenado en las habilidades Naturaleza u Ocultismo, más una habilidad de Saber relacionada con el terreno en el que vivías como ermitaño (por ejemplo, Saber de las cavernas o Saber del desierto). Obtienes la dote de habilidad Conocimiento dudoso.

ERUDITO — BAGAJE

Se te da muy bien aprender y pasaste mucho tiempo apartado del mundo exterior para aprender todo lo que pudiste. Leíste acerca de tantos lugares y cosas maravillosos en tus libros que siempre soñaste con verlos en realidad algún día. Por último, la curiosidad te impulsó a dejar tus estudios y convertirte en aventurero.

Elige dos mejoras de característica. Una debe ser a Inteligencia o a Sabiduría y la otra es una mejora de característica gratuita.

Estás entrenado en una habilidad a elegir entre Arcanos, Naturaleza, Ocultismo y Religión, y obtienes la dote de habilidad Seguro con la habilidad elegida. También estás entrenado en la habilidad Saber académico.

GLADIADOR — BAGAJE

Los sangrientos juegos de la arena te enseñaron el arte del combate. Antes de llegar a la verdadera fama te marchaste (o huiste) de la arena para explorar el mundo. Tu habilidad en hacer manar la sangre y en atraer la atención de una multitud te resultan muy útiles en tu nueva vida de aventuras.

Elige dos mejoras de característica. Una debe ser a Fuerza o a Carisma y la otra es una mejora de característica gratuita.

Estás entrenado en las habilidades Interpretar y Saber de los gladiadores. Obtienes la dote de habilidad Interpretación impresionante.

GOLFILLO — BAGAJE

Te ganabas (apenas) la vida vaciando bolsillos en las calles de una gran ciudad, sin saber dónde encontrar tu siguiente comida. Si bien algunos se van de aventuras en busca de la gloria, tú lo haces para sobrevivir.

Elige dos mejoras de característica. Una debe ser a Destreza o a Constitución y la otra es una mejora de característica gratuita.

Estás entrenado en Latrocinio y en una habilidad de Saber para la ciudad en la que ejercías de golfillo (como por ejemplo, Saber de Absalom o Saber de Magnimar). Obtienes la dote de habilidad Carterista.

GUARDIA — BAGAJE

Serviste en la guardia, bien por patriotismo o bien por la necesidad de ganarte la vida. De una forma o de otra, sabes hacer hablar a un sospechoso difícil. Dejaras la guardia por el motivo que la dejaras, podrías pensar que las aventuras son una forma de utilizar tus aptitudes en un escenario mayor.

Elige dos mejoras de característica. Una debe ser a Fuerza o a Carisma y la otra es una mejora de característica gratuita.

Estás entrenado en las habilidades Intimidación y, o bien Saber legal, o bien Saber de la guerra. Obtienes la dote de habilidad Coacción rápida.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

HERBOLARIO — BAGAJE

Como boticario formalmente entrenado o practicante rural de la medicina popular, has aprendido las propiedades curativas de las diversas hierbas. Estás acostumbrado a recolectar las curas naturales adecuadas en todo tipo de entorno y prepararlas correctamente.

Elige dos mejoras de característica. Una debe ser a Constitución o a Sabiduría y la otra es una mejora de característica gratuita.

Estás entrenado en las habilidades Naturaleza y Saber de herbolario. Obtienes la dote de habilidad Medicina natural.

JUGADOR — BAGAJE

La excitación de ganar te atrae a los juegos de azar. Podría haberse tratado de un negocio secundario pero lucrativo que palideció en comparación con los riesgos reales de las aventuras, o bien podrías haber pasado momentos difíciles debido al juego y haberte dedicado a las aventuras como forma de salir de dicha espiral.

Elige dos mejoras de característica. Una debe ser a Destreza o a Carisma y la otra es una mejora de característica gratuita.

Estás entrenado en las habilidades Engañar y Saber del juego. Obtienes la dote de habilidad Miénteme.

LABRADOR — BAGAJE

Con una espalda fuerte y una comprensión de los ciclos estacionales, arabas la tierra y te ocupabas de las cosechas. Tu granja pudo haber sido arrasada por unos invasores, pudiste haber perdido la familia que te vinculaba a la tierra o simplemente te pudiste haber cansado del trabajo pesado, pero en algún momento te convertiste en aventurero.

Elige dos mejoras de característica. Una debe ser a Constitución o a Sabiduría y la otra es una mejora de característica gratuita.

Estás entrenado en las habilidades Atletismo y Saber de la agricultura. Con el Atletismo obtienes la dote de habilidad Seguro.

MANITAS — BAGAJE

Crear todo tipo de artilugios menores sacia tu sed de resolución de problemas. Tus aptitudes para la ingeniería tienen una deriva particularmente creativa, y nadie es capaz de decir con qué saldrás la próxima vez. Podría tratarse de un artilugio genial con un potencial tremendo... o podría explotar.

Elige dos mejoras de característica. Una debe ser a Destreza o a Inteligencia y la otra es una mejora de característica gratuita.

Estás entrenado en las habilidades Artesanía y Saber de la ingeniería. Obtienes la dote de habilidad Especialidad artesana.

MARINO — BAGAJE

Oíste la llamada del mar desde muy temprana edad. Quizá te enrolaste en un mercante, te alistaste en la marina o te uniste a una tripulación de piratas o de rufianes.

Elige dos mejoras de característica. Una debe ser a Fuerza o a Destreza y la otra es una mejora de característica gratuita.

Estas entrenado en las habilidades Atletismo y Saber de la navegación. Obtienes la dote de habilidad Merodeador subacuático.

MÉDICO DE CAMPAÑA — BAGAJE

En el caótico ajetreo de la batalla, aprendiste a adaptarte a condiciones rápidamente cambiantes mientras atendías a las bajas. Apañaste a soldados, guardias u otros combatientes, y aprendiste bastante acerca de la logística de la guerra.

Elige dos mejoras de característica. Una debe ser a Constitución o a Sabiduría y la otra es una mejora de característica gratuita.

Estás entrenado en las habilidades Medicina y Saber de la guerra. Obtienes la dote de habilidad Medicina de guerra.

MERCADER — BAGAJE

Despachabas mercancías a cambio de dinero (o las intercambiabas) en una tienda polvorienta, puesto de mercado o caravana de mercaderes. Las habilidades que aprendiste se siguen aplicando en la vida de aventurero, donde haber conseguido un buen trato en una armadura podría prevenir tu muerte.

Elige dos mejoras de característica. Una debe ser a Inteligencia o a Carisma y la otra es una mejora de característica gratuita.

Estás entrenado en las habilidades Diplomacia y Saber mercantil. Obtienes la dote de habilidad Buscador de gangas.

MINERO — BAGAJE

Te ganaste la vida arrancando minerales preciosos de las profundidades sin luz de la tierra. Las aventuras pueden haberte parecido lucrativas o sofisticadas, comparadas con tan agotadora tarea, y si tienes que volver a las profundidades, esta vez piensas hacerlo empuñando un arma de verdad en lugar de un pico de minero.

Elige dos mejoras de característica. Una debe ser a Fuerza o a Sabiduría y la otra es una mejora de característica gratuita.

Estás entrenado en las habilidades Supervivencia y Saber de la minería. Obtienes la dote de habilidad Competencia en un terreno con el terreno subterráneo.

NOBLE — BAGAJE

Para la gente común, la vida de un noble puede parecer un lujo idílico, pero tras crecer como noble o como aspirante a la nobleza conoces la realidad: el destino de un noble es la obligación y la intriga. Tanto si buscas escapar de tus deberes mediante las aventuras como si quieres mejorar tu estatus, has cambiado la pompa y el boato por la vida de aventurero.

Elige dos mejoras de característica. Una debe ser a Inteligencia o a Carisma y la otra es una mejora de característica gratuita.

Estás entrenado en la habilidad Sociedad y puedes elegir también entre Saber de la genealogía y Saber de la heráldica. Obtienes la dote de habilidad Gracia cortesana.

NÓMADA — BAGAJE

Viajando por todo lo largo y ancho del mundo, has acumulado tácticas de supervivencia básica por los caminos y en las tierras desconocidas, aprendiendo a subsistir con pocos suministros y aún menos comodidades. Como aventurero sigues viajando, a menudo a lugares incluso más peligrosos.

Elige dos mejoras de característica. Una debe ser a Constitución o a Sabiduría y la otra es una mejora de característica gratuita.

Estás entrenado en la habilidad Supervivencia y en una habilidad de Saber relacionada con un terreno de los que has recorrido (como por ejemplo Saber del desierto o Saber de los pantanos). Con Supervivencia obtienes la dote de habilidad Seguro.

PRESO — BAGAJE

Puedes haber estado preso por algún delito (siendo culpable o no) o haber estado esclavizado durante alguna etapa de tu crianza. En tu vida de aventuras te aprovechas al máximo de tu recién estrenada libertad.

Elige dos mejoras de característica. Una debe ser a Fuerza o a Constitución y la otra es una mejora de característica gratuita.

Estás entrenado en las habilidades Sigilo y Saber de los bajos fondos. Obtienes la dote de habilidad Contrabandista experto.

SUSURRADOR DE ANIMALES — BAGAJE

Siempre has notado una conexión con los animales, y sólo te costó un esfuerzo mínimo aprender a entrenarlos. Cuando viajas, te encuentras continuamente con diferentes criaturas, haciéndote amigo de ellas por el camino.

Elige dos mejoras de característica. Una debe ser a Sabiduría o a Carisma y la otra es una mejora de característica gratuita.

Estás entrenado en la habilidad Naturaleza y en una habilidad de Saber relacionada con un terreno habitado por animales que te gustan (como por ejemplo Saber de las llanuras o Saber de los pantanos). Obtienes la dote de habilidad Adiestrar animal.

Idiomas

La gente de la Región del mar Interior habla docenas de idiomas diferentes, junto con centenares de dialectos y variaciones regionales. Si bien un personaje se las puede arreglar con el taldano, también conocido como común, saber otro idioma es vital en algunas regiones. Ser capaz de hablar estos idiomas te puede ayudar en una negociación, a espiar a tus enemigos o simplemente a comerciar. Los idiomas también te conceden la oportunidad de contextualizar tu personaje en el mundo y dar sentido a tus otras elecciones de personaje.

La entrada de tu ascendencia indica qué idiomas conoces a 1er nivel. Típicamente, esto significa que puedes leer y escribir dichos idiomas. Tener un modificador por Inteligencia positivo te concede tantos idiomas adicionales como dicho modificador. Puedes elegirlos de la lista que se presenta en la entrada de la ascendencia de tu personaje y de entre los disponibles en tu región o para tu grupo étnico. Pregúntale a tu DJ si algún idioma de los que quieres seleccionar no está en dichas listas. Si tu inteligencia cambia más adelante, ajusta oportunamente el número de idiomas que conoces.

Los idiomas aquí presentados se agrupan según lo comunes que son en la Región del mar Interior. Los idiomas comunes te los encuentras regularmente en la mayoría de lugares, incluso entre los que no son hablantes nativos. Los idiomas poco comunes (consulta la Tabla 2-2 y los Idiomas regionales) los hablan más frecuentemente los nativos de cada zona, pero también los hablan determinados eruditos y otros que están interesados en la respectiva cultura asociada.

El druídico es una lengua secreta que sólo está disponible para los personajes que son druidas. De hecho, a los druidas les está prohibido enseñar dicho idioma a los que no lo son (se describe más adelante en Anatemas, pág. 130).

Es posible que tu personaje aprenda idiomas más tarde, durante su carrera de aventurero. Por ejemplo, seleccionar la dote Multilingüe concede a un personaje dos nuevos idiomas, elegidos de entre los que se indican en la Tabla 2-1: Idiomas comunes y la Tabla 2-2: Idiomas poco comunes. Otras aptitudes y efectos podrían conceder acceso a idiomas comunes o poco comunes, tal y como se detalla en sus descripciones.

Tabla 2-1: Idiomas comunes

Idioma	Quién lo habla
Común	Elfos, enanos, humanos, medianos y otras ascendencias
Dracónico	Dragones, humanoides reptilianos
Enano	Enanos
Élfico	Elfos, semielfos
Gnomo	Gnomos
Goblin	Bugbears, goblins, hobgoblins,
Mediano	Medianos
Jotun	Cíclopes, ettins, gigantes, ogros, troles
Orco	Orcos, semiorcos
Silvano	Centauros, hadas, criaturas vegetales
Infracomún	Drow, duergars, xulgath

Tabla 2-2: Idiomas poco comunes

Idioma	Quién lo habla
Abisal	Demonios
Aklo	Derros, hadas malignas, monstruos de otro mundo
Acuano	Criaturas acuáticas, criaturas elementales de agua
Aurano	Criaturas elementales de aire, criaturas voladoras
Celestial	Ángeles
Gnoll	Gnolls
Ígnaro	Criaturas elementales de fuego
Infernal	Diablos
Necril	Guls, muertos vivientes inteligentes
Lengua sombría	Criaturas del Plano de la Sombra, nidaleses
Térraro	Criaturas elementales de tierra

Tabla 2-3: Idiomas secretos

Idioma	Quién lo habla
Druídico	Druidas

Idiomas regionales

Los idiomas regionales dependen del mundo de juego en el que estás. El Capítulo 8: La Era de los Presagios Perdidos indica los idiomas regionales del mundo de *Pathfinder* y dónde se hablan (pág. 432). Estos idiomas son poco comunes.

La mayoría de personajes aprenden la lengua común. Éste es el idioma más ampliamente utilizado en la región donde tiene lugar la campaña. En la Región del mar Interior de Golarion, por ejemplo, la lengua común es el taldano. Los personajes que hablen común podrían enfrentarse a una barrera comunicativa si viajaran a algún otro lugar que tuviera una lengua común diferente.

El lenguaje de signos

La entrada de idioma para la mayoría de personajes indica idiomas que utilizan la palabra hablada para comunicarse. Sin embargo, podrías conocer los lenguajes de signos asociados a los idiomas que conoces. Puedes aprender ambas cosas mediante las dotes de habilidad Lengua de signos o Leer los labios o las dos. Si creas un personaje sordo, duro de oído o incapaz de hablar, discute con tu DJ si tiene sentido para tu personaje conocer la Lengua de signos o saber leer los labios. Si es así, el DJ te puede dejar que elijas gratuitamente una de dichas dotes (incluso si no cumples los prerrequisitos) para representar tu concepto de personaje.

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjuros
La Era de los Presagios Perdidos
Cómo jugar
Cómo dirigir
Artesanía y tesoro
Apéndice

Capítulo 3: Clases

De la misma forma en que la ascendencia de un personaje juega un papel clave en la expresión de su identidad y de su visión del mundo, su clase indica el entrenamiento que tiene y que mejorará como aventurero. Elegir la clase de tu personaje es quizá la decisión más importante que tomarás por él. Los grupos de jugadores a menudo crean personajes cuyas habilidades y aptitudes se complementan mecánicamente (por ejemplo, asegurándose de que el grupo incluye un sanador, un personaje orientado al combate, un personaje sigiloso y alguien con dominio de la magia), por lo que podrías querer discutir opciones con tu grupo antes de decidir.

Las reglas de cada clase te permiten incorporar una gran cantidad de conceptos de personaje. Quizá quieras crear un alquimista brillante pero despistado, que puede recitar fórmulas complejas de sustancias alquímicas, pero que tiene problemas en recordar el cumpleaños de su mejor amigo. O quizá quieras que el personaje sea una espadachina musculosa, que se vuelve tan inamovible como una montaña cuando embraza un escudo. Quizá te inclines por un hechicero de mecha corta, cuyos gesticulantes dedos pulsan con luz debido a un antepasado angelical. Las elecciones que llevas a cabo para tu personaje en el interior de su clase (como por ejemplo la elección de dios de un clérigo, la elección de arma de un guerrero o la ascendencia de un hechicero) dan vida a estas visiones en el contexto de las reglas y del mundo.

Las entradas de las páginas que siguen describen las doce clases básicas de *Pathfinder*. Cada entrada contiene la información que necesitas para interpretar a un personaje de dicha clase, así como para hacerle avanzar desde sus humildes principios a 1er nivel hasta las mareantes alturas del poder a 20º nivel. Además de las entradas de clase, podrías tener que consultar las siguientes secciones, que detallan opciones de personaje adicionales y cómo hacer avanzar de nivel a tu personaje.

- **Cómo subir de nivel**, en la pág. 31, te informa de cómo hacer más fuerte a tu personaje cuando consigues suficientes Puntos de Experiencia para alcanzar un nuevo nivel.
- **Compañeros animales y familiares**, en la pág. 214, te proporcionará reglas para crear un compañero animal o un familiar que comparta aventuras contigo. Debes disponer de un rasgo de clase o de una dote que te conceda un compañero o un familiar para utilizar estas reglas.
- **Arquetipos**, en la pág. 219, te proporciona opciones temáticas que te permiten personalizar aún más las aptitudes de tu personaje. Aunque estas reglas no se recomiendan para principiantes, los arquetipos de este libro te permiten obtener aptitudes de otras clases empezando en 2º nivel.

Cómo leer las entradas de clase

Cada entrada de clase incluye información acerca de los miembros típicos de la misma, además de sugerencias para interpretar personajes de dicha clase y cómo jugar con estos personajes en los diversos modos del juego. Cada clase proporciona a tu personaje una mejora de característica a una puntuación de característica clave; cierto número de Puntos de Golpe que obtiene a cada nivel; niveles de competencia para diversas aptitudes, equipo y habilidades; aptitudes especiales debidas a sus rasgos de clase; y mucho más. La entrada de clase de tu personaje también te proporciona la información necesaria cuando sube de nivel, por lo que será una referencia vital a todo lo largo de tu campaña.

Cómo interpretar la clase

La primera sección de cada clase describe los intereses y tendencias típicas de la misma, así como información sobre cómo la ven los demás. Esto te puede ayudar a inspirarte para determinar las acciones de tu personaje y definir su personalidad, pero no estás obligado a interpretarla tal y como describe esta sección.

Característica clave

Esta es la puntuación de característica que más preocupa a un miembro de tu clase. La mayoría de tus aptitudes más útiles y poderosas están de alguna forma vinculadas a esta característica.

Por ejemplo, ésta es la puntuación de característica que utilizarás para determinar la Clase de dificultad (CD) asociada a los rasgos de clase y las dotes de tu personaje. A esto se le denomina tu CD de clase. Si tu personaje es miembro de una clase lanzadora de conjuros, esta característica clave se utiliza para calcular la CD de los conjuros y valores similares.

La mayoría de clases están asociadas a una puntuación de característica clave, pero otras te permiten elegir entre dos opciones. Por ejemplo, si eres un guerrero puedes elegir entre la Fuerza o la Destreza como tu característica clave. Un guerrero que elige Fuerza destacará en el combate cuerpo a cuerpo, mientras que quienes eligen Destreza prefieren armas a distancia o armas sutiles.

Además, cuando eliges la clase de tu personaje, éste obtiene una mejora de característica a su puntuación de característica clave, incrementándola en 2. Para más acerca de las mejoras de característica, consulta la pág. 20.

Puntos de Golpe

Esta sección te indica cuántos Puntos de Golpe obtiene tu personaje a 1er nivel debido a su clase. Para determinar los Puntos de Golpe iniciales de tu personaje, suma los que obtiene al elegir ascendencia a la cantidad indicada en esta entrada, que es igual a tu modificador por Constitución más un número fijo. Las clases que pretenden que sus personajes carguen a la batalla arma en mano obtienen un número mayor de Puntos de Golpe a cada nivel, mientras que las de los personajes que lanzan conjuros o se dedican al subterfugio obtienen un número menor.

Cada vez que tu personaje sube de nivel, incrementa sus Puntos de Golpe máximos en la cantidad indicada en esta entrada. Para más información acerca de cómo calcular el modificador por Constitución de tu personaje y determinar sus Puntos de Golpe, consulta la pág. 26.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Competencias iniciales

Cuando eliges la clase de tu personaje, éste obtiene un conjunto de competencias iniciales. Las competencias miden la capacidad de tu personaje para llevar a cabo tareas, utilizar aptitudes y tener éxito en pruebas. Los niveles de competencia van desde entrenado hasta legendario. Por ejemplo, un personaje con el nivel entrenado en un arco largo lo puede utilizar de forma efectiva, mientras que una persona con el nivel legendario en dicha arma ¡es capaz de partir en dos una flecha con otra a cien pasos de distancia!

Cada entrada de clase especifica el nivel de competencia inicial de tu personaje en Percepción, tiradas de salvación, ataques, defensas y CD, o bien de conjuros, o bien de clase.. Obtienes el nivel de competencia entrenado en por lo menos una habilidad importante para tu clase y puedes elegir otras habilidades en las que obtener ese mismo nivel de competencia; el número exacto depende de tu clase. Si tu clase te proporcionaría entrenamiento en una habilidad en la que ya estás entrenado (típicamente debido a tu bagaje), podrás elegir otra habilidad en la que estar entrenado.

Un nivel de competencia puede desbloquear diversas dotes y rasgos de clase, y también ayuda a determinar el modificador para cualquier prueba que tiras o CD que calculas relacionada con dicha estadística. Si tu personaje dispone de competencia a nivel entrenado en Percepción, una tirada de salvación u otra estadística, obtiene un bonificador por competencia igual a su nivel + 2, mientras que, si dispone de competencia a nivel experto, obtiene un bonificador por competencia igual a su nivel +4. Para más acerca de los niveles de competencia, consulta la pág. 13.

Las clases lanzadoras de conjuros conceden un nivel de competencia para los ataques mediante conjuros y CD, que se detallan más adelante en la entrada de cada clase.

Si algo no está indicado en la entrada de clase de tu personaje, su nivel de competencia en dicha estadística es no entrenado si no obtiene entrenamiento de otra fuente. Si tu personaje no está entrenado en algo, tienes un bonificador por competencia de +0 cuando intentas una prueba o calculas una CD relacionada con dicha estadística.

Tabla de avance

Esta tabla resume las dotes, incrementos de habilidad, mejoras de característica y otros beneficios que tu personaje obtiene al subir de nivel. La primera columna de la tabla de cada clase indica un nivel y la segunda indica cada rasgo que tu personaje obtiene cuando llega a dicho nivel. La entrada de 1er nivel incluye un recordatorio para que selecciones tu ascendencia y tu bagaje.

Rasgos de clase

Esta sección presenta todas las aptitudes que la clase concede a tu personaje. Una aptitud obtenida a un nivel superior indica el nivel requerido junto al nombre de la aptitud. Todas las clases incluyen los rasgos de clase detallados más adelante y cada una obtiene también rasgos de clase especiales específicos para la misma. Muchos rasgos de clase requieren que elijas entre varias opciones. A menos que la aptitud específica diga lo contrario, dichas decisiones no se pueden cambiar sin llevar a cabo una reconversión (tal y como se explica en la pág. 481).

Dotes de clase

Esta sección específica los niveles a los que tu personaje obtiene dotes de clase; dotes especiales a las que sólo pueden acceder miembros de dicha clase. Las dotes de clase se conceden empezando a 1er o 2º nivel, dependiendo de la clase. Las dotes de clase específicas se detallan al final de la entrada de cada clase.

Dotes de habilidad

Esta sección específica los niveles a los que tu personaje obtiene dotes con el rasgo habilidad, llamadas dotes de habilidad. Las dotes de habilidad se describen en el Capítulo 5: Dotes, empezando en la pág. 254. A 2º nivel y cada 2 niveles posteriores, la mayoría de clases obtienen una dote de habilidad, aunque los pícaros las obtienen antes y más a menudo. Tu personaje debe estar entrenado en la habilidad correspondiente para adquirir una dote de habilidad.

Dotes generales

Esta sección explica los niveles a los que tu personaje obtiene dotes generales. La mayoría de clases conceden una dote general a 3er nivel y cada 4 niveles posteriores. En cada uno de estos niveles, podrás elegir cualquier dote general (incluyendo dotes de habilidad) si tu personaje está calificado para ello. Hay más información en el Capítulo 5: Dotes (página 254).

Incrementos de habilidad

Esta sección específica los niveles en los que tu personaje puede incrementar su nivel de competencia en una habilidad. A 3er nivel y cada 2 niveles posteriores, la mayoría de clases conceden un incremento de habilidad, aunque los pícaros los obtienen antes y más a menudo. Tu personaje puede utilizar un incremento de habilidad, o bien para obtener el nivel entrenado en una habilidad en la que no lo está, o bien para obtener el nivel experto en una habilidad en la que ya dispone del nivel entrenado.

Si tu personaje es por lo menos de 7º nivel, puede utilizar un incremento de habilidad para obtener el nivel maestro en una habilidad en la que ya dispone del nivel experto. Si es por lo menos de 15º nivel, puede utilizar un incremento de habilidad para obtener el nivel legendario en una habilidad en la que ya dispone del nivel maestro.

Mejoras de característica

A 5º nivel y cada 5 niveles posteriores, tu personaje mejora cuatro puntuaciones de característica diferentes. Tu personaje puede utilizar estas mejoras de característica para incrementar por encima de 18 sus puntuaciones de característica. Mejorar una puntuación de característica la incrementa en 1 si ya está en 18 o más, o en 2 si empieza por debajo de 18. Para más información acerca de las mejoras de característica y de cómo aplicarlas durante la creación de personaje, consulta la pág. 20.

Dotes de ascendencia

Esta sección es un recordatorio de las dotes de ascendencia que tu personaje obtiene en los niveles 5º, 9º, 13º y 17º. Las dotes de ascendencia se detallan en cada entrada de ascendencia del Capítulo 2, que empieza en la pág. 32.

ALQUIMISTA PÁG. 70

El alquimista utiliza su habilidad en elaborar para crear sustancias alquímicas (como por ejemplo bombas, elixires y venenos), que utiliza para derrotar a sus enemigos y ayudar a sus aliados. Inteligente y lleno de recursos, un alquimista a menudo dispone de la herramienta adecuada para cada trabajo y del suficiente conocimiento esotérico como para ayudar a sus amigos a salir de un apuro.

BÁRBARO PÁG. 82

El bárbaro es una temible personificación de la furia, centrando el mortífero poder de su ira contra cualquiera que se interpone en su camino. Un bárbaro entra en batalla rápidamente y, una vez desatada su furia, es inmensamente fuerte, a menudo impredecible y prácticamente irrefrenable.

BARDO PÁG. 94

Artista y erudito, el bardo utiliza la interpretación y el conocimiento esotérico para reforzar a sus compañeros y frustrar a sus enemigos. A veces taimado y a muy a menudo encantador, el bardo sale de aventuras con energía y talento respaldados por un impresionante repertorio de magia negra.

CAMPEÓN PÁG. 104

Un defensor del bien que se pone una armadura y empuña un arma justa, el campeón protege a los inocentes y derrota al mal. Firme en sus creencias y dedicado tanto a un dios como a un aspecto del bien, sigue un código escrito mientras lucha para hacer que el mundo sea un lugar mejor.

CLÉRIGO PÁG. 116

El clérigo está dedicado a la adoración de un solo dios y extrae magia divina de esta devoción. Los clérigos pueden ser enormemente diferentes dependiendo de a quién adoran, y de si se trata de clérigos de clausura que persiguen uno de los dominios de su dios, o de sacerdotes de guerra que sirven como el brazo de la espada del suyo.

DRUIDA PÁG. 128

El druida recorre sin temor los lugares salvajes y primordiales del mundo, aprovechando la magia primigenia de la Naturaleza y controlándola con calma. Devoto de las tierras vírgenes, encuentra sustento en su poder, aliados entre sus criaturas y fuerza en su furia.

EXPLORADOR PÁG. 140

Ingenioso y astuto, el explorador es un cazador, rastreador y combatiente que preserva el mundo natural y protege a la civilización de los estragos de éste. Ya sea utilizando un arco, una ballesta, un par de armas o unos simples cepos, el explorador es un enemigo temible y un gran aliado en las tierras vírgenes.

GUERRERO PÁG. 152

Con audacia controlada y determinación temeraria, el guerrero persigue a sus enemigos y se enfrenta a ellos a la vez que defiende del peligro a sus aliados. Maestro en el campo de batalla, el guerrero aprovecha rápidamente sus oportunidades y ataca a cualquiera que se pone al alcance de su espada o de su arco.

HECHICERO PÁG. 166

La intensa magia que el hechicero tiene a sus órdenes no procede ni del estudio ni de la adoración: procede de su sangre. Sus aptitudes mágicas dependen de si la sangre de los dragones, los ángeles, las hadas, las criaturas aberrantes o algún otro ser fluye por sus venas y propulsa sus conjuros.

MAGO PÁG. 178

El mago es el maestro arcano del lanzamiento de conjuros, que extrae un poder inimaginable de la realidad a través de complicadas fórmulas de conjuro. Pisa con confianza, sin necesitar armadura ni armas, imponiendo su voluntad sobre el mundo y llevando la congoja a sus enemigos.

MONJE PÁG. 190

El monje busca la perfección en todas cosas, y eso incluye transformar su cuerpo en el arma perfecta. En un momento dado puede caminar con tranquilidad contemplando las sutilezas de la existencia y transformarse en un batiburrillo de golpes letales en el siguiente.

PÍCARO PÁG. 202

Astuto y rápido, el pícaro aporta una habilidad y una experiencia que pocos de sus camaradas pueden igualar. En batalla, destaca en los ataques furtivos y en las emboscadas. Sus enredos le proporcionan las herramientas que necesita para que las cosas se hagan, y su amplia gama de elecciones de habilidad le permite especializarse como mejor le parece.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Alquimista

Para ti no hay visión más bella que una extraña mezcla burbujeando en un matraz, y consumes con abandono tus ingeniosos elixires. Te fascina descubrir los secretos de la ciencia y del mundo natural, y experimentas constantemente en tu laboratorio o sobre la marcha con preparaciones inventivas para cada eventualidad. Eres intrépido frente al riesgo, lanzando creaciones tóxicas o explosivas contra tus enemigos. Tu camino único hacia la grandeza está forrado de mezclas alquímicas que fuerzan tu cuerpo y tu mente hasta sus límites.

Característica clave

Inteligencia

A 1er nivel, tu clase te concede una mejora de característica a Inteligencia.

Puntos de golpe

8 más tu modificador por Constitución

Incrementas tu número máximo de PG en este valor a 1er nivel y cada nivel posterior.

Durante los encuentros de combate...

Arrojas bombas contra tus oponentes, hostigas a tus enemigos y apoyas al resto del grupo con poderosos elixires. A niveles mayores, tus mutágenos distorsionan tu cuerpo convirtiéndolo en un arma resistente y poderosa.

Durante los encuentros sociales...

Proporcionas conocimiento y experiencia acerca de las sustancias alquímicas y los secretos relacionados con ellas, como por ejemplo venenos y enfermedades.

Explorando...

Tienes siempre la mirada puesta en los problemas, con las bombas preparadas, a la vez que proporcionas consejos sobre todo lo que es alquímico y misterioso.

En tu tiempo libre...

Experimentas en un laboratorio alquímico, preparando elixires, fabricando bombas y mejorando tu saber alquímico.

Podrías...

- Disfrutar trasteando con extrañas fórmulas y reactivos alquímicos, a menudo con una dedicación enfocada y una temeridad que da que pensar a otros.
- Complacerte creando el caos con los brebajes alquímicos que preparas y divertirte quemando cosas, disolviéndolas, congelándolas y aplicándoles sacudidas eléctricas.
- Experimentar incesantemente para descubrir herramientas alquímicas nuevas y más poderosas.

Otros probablemente...

- Creen que eres algún tipo de hechicero o un mago excéntrico y no entienden que no lanzas conjuros; la existencia de lanzadores de conjuros que experimentan torpemente con la alquimia sólo hace que reforzar este malentendido.
- No entienden tu celo por la alquimia, la creatividad y la invención.
- Suponen que, si no has causado ya una catástrofe con tus experimentos, acabarás por hacerlo.

Competencias iniciales

A 1er nivel obtienes los niveles de competencia indicados en las siguientes estadísticas. No estás entrenado en nada que no se indica, si no obtienes un nivel de competencia mejor de alguna otra forma.

Percepción

Entrenado en Percepción

Tiradas de salvación

Experto en Fortaleza
Experto en Reflejos
Entrenado en Voluntad

Habilidades

Entrenado en Artesanía
Entrenado en tantas habilidades adicionales como 3 más tu modificador por Inteligencia.

Ataques

Entrenado en armas sencillas
Entrenado en bombas alquímicas
Entrenado en ataques sin arma

Defensas

Entrenado en armadura ligera
Entrenado en defensa sin armas

CD de clase

Entrenado en la CD de la clase alquimista

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

TABLA 3-1: AVANCE DEL ALQUIMISTA

Tu nivel	Rasgos de clase
1	Alquimia, campo de investigación, competencias iniciales, dote de alquimista, libro de fórmulas, ascendencia y bagaje
2	Dote de alquimista, dote de habilidad
3	Dote general, incremento de habilidad
4	Dote de alquimista, dote de habilidad
5	Descubrimiento de campo, dote de ascendencia, incremento de habilidad, mejoras de característica
6	Dote de alquimista, dote de habilidad
7	Dote general, incremento de habilidad, infusiones perpetuas, experiencia con las armas de alquimista, voluntad de hierro
8	Dote de alquimista, dote de habilidad
9	Alerta, doble infusión, dote de ascendencia, incremento de habilidad, experiencia alquímica
10	Dote de alquimista, dote de habilidad, mejoras de característica
11	Dote general, incremento de habilidad, juggernaut, potencia perpetua
12	Dote de alquimista, dote de habilidad
13	Descubrimiento mayor en un campo, dote de ascendencia, especialización en un arma, incremento de habilidad, experiencia en armadura ligera
14	Dote de alquimista, dote de habilidad
15	Celeridad alquímica, dote general, evasión, incremento de habilidad, mejoras de característica
16	Dote de alquimista, dote de habilidad
17	Dote de ascendencia, incremento de habilidad, maestría alquímica, perfección perpetua
18	Dote de alquimista, dote de habilidad
19	Dote general, incremento de habilidad, maestría en armadura ligera
20	Dote de alquimista, dote de habilidad, mejoras de característica

Rasgos de clase

Como alquimista, obtienes estas aptitudes. Las aptitudes obtenidas a niveles superiores indican a qué nivel las obtienes junto al nombre de las mismas.

ASCENDENCIA Y BAGAJE

Además de las aptitudes que tu clase te proporciona a 1er nivel, obtienes los beneficios derivados de tu ascendencia y de tu bagaje, tal y como se describe en el Capítulo 2.

COMPETENCIAS INICIALES

A 1er nivel obtienes un número de competencias que representa tu entrenamiento básico. Estas competencias se indican al inicio de esta clase.

ALQUIMIA

Entiendes las complejas interacciones de las sustancias naturales y no naturales y puedes elaborar preparaciones alquímicas que cumplen tus necesidades. Puedes hacerlo utilizando reactivos normales y la actividad Elaborar, o bien reactivos infundidos especiales que te permiten elaborar sustancias temporales rápidamente y sin coste. Con el paso del tiempo podrás crear cada vez más sustancias alquímicas gratis y, como quiera que cada una de ellas se hace cada vez más poderosa, tu poder avanza dramáticamente dejando atrás a quienes no entienden tu extraña ciencia.

Obtienes la dote Artesanía alquímica (pág. 258) incluso si no cumples sus prerrequisitos, y las cuatro fórmulas alquímicas comunes de 1er nivel concedidas por dicha dote. El catálogo de sustancias alquímicas empieza en la pág. 600. Puedes utilizar esta dote para crear sustancias alquímicas si y solamente si dispones de las fórmulas de las mismas en tu libro de fórmulas.

Reactivos infundidos

Infundes los reactivos con tu propia esencia alquímica, lo que te permite crear sustancias alquímicas sin coste. Cada día, durante tus preparativos diarios, obtienes tantos lotes de reactivos infundidos como tu nivel + tu modificador por Inteligencia. Puedes utilizar dichos reactivos, o bien para alquimia avanzada, o bien para Alquimia rápida, ambas descritas a continuación. Juntos, estos reactivos infundidos tienen una Impedimenta ligera.

En cuanto llevas a cabo tus siguientes preparativos diarios, los reactivos infundidos de los preparativos del día anterior quedan instantáneamente destruidos y los efectos no permanentes de las sustancias infundidas del día anterior acaban de inmediato. Si bien los reactivos infundidos son objetos físicos, no pueden ser duplicados, conservados o creados en ninguna otra forma que mediante tus preparativos diarios. Los reactivos artificiales carecen de infusión y son inútiles para la alquimia avanzada o la Alquimia rápida.

Alquimia avanzada

Durante tus preparativos diarios, después de crear nuevos reactivos infundidos, puedes gastar lotes de estos reactivos infundidos para crear sustancias alquímicas infundidas. Para esto no necesitas una prueba de Artesanía, e ignoras tanto el número de días que se requieren típicamente para crear los objetos como cualquier requisito de reactivos alquímicos. Tu nivel en alquimia avanzada es igual a tu nivel. Por cada lote de reactivos infundidos que gastas, elige una sustancia química de tu nivel en alquimia avanzada o menor en tu libro de fórmulas, y puedes elaborar uno o dos lotes de la misma. Estas sustancias tienen el rasgo infundido y mantienen su potencia durante 24 horas o hasta los siguientes preparativos diarios, lo que suceda antes.

Alquimia rápida

Si necesitas una sustancia alquímica específica sobre la marcha, puedes utilizar tus reactivos infundidos para crear rápidamente una con la acción Alquimia rápida

ALQUIMIA RÁPIDA ❖

ALQUIMISTA

Coste 1 lote de reactivos infundidos

Requisitos Dispones de material de alquimista (pág. 291), la fórmula para la sustancia química que vas a crear y una mano libre.

Mezclas rápidamente una sustancia química de corta duración para utilizarla de inmediato. Elaboras una sola sustancia química de tu nivel o menor en alquimia avanzada, que está en tu libro de fórmulas, sin necesidad de gastar el coste unitario normal en reactivos alquímicos

ni hacer una prueba de Artesanía. Este objeto tiene el rasgo infundido, pero sólo mantiene su potencia hasta el inicio de tu siguiente turno.

LIBRO DE FÓRMULAS

Un alquimista tiene meticulosamente anotadas las fórmulas de cada sustancia que puede crear. Empiezas con un libro de fórmulas normal que vale 10 pp o menos (tal y como se detalla en la pág. 290), gratis. El libro de fórmulas contiene las fórmulas de dos sustancias químicas comunes de 1er nivel a tu elección, además de las obtenidas a partir de Artesanía alquímica y de tu campo de investigación. El catálogo de sustancias alquímicas empieza en la pág. 600.

Cada vez que subes de nivel, puedes añadir a tu libro de fórmulas las de dos sustancias alquímicas comunes. Estas nuevas fórmulas pueden ser para cualquier nivel de objeto que puedes crear. Aprendes dichas fórmulas automáticamente, pero también es posible encontrar o comprar fórmulas adicionales en asentamientos o a partir de otros alquimistas, o bien inventarlas con la dote Inventor (pág. 263).

CAMPO DE INVESTIGACIÓN

Tus investigaciones sobre la naturaleza alquímica del Universo te han llevado a centrarte en un campo de investigación en particular. Podrías tener un título de alguna institución científica, mantener correspondencia con otros investigadores del campo o trabajar como un genio solitario. Elige un campo de investigación. Los campos de investigación presentados en este libro son:

Bombardero

Te especializas en explosiones y otras reacciones químicas violentas. Empiezas con las fórmulas para dos bombas alquímicas de 1er nivel en tu libro de fórmulas, además de tus demás fórmulas.

Cuando lanzas una bomba alquímica con el rasgo salpicadura, puedes infligir daño por salpicadura solamente a tu objetivo principal en lugar del área de salpicadura habitual.

Cirujano

Te concentras en curar a los demás con la alquimia. Empiezas con las fórmulas de dos de las siguientes sustancias en tu libro de fórmulas, además de las otras: antídoto inferior, antiplaga inferior o elixir de la vida inferior.

Si tu nivel de competencia en Medicina es entrenado o mejor, puedes hacer una prueba de Artesanía en lugar de una de Medicina para cualquiera de los usos no entrenados o entrenados de la Medicina.

Mutagenista

Te centras en extrañas transformaciones mutagénicas que sacrifican un aspecto físico o psicológico de una criatura para reforzar otro. Empiezas con las fórmulas de dos de los siguientes mutágenos de 1er nivel en tu libro de fórmulas, además de las otras.

RETROSPECTIVA MUTAGÉNICA ❖

ALQUIMISTA

Frecuencia una vez al día

Experimentas un breve resurgimiento de un mutágeno. Elige uno que has consumido desde tus últimos preparativos diarios. Obtienes los efectos de dicho mutágeno durante 1 minuto.

DOTES DE ALQUIMISTA

A 1er nivel y cada nivel posterior, obtienes una dote de la clase alquimista. Las dotes de la clase alquimista se empiezan a describir a partir de la pág. 76.

DOTES DE HABILIDAD 2º

A 2º nivel y cada 2 niveles posteriores, obtienes una dote de habilidad. Las dotes de habilidad se encuentran en el Capítulo 5 y tienen el rasgo habilidad. Debes tener el nivel entrenado o mejor en la habilidad correspondiente para seleccionar una dote de habilidad.

DOTES GENERALES 3º

A 3er nivel y cada 4 niveles posteriores, obtienes una dote general. Las dotes generales se encuentran en el Capítulo 5.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO

EJEMPLO DE ALQUIMISTA

Cirujano

Utilizas la alquimia con propósitos medicinales, curando y protegiendo a los demás por todo el país.

PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA

Prioriza Inteligencia y Sabiduría. La Constitución incrementa tu capacidad de sobrevivir, y la Destreza te ayuda a acertar con ataques a distancia cuando la violencia es necesaria.

HABILIDADES

Artesanía, Diplomacia, Medicina, Naturaleza, Ocultismo, Religión, Sociedad, Supervivencia

CAMPO DE INVESTIGACIÓN

Cirujano

DOTE INICIAL

Sabio alquímico

DOTES DE NIVEL SUPERIOR

Resistencia al veneno (2º), Alquimia eficaz (4º), Combinar elixires (6º), Elixir compasivo (10º), Elixir compasivo mayor (14º), Obrador de milagros (18º), Elaborar piedra filosofal (20º)

INCREMENTOS DE HABILIDAD 3º

A 3er nivel y cada 2 niveles posteriores, obtienes un incremento de habilidad. Puedes utilizarlo o bien para incrementar tu nivel de competencia hasta entrenado en una habilidad en la que no estás entrenado, o bien para incrementarlo hasta experto en una en la que estás entrenado.

A 7º nivel puedes utilizar incrementos de habilidad para aumentar tu nivel de competencia hasta maestro en una habilidad en la que ya has alcanzado el nivel experto, y a 15º nivel puedes utilizarlos para aumentar tu nivel de competencia hasta legendario en una habilidad en la que ya has alcanzado el nivel maestro.

DESCUBRIMIENTO EN UN CAMPO 5º

Llevas a cabo un descubrimiento especial dependiendo de tu campo de investigación.

Bombardero: cuando utilizas alquimia avanzada para fabricar bombas durante tus preparativos diarios, puedes utilizar un lote de reactivos para crear tres bombas cualesquiera en lugar de dos ejemplares de la misma bomba.

Cirujano: cuando utilizas alquimia avanzada para fabricar elixires de la vida durante tus preparativos diarios, puedes crear tres elixires con cada lote de reactivos en lugar de dos.

Mutagenista: cuando utilizas alquimia avanzada para fabricar mutágenos durante tus preparativos diarios, puedes utilizar un lote de reactivos para crear cualesquiera tres mutágenos en lugar de dos ejemplares del mismo mutágeno.

DOTES DE ASCENDENCIA 5º

Además de la dote de ascendencia con la que empezaste, obtienes otra a 5º nivel y cada 4 niveles posteriores. La lista de dotes de ascendencia disponibles para ti se encuentra en la entrada de tu ascendencia en el Capítulo 2.

MEJORAS DE CARACTERÍSTICA 5º

A 5º nivel y cada 5 niveles posteriores, mejoras cuatro puntuaciones de característica diferentes. Puedes utilizar estas mejoras de característica para incrementar tus puntuaciones de característica por encima de 18. Mejorar una puntuación de característica la incrementa en 1 si ya está en 18 o más, o en 2 si empieza por debajo de 18.

INFUSIONES PERPETUAS 7º

Has averiguado cómo crear infusiones alquímicas perpetuas, que te pueden proporcionar un suministro casi infinito de algunas sustancias sencillas. Obtienes la capacidad de crear dos sustancias alquímicas de 1er nivel utilizando Alquimia rápida sin gastar un lote de reactivos infundidos. Las sustancias que puedes seleccionar dependen de tu campo de investigación y deben estar en tu libro de fórmulas.

Bombardero: elige dos de las siguientes fórmulas: frasco de ácido menor, fuego de alquimista menor, rayo embotellado menor, vial de escarcha menor, bolsa de maraña menor, piedra de trueno menor.

Cirujano: antídoto menor y antiplaga menor.

Mutagenista: elige dos de las siguientes fórmulas: mutágeno bestial menor, mutágeno sereno menor, mutágeno cognitivo menor, mutágeno de juggernaut menor, mutágeno de mercurio menor, mutágeno de labia menor.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

EXPERIENCIA CON LAS ARMAS ALQUÍMICAS 7º

Te has entrenado para utilizar de forma más efectiva las armas que encuentras en tu laboratorio. Tus niveles de competencia para las armas sencillas y las bombas alquímicas aumentan a nivel experto.

VOLUNTAD DE HIERRO 7º

Tus defensas mentales son una fortaleza de hierro. Tu nivel de competencia para las salvaciones de Voluntad aumenta hasta nivel experto.

ALERTA 9º

Permaneces alerta a las amenazas que te rodean. Tu nivel de competencia para Percepción se incrementa hasta experto.

ELABORACIÓN DOBLE 9º

Conoces tan bien tus fórmulas que puedes elaborar dos sustancias a la vez. Al utilizar la acción Alquimia rápida, en lugar de gastar un lote de reactivos infundidos para crear una sola sustancia, puedes gastar hasta dos lotes de reactivos infundidos para elaborar hasta dos sustancias alquímicas tal y como se describe en dicha acción. Las dos sustancias no tienen por qué ser la misma.

EXPERIENCIA ALQUÍMICA 9º

La práctica constante ha incrementado la efectividad de tus elaboraciones. Tu nivel de competencia para tu CD de la clase alquimista se incrementa hasta experto.

JUGGERNAUT 11º

Tu cuerpo se ha acostumbrado a los peligros físicos y se ha vuelto resistente a los patógenos y a las aflicciones. Tu nivel de competencia para las salvaciones de Fortaleza se incrementa a maestro. Cuando consigues un éxito en una salvación de Fortaleza, en su lugar obtienes un éxito crítico.

POTENCIA PERPETUA 11º

Tus infusiones perpetuas mejoran, lo que te permite utilizar Alquimia rápida para crear sustancias más poderosas sin coste alguno. Las sustancias que puedes seleccionar dependen de tu campo de investigación y deben estar en tu libro de fórmulas.

Bombardero: las versiones moderadas de las bombas que has elegido para infusiones perpetuas.

Cirujano: antídoto moderado y antiplaga moderada.

Mutagenista: las versiones moderadas de los mutágenos que has elegido para infusiones perpetuas.

DESCUBRIMIENTO MAYOR EN TU CAMPO 13º

Llevas a cabo un descubrimiento increíble que hace avanzar tu conocimiento en ese campo.

Bombardero: puedes aumentar la salpicadura de tus bombas para dañar a criaturas que están a 10 pies (*3 m*), o bien 15 pies (*4,5 m*) si dispones de Salpicadura ampliada.

Cirujano: cuando utilizas Alquimia rápida para crear cualquier tipo de elixir de la vida, la criatura que lo bebe obtiene la cantidad máxima de Puntos de Golpe posible para dicho elixir, en lugar de tirar los dados para determinar el número de Puntos de Golpe recuperados.

Mutagenista: si te bebes otro mutágeno cuando estás bajo los efectos de un mutágeno que has creado, puedes obtener a la vez los beneficios y los inconvenientes de los dos mutágenos a la vez, a pesar del hecho de que ambos tienen el rasgo polimorfismo y normalmente no deberían funcionar juntos. Si quedas bajo los efectos de cualquier mutágeno posterior mientras te beneficias de dos mutágenos, pierdes el beneficio de uno de los dos primeros, a tu elección, pero sufres los inconvenientes de todos ellos. Si estás bajo los efectos de dos mutágenos y quedas bajo el efecto de un efecto de polimorfismo no mutagénico, pierdes los beneficios de los mutágenos, pero sufres los inconvenientes de ambos.

TÉRMINOS CLAVE

Verás aparecer los siguientes términos clave en muchas aptitudes de alquimista.

Aditivo: las dotes con el rasgo aditivo te permiten gastar acciones para añadir sustancias especiales a las bombas o a los elixires. Tan sólo puedes añadir un aditivo a una sustancia alquímica, y añadir otro la estropea. Lo normal es utilizar acciones con el rasgo aditivo sólo cuando creas una sustancia alquímica infundida, y algunas sólo se pueden utilizar con la acción Alquimia rápida. El rasgo aditivo siempre va seguido de un nivel, por ejemplo, aditivo 2. Un aditivo suma su nivel al de la sustancia alquímica que estás modificando; el resultado es el nuevo nivel de la mezcla. El nivel de objeto de la mezcla no puede ser mayor que tu nivel de alquimia avanzada.

Infundido: has creado una sustancia alquímica con el rasgo infundido utilizando tus reactivos infundidos, y tienes un tiempo limitado antes de que se vuelva inerte. Todo efecto no permanente de tus sustancias alquímicas infundidas, con la excepción de las aflicciones del tipo veneno de acción lenta, acaba cuando llevas a cabo de nuevo tus preparativos diarios.

ESPECIALIZACIÓN EN ARMAS 13º

Has aprendido cómo infligir heridas mayores con las armas que conoces mejor. Infliges 2 daño adicional con las armas y los ataques sin armas en los que tienes el nivel experto. Este daño se incrementa a 3 si tienes el nivel maestro, y a 4 si tienes legendario.

EXPERIENCIA EN ARMADURA LIGERA 13º

Has aprendido a esquivar llevando armadura ligera o sin llevar armadura. Tus niveles de competencia para armadura ligera y defensa sin armas se incrementan hasta nivel experto.

EVASIÓN 15º

Has aprendido a moverte rápidamente para evitar las explosiones, el aliento de los dragones y cosas aún peores. Tu nivel de competencia para las salvaciones de Reflejos aumenta al de maestro. Cuando consigues un éxito en una salvación de Reflejos, en su lugar obtienes un éxito crítico.

PRESTEZA ALQUÍMICA 15º

Tu comodidad al elaborar sustancias es tal que puedes crear tres a la vez. Cuando utilizas la acción Alquimia rápida, puedes gastar hasta tres lotes de reactivos infundidos para elaborar hasta tres sustancias alquímicas tal y como se describe en dicha acción. Las tres sustancias no tienen por qué ser la misma.

DOTES DE ALQUIMISTA

Si necesitas buscar una dote de alquimista por su nombre en lugar de por su nivel, utiliza esta tabla.

Dote	Nivel
Alquimia duradera	4
Alquimia eficaz	4
Alquimia poderosa	8
Bomba abusiva	16
Bomba adhesiva	8
Bomba de humo	2
Bomba debilitante	6
Bomba debilitante mayor	10
Bomba debilitante verdadera	14
Bombardero rápido	1
Bombas asombrosas	12
Bombas direccionales	6
Combinar elixires	6
Debilitación perfecta	18
Elaborar piedra filosofal	20
Elixir compasivo	10
Elixir compasivo mayor	14
Elixir eterno	16
Elixir prolongado	12
Elixires improbables	18
Envenenador poderoso	10
Familiar alquímico	1
Lanzar a distancia	1
Megabomba	20
Mutágeno de mente en blanco	18
Mutágeno elástico	10
Mutágeno elocuente	14
Mutágeno feral	8
Mutágeno genial	16
Mutágeno invencible	12
Mutágeno perfecto	20
Mutágeno persistente	16
Mutágeno revivificador	2
Obrador de milagros	18
Resistencia al veneno	2
Sabio alquímico	1
Salpicadura calculada	4
Salpicadura extendida	10

MAESTRÍA ALQUÍMICA 17º

Tus elaboraciones alquímicas son increíblemente efectivas. Tu nivel de competencia para tu CD de la clase alquimista se incrementa a maestro.

PERFECCIÓN PERPETUA 17º

Has perfeccionado tus infusiones perpetuas, lo que te permite utilizar Alquimia rápida para crear sustancias aún más poderosas sin coste. Las sustancias que puedes seleccionar dependen de tu campo de investigación y deben estar en tu libro de fórmulas.

Bombardero: las versiones mayores de las bombas que has elegido para infusiones perpetuas.

Cirujano: antídoto y antiplaga mayores.

Mutagenista: las versiones mayores de los mutágenos que has elegido para infusiones perpetuas.

MAESTRÍA EN ARMADURA LIGERA 19º

Tu habilidad con la armadura ligera mejora, incrementando tu capacidad para esquivar los golpes. Tus niveles de competencia para armadura ligera y defensa sin armas se incrementan hasta nivel maestro.

DOTES DE ALQUIMISTA

En cada nivel en el que obtienes una dote de alquimista, puedes seleccionar una de las siguientes dotes. Para elegir una dote debes cumplir todos sus prerrequisitos.

1ER NIVEL

BOMBARDERO RÁPIDO ❖ DOTE 1

ALQUIMISTA

Guardas tus bombas en saquillos fáciles de acceder, de los que las extraes sin tener que pensar. Para sacar una bomba Interaccionas, y después Golpeas con ella.

FAMILIAR ALQUÍMICO DOTE 1

ALQUIMISTA

Has utilizado la alquimia para crear vida, una criatura sencilla formada a partir de sustancias alquímicas, reactivos y un poco de tu propia sangre. Este familiar alquímico tiene la apariencia de una pequeña criatura de carne y hueso, aunque podría tener algunos aspectos poco usuales o distintivos, dependiendo de tu proceso creativo. Igual que otros familiares, un familiar alquímico te ayuda en tu laboratorio y en tus aventuras. El familiar utiliza tu bonificador por Inteligencia para determinar sus modificadores a la Percepción, las Acrobacias y el Sigilo (ver Familiares en la pág. 217 para más información).

LANZAR A DISTANCIA DOTE 1

ALQUIMISTA

Has aprendido a lanzar a una distancia mayor. Cuando lanzas una bomba alquímica, tiene un incremento de alcance de 30 pies (*9 m*) en lugar de los 20 pies (*6 m*) habituales.

SABIO ALQUÍMICO DOTE 1

ALQUIMISTA

Prerrequisitos Entrenado en Artesanía

Puedes identificar rápidamente sustancias alquímicas. Cuando utilizas la habilidad Artesanía para Identificar alquimia en una sustancia alquímica que tienes en la mano, puedes hacerlo como una sola acción, que tiene los rasgos concentrar y manipular, en lugar de pasarte 10 minutos. Si dispones de la fórmula de la sustancia que intentas identificar, obtienes un bonificador +2 por circunstancia a la prueba, y si te sale en los dados un fallo crítico, en su lugar sufres un fallo simple.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

2º NIVEL

BOMBA DE HUMO ◈ — DOTE 2

ADITIVO 1 ALQUIMISTA

Frecuencia Una vez por asalto

Desencadenante Utilizas Alquimia rápida para elaborar una bomba alquímica de un nivel por lo menos 1 menor que tu nivel de alquimia avanzada.

Haces que la bomba genere una nube de humo espeso, además de sus efectos normales. Cuando se lanza, la bomba crea una nube de humo en una explosión de 10 pies (*3 m*) de radio. Tú eliges en qué esquina del espacio del objetivo (o el espacio en el que aterriza la bomba) se centra la nube. Las criaturas en el interior de dicha área tienen el estado oculto y todas las demás criaturas están ocultas para ellas. El humo dura 1 minuto o hasta que lo disipa un viento fuerte.

MUTÁGENO REVIVIFICADOR — DOTE 2

ALQUIMISTA

Cuando estás bajo los efectos de un mutágeno, puedes metabolizar el poder del mismo para curarte. Esto utiliza una sola acción, que tiene los rasgos concentrar y manipular. Una vez la acción se ha completado, recuperas 1d6 Puntos de Golpe por cada 2 niveles de objeto del mutágeno (mínimo 1d6) pero la duración del mutágeno acaba de inmediato incluso si estás bajo el efecto de Mutágeno persistente.

RESISTENCIA AL VENENO — DOTE 2

ALQUIMISTA

Una exposición repetida a los reactivos tóxicos ha fortificado tu cuerpo contra venenos de todo tipo. Obtienes una resistencia al veneno igual a la mitad de tu nivel, y un bonificador +1 por estatus a las tiradas de salvación contra venenos.

4º NIVEL

ALQUIMIA DURADERA — DOTE 4

ALQUIMISTA

Has aprendido a hacer que tu energía personal dure un poquito más cuando elaboras rápidamente sustancias a medida. Cuando utilizas Alquimia rápida para crear un material o elixir alquímico, dicho material o elixir mantiene su potencia hasta el final de tu siguiente turno, en lugar de perder su potencia al inicio de tu siguiente turno.

ALQUIMIA EFICAZ — DOTE 4

ALQUIMISTA

Gracias al tiempo que te has pasado estudiando y experimentando, sabes escalar tus fórmulas a lotes mayores que no requieren atención adicional. Cuando inviertes tiempo libre en Elaborar sustancias alquímicas, puedes fabricar el doble de sustancia en un solo lote sin invertir tiempo de preparación adicional. Por ejemplo, si estás creando elixires de la vida, puedes elaborar hasta ocho elixires en un solo lote utilizando tiempo libre, en lugar de cuatro. Esto no reduce la cantidad de reactivos alquímicos requeridos, ni de otros ingredientes necesarios para elaborar cada sustancia, ni tampoco incrementa tu ritmo del progreso en días más allá del tiempo libre base invertido. Esto tampoco cambia el número de sustancias que puedes crear en un lote utilizando alquimia avanzada.

EJEMPLO DE ALQUIMISTA

Bombardero

¡Puedes elaborar un explosivo a partir de prácticamente cualquier cosa!

PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA

Prioriza Inteligencia y Destreza. La Constitución te ayuda a sobrevivir a explosiones incontroladas, y la Sabiduría evita que bombardees un objetivo equivocado.

HABILIDADES

Acrobacias, Arcanos, Artesanía, Engaño, Intimidación, Latrocinio, Sigilo, Sociedad

CAMPO DE INVESTIGACIÓN

Bombardero

DOTE INICIAL

Bombardero rápido

DOTES DE NIVEL SUPERIOR

Bomba de humo (2º), Salpicadura calculada (4º), Bombas direccionales (6º), Bomba adhesiva (8º), Salpicadura extendida (10º), Megabomba (20º)

SALPICADURA CALCULADA — DOTE 4

ALQUIMISTA

Has calculado todos los ángulos para maximizar la salpicadura de una bomba. Cuando lanzas una bomba alquímica con el rasgo salpicadura, puedes hacer que inflija tanto daño por salpicadura como tu modificador por Inteligencia (mínimo 0) en lugar de la cantidad normal.

6º NIVEL

BOMBA DEBILITANTE ◆ — DOTE 6

ADITIVO 2 ALQUIMISTA

Frecuencia Una vez por asalto

Desencadenante Utilizas Alquimia rápida para elaborar una bomba alquímica que es por lo menos 2 niveles inferior a tu nivel de alquimia avanzada.

Tus bombas imponen efectos adicionales a tus enemigos. Mezclas una sustancia en la bomba que causa uno de los siguientes efectos: deslumbrado, ensordecido, desprevenido o bien un penalizador de -5 pies (*-1,5 m*) por estatus a las Velocidades. Si el ataque con esta bomba acierta, el objetivo debe conseguir una salvación de Fortaleza o sufrir dicho efecto hasta el final de tu siguiente turno. Utiliza la CD de tu clase para esta tirada de salvación (incluso si la bomba la lanza alguien que no eres tú).

BOMBAS DIRECCIONALES — DOTE 6

ALQUIMISTA

Puedes lanzar bombas con gran fuerza y con una trayectoria precisa para angular la salpicadura en un cono que afecta en una sola dirección. Al lanzar una bomba alquímica con el rasgo salpicadura, en lugar de salpicar todas las casillas adyacentes al objetivo, puedes tratar el espacio del objetivo como la primera casilla afectada de un cono de 15 pies (*4,5 m*) dirigido en dirección opuesta a ti, lo que te permite potencialmente evitar a tus aliados y salpicar a más profundidad las líneas de tus enemigos. Si el objetivo ocupa más de una sola casilla, la casilla del objetivo más cercana a ti es la primera casilla afectada del cono.

COMBINAR ELIXIRES ◆ — DOTE 6

ADITIVO 2 ALQUIMISTA

Frecuencia Una vez por asalto

Desencadenante Utilizas Alquimia rápida para elaborar una sustancia alquímica que tiene el rasgo elixir y es por lo menos 2 niveles inferior a tu nivel de alquimia avanzada.

Has descubierto cómo mezclar dos elixires en una sola elaboración híbrida. Puedes gastar 2 lotes adicionales de reactivos infundidos para añadir un segundo elixir al que estás elaborando. El segundo elixir debe también ser por lo menos 2 niveles inferior a tu nivel de alquimia avanzada, y el elixir combinado es una sustancia alquímica 2 niveles superior al mayor de los niveles de los dos elixires. Cuando se consume este elixir combinado, surten efecto los dos elixires constituyentes. Por ejemplo, puedes combinar dos elixires de la vida para crear un elixir combinado que cura el doble de la cantidad normal, o combinar un elixir de visión en la oscuridad menor con un elixir de ojo de águila menor para conseguir a la vez visión en la oscuridad y encontrar puertas secretas.

8º NIVEL

ALQUIMIA PODEROSA — DOTE 8

ALQUIMISTA

Las sustancias alquímicas que creas sobre la marcha son particularmente poderosas. Cuando utilizas Alquimia rápida para crear una sustancia alquímica infundida que permite una tirada de salvación, puedes cambiar su CD a la CD de tu clase.

BOMBA ADHESIVA ◈ — DOTE 8

ADITIVO 2 ALQUIMISTA

Frecuencia Una vez por asalto

Desencadenante Utilizas Alquimia rápida para elaborar una bomba alquímica, y el nivel de la misma es por lo menos 2 niveles inferior a tu nivel de alquimia avanzada.

Mezclas un aditivo para hacer que el contenido de la bomba se pegue al objetivo y continúe infligiendo daño. Una criatura que sufre el impacto directo de una de tus bombas adhesivas sufre también tanto daño persistente como el daño por salpicadura de la bomba y del mismo tipo. Si la bomba ya inflige daño persistente, combina las dos cantidades.

MUTÁGENO FERAL — DOTE 8

ALQUIMISTA

Tu mutágeno bestial hace salir la bestia que acecha en tu interior, concediéndote unas garras y dientes especialmente afilados, así como una apariencia feroz. Siempre que te afecta un mutágeno bestial, obtienes el bonificador por objeto del mutágeno a tus pruebas de Intimidación. Además, tus garras y tus dientes son cada vez más crueles, y obtienen el rasgo letal 1d10. Por último, puedes incrementar el penalizador del mutágeno a la CA de -1 a -2 y, a cambio, incrementar en un paso el tamaño del dado de daño de tus garras y tus dientes.

10º NIVEL

BOMBA DEBILITANTE MAYOR — DOTE 10

ALQUIMISTA

Prerrequisitos Bomba debilitante

Has aprendido técnicas mejoradas y secretos alquímicos que te permiten expandir el rango de efectos que puedes imponer mediante tus bombas. Cuando usas bomba debilitante, añade los siguientes estados a la lista de la que puedes elegir: torpe 1, debilitado 1, anonadado 1 o penalizador -10 pies (*-3 m*) por estatus a las velocidades.

ELIXIR COMPASIVO ◈ — DOTE 10

ADITIVO 2 ALQUIMISTA

Frecuencia una vez por asalto

Desencadenante Elaboras un elixir de la vida utilizando Alquimia rápida y dicho elixir es por lo menos dos niveles menor que tu nivel en alquimia avanzada.

Mezclas en tu elixir un aditivo especial, que calma el cuerpo y la mente de quien lo bebe. El elixir de la vida intenta contrarrestar un efecto de miedo o un efecto que impone el estado paralizado en quien lo bebe utilizando el nivel del objeto y un modificador a contrarrestar igual a tu CD de clase -10.

ENVENENADOR POTENTE — DOTE 10

ALQUIMISTA

Prerrequisitos Alquimia poderosa

Concentrando los componentes tóxicos de tus venenos, haces más difícil que las víctimas los resistan. Cuando creas una sustancia alquímica con el rasgo veneno por cualquier método, la CD aumenta en 4 hasta un máximo de tu CD de clase.

MUTÁGENO ELÁSTICO — DOTE 10

ALQUIMISTA

Puedes hacer que tu cuerpo se retuerza y fluya como el mercurio que contienen tus mutágenos. Cuando estás bajo los efectos de un mutágeno de mercurio, puedes extender tus piernas y dar Pasos de hasta 10 pies (*3 m*), y además estirar y comprimir tu cuerpo, permitiéndote el paso a través de espacios reducidos como si fueras de un tamaño de criatura menor, además de cualquier efecto de Escurrirse.

SALPICADURA EXTENDIDA — DOTE 10

ALQUIMISTA

Prerrequisitos Salpicadura calculada

Los compuestos particularmente volátiles que elaboras en tus bombas hacen que el resultado sea explosiones especialmente grandes y poderosas. Cuando lanzas una bomba alquímica que tiene el rasgo salpicadura, puedes sumar tu modificador por Inteligencia al daño por salpicadura normal de la bomba, y ésta inflige daño por salpicadura a todas las criaturas que se encuentran a 10 pies (*3 m*) o menos del objetivo.

12º NIVEL

BOMBAS ASOMBROSAS — DOTE 12

ALQUIMISTA

Prerrequisitos Lanzador lejano

Lanzas bombas de forma infalible, a pesar de las obstrucciones o de la distancia. Cuando lanzas una sustancia alquímica con el rasgo bomba, su incremento de rango de distancia aumenta a 60 pies (*18 m*), reduces cualquier bonificador por circunstancia a la CA del objetivo debido a la cobertura, y tienes éxito de forma automática en la prueba plana cuando tomas como objetivo a una criatura oculta.

MUTÁGENO INVENCIBLE — DOTE 12

ALQUIMISTA

Los aditivos fortificantes que incluyes en tus mutágenos hacen que tu forma de juggernaut sea impenetrable. Cuando estás bajo los efectos de un mutágeno de juggernaut, obtienes tanta resistencia a todo el daño físico como tu modificador por Inteligencia (mínimo 0).

PROLONGAR ELIXIR — DOTE 12

ALQUIMISTA

Integrando tu propia energía personal en los elixires que creas, haces que te afecten más tiempo. Cuando consumes una de tus sustancias alquímicas con los rasgos elixir e infundido y una duración de 1 minuto o más, la duración de dicho elixir se dobla.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

EJEMPLO DE ALQUIMISTA

MUTAGENISTA

Te transformas a ti mismo y transformas a otros mediante el uso de los mutágenos.

PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA

Prioriza Inteligencia y Fuerza. La Constitución te ayuda a sobrevivir a las transformaciones y el combate, y la Sabiduría te permite mantener intacta la mente a pesar de los cambios.

HABILIDADES

Arcanos, Artesanía, Atletismo, Intimidación, Ocultismo, Sigilo, Sociedad, Supervivencia

CAMPO DE INVESTIGACIÓN

Mutagenista

DOTE INICIAL

Familiar alquímico

DOTES DE NIVEL SUPERIOR

Mutágeno revivificador (2º), Mutágeno feral (8º), Mutágeno invencible (12º), Mutágeno persistente (16º), Mutágeno perfecto (20º)

14º NIVEL

BOMBA DEBILITANTE VERDADERA — DOTE 14

ALQUIMISTA

Prerrequisitos Bomba debilitante mayor

Siempre inventivo, has descubierto formas cada vez más devastadoras de que tus bombas obstaculicen o impidan las acciones de tus enemigos. Cuando utilizas Bomba debilitante, añade lo siguiente a la lista de efectos de donde puedes elegir: debilitado 2, estupefacto 2 o un penalizador de -15 pies (*-4,5 m*) a las Velocidades. Si en vez de ello aplicas uno de los efectos indicados en Bomba debilitante, el objetivo evita el efecto si y solamente si el resultado de su tirada de salvación es un éxito crítico.

ELIXIR COMPASIVO MAYOR — DOTE 14

ALQUIMISTA

Prerrequisitos Elixir compasivo

Tus aditivos contienen panaceas que pueden remediar una plétora de enfermedades. Cuando utilizas Elixir compasivo, tu elixir puede en vez de ello intentar contrarrestar los estados cegado, ensordecido, mareado o lentificado.

MUTÁGENO ELOCUENTE — DOTE 14

ALQUIMISTA

Tu mutágeno de labia trasciende los idiomas y la verosimilitud. Cuando te afecta un mutágeno elocuente creado por ti, ignoras los penalizadores por circunstancia a las pruebas de Engaño, Diplomacia, Intimidación e Interpretación. Además, tus palabras traspasan las barreras lingüísticas; todos los que te escuchan oyen tus palabras como si hablaras en su propio idioma (aunque en realidad no hablas dicho idioma, ni esta aptitud te permite entender idioma adicional alguno).

16º NIVEL

BOMBA OPORTUNISTA ◆ — DOTE 16

ADITIVO 2 ALQUIMISTA

Frecuencia Una vez por asalto

Desencadenante Usando Alquimia rápida elaboras una bomba alquímica que es por lo menos 2 niveles inferior a tu nivel en alquimia avanzada.

Mezclas una sustancia en la bomba para frustrar toda resistencia. La bomba reduce toda resistencia que tiene el enemigo a su tipo de daño en una cantidad igual a tu nivel, pero sólo para ese ataque.

ELIXIR ETERNO — DOTE 16

ALQUIMISTA

Prerrequisitos Elixir prolongado

Tu cuerpo acepta y retiene fácilmente los cambios menores. Cuando bebes una de tus sustancias alquímicas con los rasgos elixir e infundido y una duración de 1 minuto o más, puedes convertir en indefinida la duración del elixir. Sólo puedes hacerlo si el nivel del elixir es la mitad de tu nivel o menos. Si más tarde consumes un elixir diferente y lo haces indefinido, el efecto del elixir indefinido previo se acaba.

MUTÁGENO GENIAL — DOTE 16

ALQUIMISTA

Unos retoques especializados a la fórmula que suplementa tu genio amplían considerablemente los beneficios que obtienes de los mutágenos cognitivos. Cuando eres afectado por un mutágeno cognitivo, también obtienes el bonificador por objeto del mutágeno a las pruebas de Diplomacia, Engaño, Interpretación, Intimidación, Medicina, Naturaleza, Religión y Supervivencia. Además, te puedes comunicar telepáticamente con toda criatura a 60 pies (*18 m*) o menos de ti y con la que compartes un idioma. Una vez establecida, la comunicación es bidireccional, por lo que una criatura con la que contactas también se puede comunicar contigo.

MUTÁGENO PERSISTENTE — DOTE 16

ALQUIMISTA

Prerrequisitos Elixir prolongado

Has entrenado tu forma física para permanecer estable durante un estado alterado en concreto. Una vez al día, cuando consumes una sustancia alquímica con los rasgos infundido y mutágeno, puedes retener sus efectos hasta la siguiente vez que llevas a cabo tus preparativos diarios en lugar de su duración normal.

18º NIVEL

DEBILITACIÓN PERFECTA — DOTE 18

ALQUIMISTA

Has perfeccionado fórmulas para bombas que obstaculizan a tus enemigos. Cuando utilizas Bomba debilitante, tu objetivo sólo evita el estado impuesto por la bomba si consigue un éxito crítico en su tirada de salvación.

ELIXIRES IMPROBABLES — DOTE 18

ALQUIMISTA

Tu dominio de los secretos alquímicos te permite duplicar efectos que muchos creen que sólo se pueden conseguir mediante la magia. Selecciona una cantidad de pociones igual a tu bonificador por Inteligencia (mínimo 1) de 9º nivel o menor. Obtienes fórmulas para Elaborar dichas pociones como sustancias alquímicas con el rasgo elixir. Cuando Elaboras estos elixires alquímicos, puedes sustituir por reactivos alquímicos un valor igual de componentes mágicos, y utilizar material de alquimista en lugar de cualquier otro juego de herramientas requerido (para Alquimia rápida) o un laboratorio alquímico (para la actividad Elaborar) en lugar de cualesquiera otros juegos de herramientas requeridos. Aparte de eso, la fórmula no cambia. Una vez elegidas las fórmulas de poción, no las puedes cambiar.

MUTÁGENO DE MENTE EN BLANCO — DOTE 18

ALQUIMISTA

Con un ajuste menor de las relaciones de la fórmula de tu mutágeno sereno, obtienes protección mental. Cuando estás bajo los efectos de un mutágeno sereno, los efectos de detección, revelación y escudriñamiento de 9º nivel o inferior no detectan nada ni de ti ni de tus posesiones y auras. Por ejemplo, *detectar magia* detectaría cualquier otra magia que hubiera en la zona, pero ninguna magia en ti.

OBRADOR DE MILAGROS — DOTE 18

ALQUIMISTA

Frecuencia Una vez cada 10 minutos

Tu dominio de la alquimia puede resucitar a quienes han muerto recientemente. Puedes administrar un elixir de la vida verdadero a una criatura que lleva muerta no más de 2 asaltos. Cuando lo haces, dicha criatura es devuelta a la vida de inmediato con 1 Punto de Golpe y queda herida 1.

EJEMPLO DE LIBRO DE FÓRMULAS

Puedes elegir cualquier sustancia alquímica común de 1er nivel para tu libro de fórmulas, pero la lista que figura a continuación contiene una buena selección de fórmulas para empezar. Un libro para principiantes que contiene dichas fórmulas, llamado *Fundamentos de la Alquimia*, se ha hecho popular entre los alquimistas convencionales manteniéndose alejado de temas controvertidos como los mutágenos, aunque ha sido blanco de las críticas por parte de los alquimistas más extremos, que le acusan de alejar a los novatos de los experimentos más innovadores.

Fórmulas de sustancias alquímicas: frasco de ácido menor, fuego de alquimista menor, antídoto menor, antiplaga menor, elixir del guepardo menor, elixir de la vida menor, bolsa de maraña menor, ahumadera menor.

20º NIVEL

ELABORAR PIEDRA FILOSOFAL — DOTE 20

ALQUIMISTA

Tu investigación ha dado frutos, culminando en la legendaria piedra filosofal. Averiguas la fórmula de la piedra filosofal (pág. 608) y la puedes añadir a tu libro de fórmulas.

MEGABOMBA ❖ — DOTE 20

ADITIVO 3 ALQUIMISTA

Prerrequisitos Salpicadura extendida

Requisitos Tener en la mano una bomba alquímica infundida creada por ti, de un nivel por lo menos 3 menor que tu nivel en alquimia avanzada.

Añades un aditivo increíblemente potente a una bomba que tienes en la mano para crear una megabomba, aumentando grandemente su área de efecto y su potencia. Para lanzarla utilizas una acción de Interactuar en lugar de Golpear, y no llevas a cabo una tirada de ataque. La megabomba afecta a todas las criaturas dentro de una explosión de 30 pies (*9 m*) de radio, centrada a 60 pies (*18 m*) o menos de ti. La bomba inflige daño como si cada criatura fuera su objetivo principal, con una salvación básica de Reflejos. Con una salvación fallida, una criatura también sufre cualquier efecto adicional que afecta a un objetivo principal (como por ejemplo desprevenido a causa de relámpago embotellado). Si bien todos los objetivos de la zona sufren daño por salpicadura como objetivos principales, no hay salpicadura adicional más allá de la misma. Si tu siguiente acción después de crear una megabomba no es una de Interactuar para lanzarla, la megabomba se desnaturaliza y pierde todos sus efectos.

MUTÁGENO PERFECTO — DOTE 20

ALQUIMISTA

Has potenciado las fórmulas de tus mutágenos, alineándolas perfectamente con tu fisiología. Cuando estás bajo los efectos de un mutágeno creado por ti, no sufres sus inconvenientes.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Bárbaro

La furia te consume en batalla. Te deleitas creando el caos y utilizando armas poderosas para trinchar a tus enemigos, confiando en tu sorprendente durabilidad sin requerir técnicas complicadas o un rígido entrenamiento. Tu furia se basa en un instinto cruel, que podrías asociar con un animal, un espíritu u otra parte de ti mismo. Para muchos bárbaros, la fuerza bruta es un martillo y todos los problemas parecen clavos, mientras que otros intentan controlar la tormenta de emociones de su interior y sólo liberar su furia cuando más importa.

Característica clave

Fuerza

A 1er nivel, tu clase te concede una mejora de característica a Fuerza.

Puntos de golpe

12 más tu modificador por Constitución

Incrementas tu número máximo de PG en este valor a 1er nivel y cada nivel posterior.

Durante los encuentros de combate...

Convocas tu furia y corres a primera línea para abrirte camino a golpes. El ataque es tu mejor defensa: necesitas abatir a los enemigos antes de que puedan explotar tus relativamente escasas defensas.

Durante los encuentros sociales...

Utilizas la Intimidación para conseguir lo que necesitas, especialmente cuando una persuasión más amable no puede tener éxito.

Explorando...

Permaneces alerta ante el peligro, listo para lanzarte de cabeza a la batalla en un instante. Trepas por la desafiante pared de roca y dejas caer una cuerda para que los demás te sigan, y vadeas la traicionera corriente para alcanzar el interruptor escondido bajo la superficie del agua. ¡Si hace falta romper algo, ese es tu trabajo!

En tu tiempo libre...

Podrías ir a una taberna a correrte una juerga, a construir la temible leyenda de tus poderosas gestas o a reclutar seguidores para convertirte en un señor de la guerra por derecho propio.

Podrías...

- Podrías tener un arraigado pozo de ira, odio o frustración.
- Preferir una aproximación directa a otra que requiriera paciencia y tedio.
- Embarcarte en un régimen de intensa forma física, y darle un puñetazo a quien dijera que ello entra en conflicto con tu desdén por la paciencia y el tedio

Otros probablemente...

- Cuentan con tu fuerza y tu coraje y confían en que puedes arreglártelas bien en una pelea.
- Te ven como un patán incivilizado y grosero, indigno de la alta sociedad.
- Creen que ere leal a tus amigos y aliados y que nunca cejarás hasta que acabe la pelea.

Competencias iniciales

A 1er nivel obtienes los niveles de competencia indicados en las siguientes estadísticas. No estás entrenado en nada que no se indica, si no obtienes un nivel de competencia mejor de alguna otra forma.

Percepción

Experto en Percepción

Tiradas de salvación

Experto en Fortaleza
Entrenado en Reflejos
Experto en Voluntad

Habilidades

Entrenado en Atletismo
Entrenado en tantas habilidades adicionales como 3 más tu modificador por Inteligencia.

Ataques

Entrenado en armas sencillas
Entrenado en armas marciales
Entrenado en ataques sin arma

Defensas

Entrenado en armadura ligera
Entrenado en armadura intermedia
Entrenado en defensa sin armas

CD de clase

Entrenado en la CD de la clase bárbaro

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

TABLA 3-2: AVANCE DEL BÁRBARO

Tu nivel	Rasgos de clase
1	Competencias iniciales, dote de bárbaro, furia, instinto, ascendencia y bagaje
2	Dote de bárbaro, dote de habilidad
3	Denegar ventaja, dote general, incremento de habilidad
4	Dote de bárbaro, dote de habilidad
5	Dote de ascendencia, incremento de habilidad, mejoras de característica
6	Dote de bárbaro, dote de habilidad
7	Dote general, especialización en un arma, incremento de habilidad, juggernaut
8	Dote de bárbaro, dote de habilidad
9	Dote de ascendencia, incremento de habilidad, reflejos rápidos, resistencia furiosa
10	Dote de bárbaro, dote de habilidad, mejoras de característica
11	Dote general, furia poderosa, incremento de habilidad
12	Dote de bárbaro, dote de habilidad
13	Dote de ascendencia, furia con un arma, incremento de habilidad, juggernaut mayor, experiencia en armadura intermedia
14	Dote de bárbaro, dote de habilidad
15	Dote general, especialización mayor en un arma, incremento de habilidad, mejoras de característica, voluntad indomable
16	Dote de bárbaro, dote de habilidad
17	Dote de ascendencia, incremento de habilidad, furia rápida, sentidos aumentados
18	Dote de bárbaro, dote de habilidad
19	Armadura de furia, devastador, dote general, incremento de habilidad
20	Dote de bárbaro, dote de habilidad, mejoras de característica

Rasgos de clase

Como bárbaro, obtienes estas aptitudes. Una aptitud obtenida a un nivel superior indica el nivel requerido junto al nombre de la aptitud.

ASCENDENCIA Y BAGAJE

Además de las aptitudes que tu clase te proporciona a 1er nivel, obtienes los beneficios derivados de tu ascendencia y de tu bagaje, tal y como se describe en el Capítulo 2.

COMPETENCIAS INICIALES

A 1er nivel obtienes un número de competencias que representa tu entrenamiento básico. Estas competencias se indican al inicio de esta clase.

FURIA

Obtienes la acción Furia, que te permite entrar en un frenesí.

FURIA ◆

BÁRBARO CONCENTRAR EMOCIÓN MENTAL

Requisitos No estar fatigado o en furia

Accedes a tu energía interior y entras en furia. Obtienes tantos Puntos de Golpe temporales como tu nivel más tu modificador por Constitución. Este frenesí dura 1 minuto, hasta que no hay enemigos a los que puedes percibir o hasta que quedas inconsciente, lo primero que sucede. No puedes finalizar voluntariamente la furia. Mientras estás en furia:

- Infliges 2 daño adicional con Golpes cuerpo a cuerpo y ataques sin armas. Este daño adicional se reduce a la mitad si tu arma o tu ataque sin armas es ágil.
- Sufres un penalizador -1 a la CA.
- No puedes utilizar acciones con el rasgo concentrar si no tienen además el rasgo furia. Puedes Buscar mientras estás en furia.

Una vez dejas de estar en furia, pierdes todos los Puntos de Golpe temporales debidos a la misma y no puedes entrar en ella de nuevo durante 1 minuto.

INSTINTO

Tu furia emana de un instinto dominante, que aprendiste de una tradición o que acude a ti de forma natural. Tu instinto te concede una aptitud, requiere que evites ciertos comportamientos, te concede daño y resistencias incrementados a niveles superiores y te permite seleccionar dotes vinculadas a tu instinto. Para más información, consulta Instintos en la pág. 86.

DOTES DE BÁRBARO

A 1er nivel y cada nivel posterior, obtienes una dote de la clase bárbaro. Las dotes de la clase bárbaro se empiezan a describir a partir de la pág. 88.

DOTES DE HABILIDAD 2º

A 2º nivel y cada 2 niveles posteriores, obtienes una dote de habilidad. Las dotes de habilidad se encuentran en el Capítulo 5 y tienen el rasgo habilidad. Debes disponer del nivel entrenado o mejor en la habilidad correspondiente para seleccionar una dote de habilidad.

DENEGAR VENTAJA 3º

A tus enemigos les cuesta atravesar tus defensas. No estás desprevenido ante criaturas ocultas, no detectadas o que te flanquean de tu mismo nivel o inferior, o bien ante criaturas de tu nivel o superior que utilizan ataque sorpresa. Sin embargo, siguen pudiendo ayudar a sus aliados a flanquearte.

DOTES GENERALES 3º

A 3er nivel y cada 4 niveles posteriores, obtienes una dote general. Las dotes generales se encuentran en el Capítulo 5.

INCREMENTOS DE HABILIDAD 3º

A 3er nivel y cada 2 niveles posteriores, obtienes un incremento de habilidad. Puedes utilizarlo, o bien para incrementar tu nivel de competencia hasta avanzado en una habilidad en la que no estás entrenado, o bien para incrementarlo hasta experto en una en la que estás entrenado.

A 7º nivel puedes utilizar incrementos de habilidad para aumentar tu nivel de competencia hasta maestro en una habilidad en la que ya has alcanzado el nivel experto, y a 15º nivel puedes utilizarlos para aumentar tu nivel de competencia hasta legendario en una habilidad en la que ya has alcanzado el nivel maestro.

BRUTALIDAD 5º

Tu furia hace que tus armas sean letales. Tus niveles de competencia para las armas sencillas, las armas marciales y los ataques sin armas aumentan a nivel experto. Cuando estás en furia, obtienes acceso a los efectos de especialización crítica para las armas cuerpo a cuerpo y los ataques sin arma.

DOTES DE ASCENDENCIA 5º

Además de la dote de ascendencia con la que empezaste, obtienes otra a 5º nivel y cada 4 niveles posteriores. La lista de dotes de ascendencia disponibles para ti se encuentra en la entrada de tu ascendencia en el Capítulo 2.

MEJORAS DE CARACTERÍSTICA 5º

A 5º nivel y cada 5 niveles posteriores, mejoras cuatro puntuaciones de característica diferentes. Puedes utilizar estas mejoras de característica para incrementar tus puntuaciones de característica por encima de 18. Mejorar una puntuación de característica la incrementa en 1 si ya está en 18 o más, o en 2 si empieza por debajo de 18.

ESPECIALIZACIÓN EN ARMAS 7º

Tu furia te ayuda a pegar aún más fuerte. Infliges daño 2 adicional con las armas y los ataques sin armas en los que tienes el nivel experto. Este daño se incrementa a 3 si tienes el nivel maestro, y a 4 si tienes el de legendario. Obtienes la aptitud de especialización en tu instinto.

JUGGERNAUT 7º

Tu cuerpo se ha acostumbrado a las privaciones físicas y se ha vuelto resistente a las aflicciones. Tu nivel de competencia para las salvaciones de Fortaleza se incrementa hasta maestro. Cuando consigues un éxito en una salvación de Fortaleza, en su lugar obtienes un éxito crítico.

REFLEJOS RÁPIDOS 9º

Tus reflejos son como el rayo. Tu nivel de competencia para las salvaciones de Reflejos aumenta a experto.

RESISTENCIA FURIOSA 9º

Una exposición repetida y una piel endurecida te permiten eludir el daño. Mientras estás en furia, obtienes una resistencia igual a 3 + tu modificador por Constitución a los tipos de daño basados en tu instinto.

FURIA PODEROSA 11º

Tu furia se intensifica y te permite llevar a cabo explosiones de acción. Tu nivel de competencia para tu CD de la clase bárbaro se incrementa hasta experto. Obtienes la acción gratuita Furia poderosa.

FURIA PODEROSA ◆

BÁRBARO

Desencadenante Utilizas la acción de entrar en furia en tu turno.

Utiliza una acción con el rasgo de furia. Alternativamente, puedes incrementar las acciones de la furia desencadenante a 2 para, en su lugar, utilizar una actividad de 2 acciones con el rasgo furia.

FURIA CON UN ARMA 13º

Tu furia te hace aún más efectivo con las armas que empuñas. Tu competencia para las armas sencillas, las armas marciales y los ataques sin armas aumenta a nivel maestro.

JUGGERNAUT MAYOR 13º

Tienes una fisiología recia. Tu nivel de competencia para las salvaciones de Fortaleza se incrementa a maestro. Cuando sufres un fallo crítico en una salvación de Fortaleza, en su lugar sufres un fallo simple. Cuando sacas un fallo una salvación de Fortaleza contra un efecto que inflige daño, reduces el daño a la mitad.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

EXPERIENCIA EN ARMADURA INTERMEDIA 13º

Has aprendido a defenderte mejor contra los ataques. Tus niveles de competencia para armadura ligera, armadura intermedia y defensa sin armas se incrementan a nivel experto.

ESPECIALIZACIÓN MAYOR EN ARMAS 15º

Las armas que has dominado se vuelven verdaderamente temibles en tus manos. Tu daño debido a la especialización en armas se incrementa a 4 con las armas y los ataques sin arma en los que dispones del nivel experto, 6 si dispones del nivel maestro y 8 si dispones del nivel legendario. Obtienes un beneficio mayor de la aptitud de especialización en tu instinto.

VOLUNTAD INDOMABLE 15º

Tu furia hace difícil que te controlen. Tu nivel de competencia para las salvaciones de Voluntad aumenta a maestro. Cuando consigues un éxito en una salvación de Voluntad, en su lugar obtienes un éxito crítico.

FURIA RÁPIDA 17º

Te recuperas rápidamente de tu furia y pronto estás preparado para empezar de nuevo. Una vez has pasado un turno completo sin estar en furia, puedes entrar en ella de nuevo sin tener que esperar 1 minuto

SENTIDOS AUMENTADOS 17º

Tu instinto aumenta aún más cada uno de tus sentidos. Tu nivel de competencia para Percepción se incrementa a maestro.

ARMADURA DE FURIA 19º

Tu entrenamiento y tu furia incrementan tu conexión con tu armadura. Tus niveles de competencia para armadura ligera, armadura intermedia y defensa sin armas se incrementan a nivel maestro.

DEVASTADOR 19º

Tus Ataques son tan devastadores que apenas te preocupas de la resistencia, y tus aptitudes de bárbaro no tienen paralelo. Tu nivel de competencia para tu CD de la clase bárbaro se incrementa a maestro. Tus Ataques cuerpo a cuerpo ignoran 10 puntos de la resistencia de una criatura al daño físico.

Instintos

Canalizas tu furia mediante un instinto. Eres tú quien decide qué significa para ti tu instinto. Se podría tratar de una criatura o de un símbolo adorado por tu clan, o de un origen o filtro de tu rabia puramente interno, como por ejemplo una creencia, una maldición, una herencia o un estado mental. Cada instinto concede una aptitud de instinto, y puedes obtener más aptitudes mediante las dotes de instinto. También determina qué tipo de daño resistes con resistencia furiosa y, a niveles mayores, incrementa el daño adicional que infliges cuando estás en furia.

Cada instinto indica qué actos son anatema para él. Siempre que llevas a cabo uno de esos actos, pierdes las aptitudes de instinto y cualquier dote de instinto hasta que inviertes 1 día de tiempo libre volviéndote a centrar, aunque mantienes todas tus demás aptitudes de bárbaro.

INSTINTO ANIMAL

Cuando entras en furia te llenas de la rabia de un depredador salvaje, lo que te concede feroces ataques sin arma. Las culturas que adoran a animales crueles (como por ejemplo simios u osos) crían bárbaros con dicho instinto. También podrías estar en guerra con una faceta incontrolable y animalista de tu personalidad, o ser descendiente de un hombre lobo o alguna otra criatura licantrópica. Selecciona el animal de la Tabla 3-3: Instintos animales, que mejor encaja con tu animal elegido.

TABLA 3-3: INSTINTOS ANIMALES

Animal	Ataque	Daño	Rasgos
Ciervo	Asta	1d10 Pr	Presa, sin armas
Gato	Mandíbulas	1d10 Pr	Sin armas
	Zarpa	1d6 Ct	Ágil, sin armas
Lobo	Mandíbulas	1d10 Pr	Derribo, sin armas
Oso	Mandíbulas	1d10 Pr	Sin armas
	Zarpa	1d6 Ct	Ágil, sin armas
Rana	Mandíbulas	1d10 Cd	Sin armas
	Lengua	1d4 Ct	Ágil, sin armas
Serpiente	Zarpa	1d10 Pr	Presa, sin armas
Simio	Puño	1d10 Cd	Presa, sin armas
Tiburón	Mandíbulas	1d10 Pr	Presa, sin armas
Toro	Cuerno	1d10 Pr	Empujón, sin armas

Anatema

No respetar a un animal del tipo elegido de forma flagrante es anatema para tu instinto, igual que utilizar armas cuando estás en furia.

Furia bestial [aptitud de instinto]

Cuando entras en furia, obtienes el ataque (o ataques) sin arma de tu animal elegido. El ataque específico obtenido, el daño que inflige y sus rasgos se indican en la Tabla 3-3: Instintos animales. Estos ataques son del grupo pelea. Tu acción de furia obtiene los rasgos morfismo, primigenio y transmutación.

Aptitud de especialización

Incrementa en un paso el tamaño del dado de daño para los ataques sin armas concedidos por tu animal elegido, e incrementa de 2 a 5 el daño adicional por furia para los ataques sin armas de tu animal elegido. El ataque de lengua de la rana y el ataque de asta del ciervo obtienen un alcance de 10 pies (*3 m*). Si dispones de especialización mayor en un arma, incrementa de 5 a 12 el daño debido a la furia de los ataques sin armas de tu animal elegido.

Resistencia furiosa

Resistes el daño perforante y cortante.

INSTINTO DE DRAGÓN

Convocas la furia de un poderoso dragón, que te permite manifestar aptitudes increíbles. Quizá tu cultura adora la majestad dracónica, obtuviste tu conexión bebiendo sangre de dragón o bañándote en ella o después de ver cómo un dragón merodeador arrasaba tu poblado. Selecciona un tipo de dragón de la Tabla 3-4: Instintos de dragón, para que sea el tipo de tu instinto de dragón. Los dragones cromáticos tienden a ser malignos mientras que los dragones metálicos tienden a ser buenos.

TABLA 3-4: INSTINTOS DE DRAGÓN

Dragón	Tipo	Arma de aliento
Azul	Cromático	Línea de electricidad
Blanco	Cromático	Cono de frío
Bronze	Metálico	Línea de electricidad
Cobre	Metálico	Línea de ácido
Negro	Cromático	Línea de ácido
Oro	Metálico	Cono de fuego
Oropel	Metálico	Línea de fuego
Plata	Metálico	Cono de frío
Rojo	Cromático	Cono de fuego
Verde	Cromático	Cono de veneno

Anatema

Dejar pasar un insulto personal contra ti es anatema para tu instinto. Elige si tu personaje respeta o aborrece a tu tipo de dragón. Si lo respetas, desafiar a dicho dragón es anatema y, si lo aborreces, no derrotar a ese tipo de dragón si te lo cruzas es anatema.

Furia dracónica (aptitud de instinto)

Estando en furia puedes incrementar de 2 a 4 el daño adicional debido a la furia y cambiar tu tipo de daño para que encaje con el del arma de aliento de tu dragón en lugar del tipo de daño de tu arma o ataque sin armas. Si lo haces, tu acción de entrar en furia obtiene los rasgos arcano y evocación, así como el rasgo que encaja con el tipo de daño.

Aptitud de especialización

Cuando utilizas furia dracónica incrementas de 4 a 8 el daño adicional debido a la furia. Si dispones de especialización mayor en un arma, en su lugar incrementas de 2 a 16 el daño debido a la furia cuando utilizas furia dracónica.

Resistencia furiosa

Resistes el daño perforante y el tipo de daño del arma de aliento de tu dragón.

INSTINTO DE GIGANTE

Tu furia te concede el poder en bruto y el tamaño de un gigante. Eso no significa necesariamente que adores a los gigantes, ¡podrías despreciarlos o incluso aspirar a matarlos! En su lugar podrías parecerle un gigante a otra gente debido a tu fuerza excepcional o a tus emociones y tu yo desbordados.

Anatema

No enfrentarse a un desafío de fuerza personal es anatema.

Machacador de titanes (aptitud de instinto)

Puedes utilizar un arma fabricada para una criatura Grande si eres Pequeño o Mediano (tanto de forma normal como estando en furia). Si no eres Pequeño o Mediano, puedes utilizar un arma construida para una criatura un paso de tamaño mayor que tú. Obtienes acceso a dicha arma mayor, de cualquier tipo de arma por lo demás disponible durante la creación de personaje. Tiene el precio y la impedimenta normales de un arma de su tamaño (pág. 295). Cuando empuñas semejante arma en combate, incrementas de 2 a 6 tu daño adicional debido a la furia, pero sufres el estado torpe 1 (pág. 623) dado el engorroso tamaño del arma. No puedes eliminar este estado de torpe ni ignorar sus penalizadores en modo alguno mientras empuñas el arma.

Aptitud de especialización

Incrementa de 6 a 10 el daño debido a la furia cuando usas un arma mayor; si dispones de especialización mayor en un arma, increméntalo de 10 a 18.

Resistencia furiosa

Resistes el daño contundente y puedes elegir entre frío, electricidad o fuego, debiendo decidirte cuando obtienes la resistencia furiosa.

INSTINTO DE LA RABIA

Tu furia procede de un pozo profundo y puramente personal que tienes en tu interior. Utilizas tu furia a tu elección.

Anatema y aptitud de instinto

No tienes ni anatema ni aptitud de instinto. En su lugar, obtienes una dote adicional de bárbaro de 1er nivel.

Aptitud de especialización

Incrementa de 2 a 6 el daño adicional debido a la furia. Si dispones de especialización mayor en un arma, en su lugar incrementa hasta 12 el daño adicional debido a la furia.

Resistencia furiosa

Resistes el daño de las armas físicas, pero no el daño físico de otros orígenes (como por ejemplo ataques sin armas).

INSTINTO DE LOS ESPÍRITUS

Si eres emocionalmente sensible a los espíritus que te rodean; si adoras a los antepasados o a las apariciones; o si te acecha el espectro de un antepasado, pariente, amigo o enemigo, tu furia adopta la forma de una posesión espiritual.

Anatema

No respetar los cadáveres o los espíritus es anatema para tu instinto; defenderse contra las criaturas muertas vivientes no lo es.

TÉRMINOS CLAVE

Verás aparecer los siguientes términos clave en muchos rasgos de la clase bárbaro.

Apertura: estas maniobras sólo funcionan como primera salva en tu turno. Sólo puedes utilizar una acción de apertura si aún no has utilizado una acción con los rasgos ataque o apertura este turno.

Instinto: las aptitudes de instinto requieren un instinto específico; pierdes el acceso a las mismas si llevas a cabo actos que son anatema para tu instinto.

Floritura: las acciones de floritura son técnicas que requieren demasiado esfuerzo como para llevar a cabo muchas de ellas seguidas. Sólo puedes utilizar 1 acción con el rasgo floritura por turno.

Furia: debes estar en furia para utilizar las aptitudes con el rasgo furia, que acaban automáticamente cuando dejas de estarlo.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

DOTES DE BÁRBARO

Si necesitas buscar una dote de bárbaro por su nombre en lugar de por su nivel, utiliza esta tabla.

Dote	Nivel
Abandono temerario	16
Acometida del gigante	14
Agarrón furioso	12
Alas de furia de dragón	12
Aliento de furia de dragón	6
Apalizar	8
Arredrar	10
Ataque de oportunidad	6
Atleta furioso	4
Aullido terrorífico	10
Barrido	4
Carga repentina	1
Carrera furiosa	10
Claridad perfecta	18
Crítico brutal	18
Destripamiento cruel	18
Estatura de gigante	6
Estatura del titán	12
Furia animal	8
Furia compartida	8
Furia contagiosa	20
Furia herida	4
Golpe asombroso	14
Golpe de torbellino	14
Golpe vengativo	14
Gran hendedura	10
Hendedura	6
Interferencia de los espíritus	6
Intimidación furiosa	1
Ira de los espíritus	12
Lanzador furioso	1
Matón brutal	6
Matón furioso	8
Momento de claridad	1
Movimiento rápido	4
Nuevas energías	2
Olfato agudo	2
Paliza colateral	16
Piel animal	6
Pisotón de terremoto	20
Recupérate	2
Remate furioso	2
Salto del depredador	12
Salto repentino	8
Sin huida posible	2
Transformación de dragón	16
Ven si te atreves	10
Vigor renovado	8
Visión aguda	1

Furia espiritual [aptitud de instinto]

Estando en furia, puedes incrementar de 2 a 3 el daño adicional debido a la furia e infligir daño por energía positiva o negativa, en lugar del daño normal de tu arma o de tu ataque sin armas (eliges cada vez que entras en furia). Si eliges infligir daño por energía positiva o negativa, tu arma o tu ataque sin armas obtiene los efectos de la runa de propiedad *toque fantasmal*, lo que la convierte en más efectiva contra las criaturas incorporarles, y tu acción de entrar en furia obtiene los rasgos divino y nigromancia, además de negativo o positivo, según resulta apropiado.

Aptitud de especialización

Cuando utilizas furia espiritual incrementas de 3 a 7 el daño adicional debido a la furia. Si dispones de especialización mayor en un arma, en su lugar incrementas a 13 el daño debido a la furia cuando utilizas furia espiritual.

Resistencia furiosa

Resistes la energía negativa, así como el daño infligido por los ataques y las aptitudes de las criaturas muertas vivientes, sea cual sea el tipo de daño.

Dotes de bárbaro

En cada nivel en el que obtienes una dote de bárbaro, puedes seleccionar una de las siguientes dotes. Para elegir una dote debes cumplir todos sus prerrequisitos.

1er nivel

CARGA REPENTINA ◆◆ — DOTE 1

APERTURA BÁRBARO FLORITURA

Con una rápida carrera, llegas hasta un enemigo y le atacas. Da dos Zancadas. Si acabas tu movimiento a distancia de cuerpo a cuerpo de por lo menos un enemigo, puedes llevar a cabo un Golpe cuerpo a cuerpo contra dicho enemigo. Puedes usar Carga repentina mientras excavas, trepas, vuelas o nadas en lugar de dar Zancadas, si dispones del correspondiente tipo de movimiento.

INTIMIDACIÓN FURIOSA — DOTE 1

BÁRBARO

Tu furia llena de temor a tus enemigos. Cuando estás en furia, tus acciones de Desmoralizar y Asustar mortalmente (de la habilidad Intimidación y de la dote de habilidad Intimidación respectivamente) obtienen el rasgo furia, lo que te permite utilizarlas estando en furia. En cuanto cumples los prerrequisitos para las dotes de habilidad Mirada intimidante y Asustar mortalmente, obtienes estas dotes.

LANZADOR FURIOSO — DOTE 1

BÁRBARO

Tus armas arrojadizas se vuelven especialmente letales cuando estás en furia. Aplicas el daño adicional debido a la furia a tus ataques con armas arrojadizas. Si dispones de la dote Crítico brutal o del rasgo de clase devastador, aplicas sus beneficios a los ataques con armas arrojadizas.

MOMENTO DE CLARIDAD ◆ — DOTE 1

BÁRBARO CONCENTRAR FURIA

Echas atrás tu furia durante un momento para pensar con claridad. Hasta el final de ese turno puedes utilizar acciones con el rasgo concentrar, incluso si no tienen el rasgo furia.

VISIÓN AGUDA — DOTE 1

BÁRBARO

Cuando estás en furia, tu sentido de la vista mejora, concediéndote visión en la oscuridad.

2º nivel

NUEVAS ENERGÍAS — DOTE 2

BÁRBARO

Puedes entrar en furia una segunda vez, pero después tienes que recuperar el aliento. Puedes entrar en furia sin esperar 1 minuto después de la furia anterior (o 1 asalto, con furia rápida)

pero cuando acaba esta segunda furia quedas fatigado hasta que descansas 10 minutos.

OLFATO AGUDO — DOTE 2

BÁRBARO

Prerrequisitos Visión aguda o visión en la oscuridad.

Cuando entras en furia, tu sentido del olfato mejora. Obtienes un sentido especial: olfato impreciso, con un alcance de 30 pies (*9 m*).

RECUPÉRATE ◆ — DOTE 2

BÁRBARO CONCENTRAR FURIA

Te concentras en la furia, superando el miedo y echando atrás el mareo. Reduces en 1 tu condición de asustado y haces una salvación de Fortaleza para recuperarte del estado de mareado como si hubieras gastado una acción vomitando; con un fallo reduces en 1 el valor de tu estado de mareado (pero no con un fallo crítico), en 2 con un éxito o en 3 con un éxito crítico.

REMATE FURIOSO ◆ — DOTE 2

BÁRBARO FURIA

Desesperado por acabar el combate, pones toda tu rabia en un ataque final. Da un Golpe. Si impactas, obtienes un bonificador por circunstancia al daño igual al número de asaltos que quedaban en tu furia (máximo 10). Después de este Golpe, tu furia acaba de inmediato y quedas fatigado a menos que descanses por lo menos 10 minutos.

SIN HUIDA POSIBLE ↷ — DOTE 2

BÁRBARO FURIA

Desencadenante Un enemigo que está a tu alcance intenta alejarse de ti.

Mantienes la distancia con un enemigo que se retira. Puedes dar Zancadas hasta tu Velocidad, siguiendo al enemigo y manteniéndole a tu alcance a todo lo largo de su movimiento hasta que deja de moverse o tú te has movido toda tu Velocidad. Puedes usar Sin huida posible mientras excavas, trepas, vuelas o nadas en lugar de dar Zancadas, si dispones del correspondiente tipo de movimiento.

4º NIVEL

ATLETA FURIOSO — DOTE 4

BÁRBARO

Prerrequisitos Nivel experto en Atletismo.

Los obstáculos físicos no pueden contener tu furia. Cuando entras en furia, obtienes una Velocidad de trepar y una de nadar iguales a tu Velocidad terrestre, la CD de los saltos de altura y de longitud con carrerilla disminuye en 10, y tu distancia de salto se incrementa a 5 pies (*1,5 m*) cuando saltas en vertical y a 15 pies (*4,5 m*) si tu Velocidad es por lo menos 15 pies (*4,5 m*) y a 20 pies (*6 m*) si tu velocidad es por lo menos 20 pies (*6 m*) cando saltas en horizontal.

BARRIDO ◆◆ — DOTE 4

BÁRBARO FLORITURA

Lanzas un golpe amplio y en arco. Da un solo Golpe cuerpo a cuerpo y compara el resultado de la tirada de ataque con la CA de hasta dos enemigos, adyacentes entre sí y cada uno de los cuales debe estar a tu alcance de cuerpo a cuerpo.

Tira el daño sólo una vez y aplícalo a todas las criaturas a las que aciertas. Un Barrido cuenta como dos ataques para tu penalizador por ataque múltiple.

Si estás utilizando un arma con el rasgo barrido, su modificador se aplica a todos los ataques de Barrido.

FURIA HERIDA ↷ — DOTE 4

BÁRBARO

Desencadenante Sufres daño y eres capaz de entrar en furia.

Ruges de dolor, despertando la rabia que llevas dentro. Entras en furia.

MOVIMIENTO RÁPIDO — DOTE 4

BÁRBARO

Tu furia es un frenesí de movimientos rápidos. Cuando entras en furia, obtienes un bonificador de +10 pies (*+3 m*) por estatus a tu Velocidad.

EJEMPLO DE BÁRBARO

FURIA ANIMAL

El animal que llevas dentro se libera, convirtiéndote en una criatura feral de la Naturaleza cuando entras en furia. Sigues tus instintos en lugar de la razón, y te encuentras como en casa en las tierras vírgenes.

PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA

Incrementa tu fuerza todo lo que puedas, seguida por tu Constitución y tu Destreza. Una Sabiduría elevada puede mejorar tus sentidos.

HABILIDADES

Atletismo, Intimidación, Naturaleza, Supervivencia.

INSTINTO

Instinto animal

DOTE INICIAL

Intimidación furiosa

DOTES DE NIVEL SUPERIOR

Sin huida posible (2º), Piel animal (6º), Furia animal (8º), Aullido terrorífico (10º), Salto del depredador (12º)

6º NIVEL

ALIENTO DE FURIA DE DRAGÓN ◆◆ — DOTE 6

ARCANO BÁRBARO CONCENTRAR EVOCACIÓN INSTINTO FURIA

Prerrequisitos Instinto de dragón

Requisitos No has utilizado esta aptitud desde la última vez que entraste en furia.

Respiras hondo y exhalas una poderosa energía en un cono de 30 pies (*9 m*) o una línea de 60 pies (*18 m*), infligiendo 1d6 daño por nivel. El área y el tipo de daño son los mismos que los de tu dragón (ver Tabla 3-4 en la pág. 87). Si has utilizado esta aptitud en la última hora, el área de daño se reduce a la mitad (cono de 15 pies [*4,5 m*] o línea de 30 pies [*9 m*]; 1d6 daño por cada 2 niveles). Cada criatura de la zona debe hacer una salvación básica de Reflejos.

ATAQUE DE OPORTUNIDAD ↩ — DOTE 6

BÁRBARO

Desencadenante Una criatura a tu alcance utiliza una acción de manipular o de movimiento, lleva a cabo un ataque a distancia o abandona una casilla durante una acción de movimiento que está utilizando.

Pegas a una criatura que deja una abertura en sus defensas. Da un Golpe cuerpo a cuerpo contra la criatura desencadenante. Si tu Golpe resulta en un impacto crítico y el desencadenante fue una acción de manipular, dicha acción queda interrumpida. Este Golpe no cuenta para tu penalizador por ataque múltiple, y tu penalizador por ataque múltiple no se aplica al mismo.

ESTATURA DE GIGANTE ◆ — DOTE 6

BÁRBARO FURIA INSTINTO POLIMORFÍA PRIMIGENIO TRANSMUTACIÓN

Prerrequisitos Instinto de gigante

Requisitos Ser de tamaño Mediano o más pequeño.

Creces hasta alcanzar un tamaño increíble. Te vuelves de tamaño Grande, incrementando en 5 pies (*1,5 m*) tu alcance y obteniendo el estado torpe 1 (pág. 623) hasta que sales de furia. Tu equipo crece contigo.

HENDEDURA ↩ — DOTE 6

BÁRBARO FURIA

Desencadenante Tu Golpe cuerpo a cuerpo mata a una criatura o la deja inconsciente, y hay otro enemigo adyacente a la misma.

Te deshaces limpiamente de un enemigo y pasas al siguiente. Da un Golpe cuerpo a cuerpo contra el segundo enemigo.

INTERFERENCIA DE LOS ESPÍRITUS ◆ — DOTE 6

BÁRBARO DIVINO FURIA INSTINTO NIGROMANCIA

Prerrequisitos Instinto de espíritu

Llamas a tus espíritus protectores para te que cubran de los ataques a distancia. Hasta que tu furia acaba, todo el que lleva a cabo un ataque a distancia contra ti debe tener éxito en una prueba plana de CD 5 o el ataque falla sin efecto alguno.

MATÓN BRUTAL — DOTE 6

BÁRBARO

Prerrequisitos Nivel experto en Atletismo.

Zarandeas a tus enemigos y les dejas magullados. Estando en furia, cuando consigues Desarmar, Agarrar, Empujar o Derribar a un enemigo, infliges a dicho enemigo tanto daño contundente como tu modificador por Fuerza; suma esto al daño de un éxito crítico en un Derribo.

PIEL DE ANIMAL — DOTE 6

BÁRBARO INSTINTO POLIMORFÍA PRIMIGENIO TRANSMUTACIÓN

Prerrequisitos Instinto animal

Tu nivel de competencia para la defensa sin armas se incrementa hasta experto. Cuando entras en furia y vas sin armadura, tu piel se transforma en un grueso pellejo parecido a la piel de tu animal. Obtienes un bonificador +1 por estatus a la CA en lugar de sufrir un penalizador -1 a la misma; si además dispones del rasgo de clase juggernaut mayor, éste bonificador por estatus se incrementa a +2. El grosor de tu pellejo te impone un límite máximo de +3 al modificador por Destreza a tu CA.

8º NIVEL

APALIZAR ◆ — DOTE 8

BÁRBARO FURIA

Requisitos Tienes agarrado a un enemigo.

Pegas a tu enemigo agarrado. Éste sufre tanto daño contundente como tu modificador por Fuerza más tu daño por especialización en armas más tu daño por furia. El enemigo debe hacer una salvación básica de Fortaleza contra la CD de tu clase.

FURIA ANIMAL ◆ — DOTE 8

BÁRBARO CONCENTRAR FURIA INSTINTO POLIMORFÍA PRIMIGENIO TRANSMUTACIÓN

Prerrequisitos Instinto animal

Te transformas en tu animal. Obtienes los efectos del conjuro de 3er nivel *forma animal* excepto que utilizas tus propias estadísticas, Puntos de Golpe temporales y ataques sin armas en lugar de los que concede *forma animal*. También retienes las aptitudes constantes de tu equipo. Si tu animal es una rana, el alcance de tu lengua se incrementa a 15 pies (*4,5 m*). Deshacer la transformación obtiene el rasgo de furia.

FURIA COMPARTIDA ◆ — DOTE 8

AUDITIVO BÁRBARO FURIA VISUAL

Requisitos No has utilizado esta aptitud desde la última vez que entraste en furia.

Avivas la furia de un aliado. Mientras estás en furia, una criatura voluntaria a 30 pies (*9 m*) o menos obtiene los efectos de entrar en furia excepto que puede seguir utilizando acciones concentradas.

MATÓN FURIOSO — DOTE 8

BÁRBARO

Prerrequisitos Nivel maestro en Atletismo.

Intimidas a los enemigos por todo el campo de batalla. Cuando entras en furia, obtienes un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Atletismo para las tiradas de ataque.

SALTO SERPENTINO ◆◆ — DOTE 8

BÁRBARO

Lanzas un golpe contra un enemigo cuando estás saltando. Da un Salto sin carrerilla, Salto de altura o Salto de longitud y da un Golpe cuerpo a cuerpo en cualquier momento durante el salto. Inmediatamente después del Golpe, caes al suelo si estás en el aire, incluso si no has alcanzado la distancia máxima de tu salto. Si la distancia que caes no es mayor que la altura de tu salto, no sufres daño y aterrizas de pie.

Al hacer un Salto de altura o de longitud durante un Salto repentino, determina la CD utilizando las CD de los Saltos de longitud, e incrementa tu distancia máxima al doble de tu Velocidad.

VIGOR RENOVADO ◆ — DOTE 8

BÁRBARO CONCENTRAR FURIA

Haces una pausa para recuperar tu vigor furioso. Obtienes tantos Puntos de Golpe temporales como la mitad de tu nivel más tu modificador por Constitución.

10º NIVEL

ARREDRAR ◆ — DOTE 10

BÁRBARO FURIA

Requisitos Tu última acción fue un Golpe con éxito.

La fuerza de tu golpe hace retroceder a tu enemigo. Echas atrás 5 pies (*1,5 m*) a un enemigo, con los efectos de un Empujón. Puedes seguir al enemigo de la forma habitual, como en un Empujón con éxito.

AULLIDO TERRORÍFICO ◆ — DOTE 10

AUDITIVO BÁRBARO FURIA

Prerrequisitos Mirada intimidante

Das un aullido terrorífico. Haz pruebas de Intimidar para Desmoralizar a todas las criaturas que se encuentran a 30 pies (*9 m*) o menos. Sean cuales sean los resultados de tus pruebas, a continuación cada enemigo queda temporalmente inmune al Aullido terrorífico durante 1 minuto.

CARRERA FURIOSA ◆◆ — DOTE 10

BÁRBARO FURIA

Te lanzas hacia delante. Puedes dar Zancadas hasta cinco veces tu Velocidad en línea recta. En vez de ello, puedes incrementar hasta 3 el número de acciones que cuesta esta actividad para dar Zancadas hasta ocho veces tu Velocidad en línea recta.

GRAN HENDEDURA — DOTE 10

BÁRBARO FURIA

Prerrequisitos Hendedura

Tu furia lleva tu arma hacia múltiples enemigos. Cuando utilizas Hendedura, si tu ataqué también mata o derriba a un objetivo, puedes continuar llevando a cabo Ataques cuerpo a cuerpo hasta que haces uno que no mata o derriba a una criatura, o hasta que no quedan criaturas adyacentes a la criatura más reciente a la que has atacado con Hendedura, lo que sucede primero.

VEN SI TE ATREVES ◆ — DOTE 10

BÁRBARO CONCENTRAR FURIA

Te abres a los ataques para poder responder a tu vez. Hasta que acaba tu furia, quedas desprevenido y las tiradas de daño contra ti obtienen un bonificador +2 por circunstancia. Si una criatura te acierta, dicha criatura queda desprevenida para ti hasta el final de tu siguiente turno. Si le aciertas antes del final del siguiente turno, obtienes tantos Puntos de Golpe temporales como tu modificador por Constitución, o el doble de dicha cantidad con un impacto crítico. Estos Puntos de Golpe temporales duran hasta el final de tu furia.

12º NIVEL

AGARRÓN FURIOSO ◆ — DOTE 12

BÁRBARO FURIA

Requisitos Tu última acción ha sido un Golpe con éxito y, o bien tienes una mano libre, o bien tu Golpe utilizó un arma de presa.

Agarras a tu enemigo mientras está distraído por tu Golpe. El enemigo

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

EJEMPLO DE BÁRBARO

FURIA

Te gustan las cosas simples porque sólo necesitas una cosa que te empuje: tu propia rabia interior.

PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA

Prioriza tu Fuerza, y después tu Constitución y tu Destreza. La Sabiduría te puede hacer más perceptivo.

HABILIDADES

Acrobacias, Atletismo, Intimidación, Sigilo

INSTINTO

Instinto de la furia

DOTE INICIAL

Carga repentina

DOTES DE NIVEL SUPERIOR

Remate furioso (2º), Movimiento rápido (4º), Ataque de oportunidad (6º), Ataque de torbellino (14º)

al que aciertas queda agarrado, como si hubieras tenido éxito en una prueba de Atletismo para Agarrarle.

ALAS DE LA FURIA DEL DRAGÓN ◆ DOTE 12

BÁRBARO FURIA INSTINTO POLIMORFÍA PRIMIGENIO TRANSMUTACIÓN

Prerrequisitos Instinto de dragón

Haces que te broten alas de dragón de la espalda, del mismo color que tu dragón elegido. Cuando entras en furia, obtienes una Velocidad de vuelo igual a tu Velocidad terrestre. Si cuando tu furia acaba estás volando, empiezas a caer, pero la transformación sólo se completa en el último momento, por lo que no sufres daño debido a la caída y aterrizas de pie.

ESTATURA DEL TITÁN DOTE 12

BÁRBARO INSTINTO POLIMORFÍA TRANSMUTACIÓN

Prerrequisitos Instinto gigante, Estatura de gigante

Creces hasta un tamaño aún mayor. Estando en furia y cuando utilizas Estatura del gigante, en vez de ello puedes hacerte Enorme (incrementando en 10 pies [*3 m*] tu alcance si eras Mediano o más pequeño). Mientras eres Enorme sufres el estado torpe 1 (pág. 623).

IRA DE LOS ESPÍRITUS ◆ DOTE 12

ATAQUE BÁRBARO CONCENTRAR FURIA INSTINTO

Prerrequisitos Instinto de espíritu

Convocas una aparición efímera, típicamente el fantasma de un antepasado o un espíritu de la Naturaleza, que adopta la forma de un destello. El destello espiritual lleva a cabo un ataque sin arma cuerpo a cuerpo de acometida contra un enemigo a 120 pies (*36 m*) o menos de ti. El ataque base del destello es igual a tu bonificador por competencia para armas marciales más tu bonificador por Fuerza más un bonificador +2 de objeto, y aplica los mismos bonificadores (y penalizadores) por circunstancia y por estatus que los que tienes tu. Con un impacto, el destello inflige tanto daño como 4d8 más tu modificador por Constitución. Puedes elegir si el daño ha de ser por energía positiva o negativa; no apliques tu daño por furia ni tu daño por especialización en un arma, pero los bonificadores y penalizadores por circunstancia y por estatus que también afectarían al daño del destello se aplican normalmente. Si el Golpe de tu destello es un impacto crítico, el objetivo además queda asustado 1. Este ataque cuenta como si fueras tú quien ataca, por lo que está sujeto a tu penalizador por ataques múltiples.

SALTO DEL DEPREDADOR ◆ DOTE 12

APERTURA BÁRBARO FLORITURA FURIA INSTINTO

Prerrequisitos Instinto animal

Requisitos No llevas armadura o llevas armadura ligera.

Cubres en un instante la distancia que te separa de tu presa, abalanzándote sobre la criatura antes de que pueda reaccionar. Das Zancadas hasta tu Velocidad y llevas a cabo un Golpe al final de tu movimiento.

14º NIVEL

FURIA VENGATIVA ↻ DOTE 14

BÁRBARO FURIA

Prerrequisitos Ven si te atreves

Desencadenante Una criatura a tu alcance tiene un éxito o un éxito crítico en un ataque contra ti.

Requisitos Estás bajo el efecto de Ven si te atreves.

Cuando te acierta un enemigo, replicas de inmediato. Da un Golpe cuerpo a cuerpo contra la criatura desencadenante. Este Golpe no cuenta para tu penalizador por ataque múltiple, y tu penalizador por ataque múltiple no se aplica al mismo.

GOLPE ASOMBROSO — DOTE 14

BÁRBARO CONCENTRAR FURIA

Prerrequisitos Arredrar

Tus ataques son tan poderosos que puedes aplastar a tus oponentes. Cuando utilizas Arredrar, puedes hacer una prueba de Atletismo contra la CD de Fortaleza de tu objetivo.

Éxito crítico Obtienes el efecto de un éxito crítico de Empujón, y después el efecto de éxito crítico de un Derribo contra el objetivo.

Éxito Obtienes el efecto de un éxito de Empujón, y después el efecto de éxito de un Derribo contra el objetivo.

Fracaso Obtienes el efecto normal de Arredrar.

GOLPE DE TORBELLINO ◆◆◆ — DOTE 14

APERTURA BÁRBARO FLORITURA

Atacas a todos los adversarios cercanos. Da un Golpe cuerpo a cuerpo contra cada enemigo que tienes a alcance de cuerpo a cuerpo. Cada ataque cuenta para tu penalizador por ataque múltiple, pero no incrementa tu penalizador hasta que has hecho todos tus ataques.

SALTO DE GIGANTE ◆ — DOTE 14

BÁRBARO CONCENTRAR FURIA INSTINTO

Prerrequisitos Instinto de gigante

Extiendes tu cuerpo y te preparas para atacar a tus enemigos más allá de tu alcance normal. Hasta que acaba tu furia, todas tus armas cuerpo a cuerpo y tus ataques sin arma obtienen alcance 10. Esto no incrementa el alcance de ningún arma o ataque sin armas que ya dispone el rasgo alcance, pero se combina con las aptitudes que incrementan tu alcance debido a un tamaño incrementado, como por ejemplo Estatura de gigante.

16º NIVEL

ABANDONO TEMERARIO ◇ — DOTE 16

BÁRBARO FURIA

Desencadenante Empieza tu turno y estás a la mitad de tus Puntos de Golpe o menos.

Tu sangre hierve cuando te dan una paliza, y abandonas toda precaución para acabar con el combate. Obtienes un bonificador +2 por circunstancia a las tiradas de ataque, un penalizador -2 a la CA y un penalizador -1 a las salvaciones. Estos bonificadores y penalizadores duran hasta que acaba tu furia o hasta que estás por encima de la mitad de tus Puntos de Golpe, lo que sucede antes.

PALIZA COLATERAL — DOTE 16

BÁRBARO FURIA

Prerrequisitos Apalizar

Cuando apalizas a un enemigo agarrado, golpeas con dicho enemigo a otro enemigo cercano. Otro enemigo adyacente al agarrado sufre también tu daño por paliza, teniendo derecho a una salvación básica de Reflejos contra la CD de tu clase.

TRANSFORMACIÓN DEL DRAGÓN ◆ — DOTE 16

BÁRBARO CONCENTRAR FURIA INSTINTO POLIMORFÍA PRIMIGENIO TRANSMUTACIÓN

Prerrequisitos Instinto de dragón, Alas de furia del dragón

Te transformas en un feroz dragón Grande, obteniendo los efectos de *forma de dragón* de 6º nivel, excepto que utilizas tu propia CA y modificador al ataque; también aplicas tu daño adicional debido a la furia. Deshacer la transformación obtiene el rasgo de furia.

A 18º nivel, obtienes un bonificador de +20 pies (*6 m*) por estatus a tu Velocidad de vuelo, tu bonificador al daño con los Golpes de dragón se incrementa a +12, la CD de tu arma de aliento es tu CD de clase a los niveles 16 y 18 y obtienes un bonificador +14 por estatus al daño de tu arma de aliento.

18º NIVEL

CLARIDAD PERFECTA — DOTE 18

BÁRBARO CONCENTRAR FORTUNA FURIA

Desencadenante Fallas o fallas críticamente en una tirada de ataque o salvación de Voluntad.

Quemas toda tu rabia para asegurarte de que tu ataque acierta y tu mente permanece libre. Repite la tirada de ataque o la salvación de Voluntad desencadenante con un bonificador +2 por circunstancia, utiliza el mejor de los resultados y resuelve el efecto. A continuación, sales de la furia de inmediato.

CRÍTICO BRUTAL — DOTE 18

BÁRBARO

Tus impactos críticos resultan particularmente devastadores. Con un impacto crítico con un arma cuerpo a cuerpo, añade un dado de daño adicional. Esto es además de cualquier dado adicional que obtienes si el arma es letal o fatal. El objetivo también sufre un daño persistente por sangrado igual a 2 dados de daño.

DESTRIPAMIENTO CRUEL ◆◆ — DOTE 18

BÁRBARO FURIA

Llevas a cabo un cruel ataque que mutila a tu enemigo. Da un Golpe cuerpo a cuerpo. Si el Golpe tiene éxito e inflige daño, el objetivo queda drenado 1, o drenado 2 con un éxito crítico.

20º NIVEL

FURIA CONTAGIOSA — DOTE 20

AUDITIVO BÁRBARO FURIA VISUAL

Prerrequisitos Furia compartida

Puedes empujar al frenesí a tus aliados, concediéndoles beneficios increíbles. Puedes ignorar los requisitos de Furia compartida, utilizándola varias veces en una furia. Los aliados afectados por Furia compartida que aceptan tu anatema mientras dura la furia obtienen tu aptitud de instinto y la aptitud de especialización que deriva de la especialización en un arma, pero no la especialización mayor en un arma.

PISOTÓN DE TERREMOTO ◆ — DOTE 20

BÁRBARO FURIA MANIPULAR

Frecuencia Una vez cada 10 minutos

Das una patada en el suelo con una fuerza tal que crea un terremoto menor, con los efectos del conjuro *terremoto*.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Bardo

Eres un maestro del arte, un erudito de los secretos ocultos y un persuasor que cautiva. Utilizando poderosas interpretaciones, influencias las mentes y elevas las almas a nuevos niveles de heroísmo. Podrías utilizar tus poderes para convertirte en un líder carismático, o quizás en vez de eso ser un consejero, un manipulador, una sabandija o un virtuoso. Si bien tu versatilidad lleva a algunos a considerarte como un vago cautivador y una persona que hace de todo, es peligroso suponer que no dominas nada.

CARACTERÍSTICA CLAVE

CARISMA

A 1er nivel, tu clase te concede una mejora de característica al Carisma.

PUNTOS DE GOLPE

8 más tu modificador por Constitución

Incrementas tu número máximo de PG en este valor a 1er nivel y cada nivel posterior.

DURANTE LOS ENCUENTROS DE COMBATE...

Utilizas interpretaciones mágicas para alterar las probabilidades en favor de tus aliados. Alternas de forma confiada entre ataques, curación y conjuros de ayuda según resulta necesario.

DURANTE LOS ENCUENTROS SOCIALES...

Persuades, prevaricas y amenazas con facilidad.

EXPLORANDO...

Eres una fuente de conocimiento, cuentos populares, leyendas y saber que proporcionan un contexto más profundo y un reconocimiento provechoso para la aventura del grupo. Tus conjuros y tu interpretación inspiran a tus aliados a mayores descubrimientos y éxitos.

EN TU TIEMPO LIBRE...

Puedes ganar dinero y prestigio con tus interpretaciones, haciéndote un nombre y consiguiendo mecenas. Al cabo del tiempo, los relatos de tu talento y de tus triunfos atraerán a otros bardos a estudiar tu técnica en un colegio de bardos.

PODRÍAS...

- Tener una pasión tan fuerte por tu arte que forjaras una conexión espiritual con él.
- Pasar a primera línea cuando hacen falta tacto y soluciones no violentas.
- Seguir a tu musa, ya se trate de una misteriosa criatura feérica, un concepto filosófico, una fuerza física o un dios del arte o de la música, y aprender con su ayuda conocimientos secretos de los que muy pocos disponen.

OTROS PROBABLEMENTE...

- Celebran la oportunidad de invitarte a sus acontecimientos sociales, o bien como intérprete o como simple invitado, pero te consideran una especie de curiosidad en su círculo social.
- Te subestiman cuando te comparan con otros lanzadores de conjuros, creyendo que eres poco más que un juglar petimetre, sin reparar en el sutil poder de tu magia.
- Responden favorablemente a tu encanto y a tus aptitudes sociales, pero siguen sospechando de tu magia hechizadora.

COMPETENCIAS INICIALES

A 1er nivel obtienes los niveles de competencia indicados en las siguientes estadísticas. No estás entrenado en nada que no se indica, si no obtienes un nivel de competencia mejor de alguna otra forma.

PERCEPCIÓN

Experto en Percepción

TIRADAS DE SALVACIÓN

Entrenado en Fortaleza
Entrenado en Reflejos
Experto en Voluntad

HABILIDADES

Entrenado en Ocultismo
Entrenado en Interpretación
Entrenado en tantas habilidades adicionales como 4 más tu modificador por Inteligencia.

ATAQUES

Entrenado en armas sencillas
Entrenado en espada larga, espada ropera, cachiporra, arco corto, espada corta y látigo.
Entrenado en ataques sin arma

DEFENSAS

Entrenado en armadura ligera
Entrenado en defensa sin armas

CONJUROS

Entrenado en ataques de conjuro ocultistas.
Entrenado en CD de conjuro ocultistas.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Tabla 3-5: Avance del bardo

Tu nivel	Rasgos de clase
1	Competencias iniciales, conjuros de composición, conjuros ocultistas, ascendencia y bagaje, musa, repertorio de conjuros
2	Dote de bardo, dote de habilidad
3	Conjuros de 2º nivel, conjuros de signatura, incremento de habilidad, dote general, reflejos rápidos
4	Dote de bardo, dote de habilidad
5	Conjuros de 3er nivel, dote de ascendencia, incremento de habilidad, mejora de características
6	Dote de bardo, dote de habilidad
7	Conjuros de 4º nivel, dote de ascendencia, incremento de habilidad, lanzador de conjuros experto
8	Dote de bardo, dote de habilidad
9	Conjuros de 5º nivel, dote de ascendencia, gran fortaleza, incremento de habilida, resolución
10	Dote de bardo, dote de habilidad, mejoras de característica
11	Conjuros de 6º nivel, dote general, incremento de habilidad, competencia con armas de bardo, sentidos vigilantes
12	Dote de bardo, dote de habilidad
13	Conjuros de 7º nivel, dote de ascendencia, incremento de habilidad, especialización en un arma, pericia en armadura ligera
14	Dote de bardo, dote de habilidad
15	Conjuros de 8º nivel, dote general, lanzador de conjuros maestro, incremento de habilidad, mejora de características
16	Dote de bardo, dote de habilidad
17	Conjuros de 9º nivel, dote de ascendencia, incremento de habilidad, resolución mayor
18	Dote de bardo, dote de habilidad
19	Dote general, incremento de habilidad, lanzador de conjuros legendario, obra maestra
20	Dote de bardo, dote de habilidad, mejoras de característica

Rasgos de clase

Como bardo, obtienes estas aptitudes. Una aptitud obtenida a un nivel superior indica el nivel requerido junto al nombre de la aptitud.

Ascendencia y bagaje

Además de las aptitudes que tu clase te proporciona a 1er nivel, obtienes los beneficios derivados de tu ascendencia y de tu bagaje, tal y como se describe en el Capítulo 2.

Competencias iniciales

A 1er nivel obtienes un número de competencias que representa tu entrenamiento básico. Estas competencias se indican al inicio de esta clase.

Lanzamiento de conjuros ocultistas

Extraes tu magia del conocimiento esotérico. Puedes lanzar conjuros ocultistas utilizando la actividad Lanzar un conjuro, y utilizar componentes materiales, somáticos y verbales al lanzarlos (ver Cómo lanzar conjuros, en la pág. 302). Debido a ser un bardo, por lo general puedes tocar un instrumento para los conjuros que requieren componentes somáticos o materiales, en tanto en cuanto emplees por lo menos una de tus manos. Si utilizas un instrumento, no te hace falta tener una bolsa de componentes de conjuro ni tener libre la otra mano. Normalmente, puedes utilizar un instrumento para los conjuros que requieren un componente verbal, en vez de hablar.

Cada día, puedes lanzar hasta dos conjuros de 1er nivel. Para poder lanzarlos, debes conocer los conjuros, y los aprendes vía el rasgo de clase repertorio de conjuros. El número de conjuros que puedes lanzar cada día se denomina tus espacios de conjuros.

Conforme subes de nivel como bardo, tu número de conjuros por día aumenta, igual que el mayor nivel de conjuros que puedes lanzar, tal y como se indica en la Tabla 3-6: Conjuros de bardo por día, en la pág. 98.

Algunos de tus conjuros requieren que hagas una tirada de ataque especial para ver lo efectivos que son, o hacer que tus enemigos tiren contra la CD de tu conjuro (típicamente, con una tirada de salvación). Como quiera que tu característica clave es el Carisma, las tiradas de tus ataques de conjuro y las CD de tus conjuros utilizan tu modificador por Carisma. Los detalles acerca de cómo calcular dichas estadísticas aparecen en la pág. 447.

Potenciación de conjuros

Cuando obtienes espacios de conjuro de 2º nivel y superior, puedes rellenarlos con versiones más potentes de conjuros de nivel más bajo. Esto incrementa el nivel del conjuro para que encaje con el espacio de conjuro. Debes disponer de un conjuro en tu repertorio al nivel al que pretendes lanzar para potenciarlo a dicho nivel. Muchos conjuros obtienen mejoras específicas cuando se potencian a ciertos niveles (pág. 299). El rasgo de clase conjuros de signatura te permite potenciar libremente algunos conjuros.

Trucos

Algunos de tus conjuros se denominan trucos. Un truco es un tipo especial de conjuro que no utiliza espacios de conjuro. Puedes lanzar un truco a voluntad, tantas veces al día como quieras. Un truco se potencia automáticamente a la mitad de tu nivel redondeado hacia arriba, lo que es igual al máximo nivel de conjuro que puedes lanzar como bardo. Por ejemplo, cuando eres un bardo de 1er nivel, tus trucos son conjuros de 1er nivel, y cuando eres un bardo de 5º nivel, tus trucos son conjuros de 3er nivel.

Repertorio de conjuros

La colección de conjuros que puedes lanzar cada día se denomina tu repertorio de conjuros. A 1er nivel puedes aprender dos conjuros ocultistas de 1er nivel a tu elección, y cinco trucos también a tu elección. Los podrás elegir de la lista de conjuros comunes de la lista de ocultismo (página 311) o de otros conjuros de ocultismo a los que tengas acceso. Puedes lanzar cualquier conjuro de tu repertorio utilizando un espacio de conjuros del nivel apropiado.

Conforme subes de nivel, tu repertorio de conjuros aumenta. Cada vez que obtienes un espacio de conjuros (ver la Tabla 3-6), añades un conjuro a tu repertorio de conjuros del mismo nivel. A 2º nivel, seleccionas otro conjuro de 1er nivel; a 3er nivel, seleccionas dos conjuros de 2º nivel, y así sucesivamente. Cuando añadas conjuros, podrías añadir una versión de nivel superior de un conjuro del que ya dispongas, para poder lanzar una versión potenciada del mismo.

Aunque los obtienes al mismo ritmo, tus espacios de conjuro y los conjuros de tu repertorio son cosas distintas. Si una dote u otra aptitud añade un conjuro a tu repertorio, no te concede otro espacio de conjuro y viceversa.

Cómo intercambiar conjuros en tu repertorio

Cuando obtienes nuevos conjuros en tu repertorio, podrías querer reemplazar alguno de los que aprendiste previamente. Cada vez que subes de nivel y aprendes conjuros nuevos, puedes intercambiar uno de tus conjuros antiguos por un conjuro diferente del mismo nivel. Dicho conjuro puede ser un truco. También puedes intercambiar conjuros mediante la reconversión durante tu tiempo libre (pág. 481).

Conjuros de composición

Puedes infundir con magia tus interpretaciones para crear efectos únicos llamados composiciones. Las composiciones son un tipo de conjuro especial, que a menudo requiere que utilices la habilidad Interpretar al lanzarlas. Los conjuros de composición son un tipo de conjuro de foco. Cuesta 1 Punto de Foco lanzar un conjuro de foco, y empiezas con una reserva de foco de 1 Punto de Foco. Repones tu reserva de foco durante tus preparativos diarios y puedes recuperar 1 Punto de Foco utilizando la actividad Reenfocar para interpretar, escribir una nueva composición o conectar con tu musa de cualquier otra forma.

Los conjuros de foco son potenciados automáticamente a la mitad de tu nivel, redondeado hacia arriba, como los trucos. Los conjuros de foco no requieren espacio de conjuro y no puedes lanzarlos utilizando espacios de conjuro. Adquirir dotes te puede proporcionar más conjuros de foco e incrementar el tamaño de tu reserva de foco, aunque ésta nunca puede albergar más de 3 Puntos de Foco. Las reglas de los conjuros de foco aparecen en la pág. 300.

Aprendes el conjuro de composición *contrarrestar interpretación* (pág. 386) que protege contra efectos auditivos y visuales.

Trucos de composición

Los trucos de composición son conjuros de composición especiales que no cuestan Puntos de Foco, por lo que los podrás utilizar tantas veces como quieras. Los trucos de composición se suman a los trucos que en su momento elegiste de la lista de ocultismo. Por regla general, sólo las dotes te pueden conceder más trucos de composición. A diferencia de otros trucos, no puedes intercambiar más adelante trucos de composición obtenidos debido a dotes de bardo, a menos que intercambies la dote específica mediante la Reconversión (pág. 481).

Aprendes el truco de composición *inspirar valor* (pág. 387), que refuerza los ataques, el daño y la defensa contra el miedo de tus aliados.

Musas

Como bardo, a 1er nivel seleccionas una musa. Esta musa te conduce a grandes cosas, y podría tratarse de una criatura física, un dios, una filosofía o un misterio cautivador.

Enigma

Tu musa es un misterio, que te impele a descubrir los secretos ocultos del Multiverso. Si tu musa es una criatura, podría tratarse de un dragón o de un ser de otro mundo; si es un dios, podría tratarse de Irori o de Nethys. Obtienes la dote Saber de bardo y añades *impacto verdadero* a tu repertorio de conjuros.

Maestro

Tu musa es un virtuoso, que te inspira a llegar a lo más alto. Si se trata de una criatura, podría tratarse de una criatura a quien le gusten las interpretaciones, como por ejemplo un ángel coral o una azata lilenda; si es un dios, podría ser Shelyn. Como bardo con una musa maestro, eres una inspiración para tus aliados, y confías en tus aptitudes musicales y oratorias. Obtienes la dote Composición persistente y añades *amansar* a tu repertorio de conjuros.

Polifacético

Tu musa domina muchos campos, yendo de una habilidad a otra y de una actividad a otra. Si se trata de una criatura, podría ser una criatura ecléctica como un hada; si es un dios, podría ser Desna o

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

TABLA 3-6: CONJUROS DE BARDO POR DÍA

Tu nivel	Trucos	Nivel de conjuro 1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º	10º
1	5	2	–	–	–	–	–	–	–	–	–
2	5	3	–	–	–	–	–	–	–	–	–
3	5	3	2	–	–	–	–	–	–	–	–
4	5	3	3	–	–	–	–	–	–	–	–
5	5	3	3	2	–	–	–	–	–	–	–
6	5	3	3	3	–	–	–	–	–	–	–
7	5	3	3	3	2	–	–	–	–	–	–
8	5	3	3	3	3	–	–	–	–	–	–
9	5	3	3	3	3	2	–	–	–	–	–
10	5	3	3	3	3	3	–	–	–	–	–
11	5	3	3	3	3	3	2	–	–	–	–
12	5	3	3	3	3	3	3	–	–	–	–
13	5	3	3	3	3	3	3	2	–	–	–
14	5	3	3	3	3	3	3	3	–	–	–
15	5	3	3	3	3	3	3	3	2	–	–
16	5	3	3	3	3	3	3	3	3	–	–
17	5	3	3	3	3	3	3	3	3	2	–
18	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	–
19	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1*
20	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1*

* El rasgo de clase obra maestra te concede un espacio de conjuros de 10º nivel que funciona de forma algo diferente al resto de espacios de conjuro.

Calistria. Como bardo con una musa polifacética, estás interesado en una gran variedad de temas, pero raramente te dedicas sólo a uno y muy pocas veces te decides: quieres probarlo todo. Obtienes la dote Interpretación versátil y añades *sirviente invisible* a tu repertorio de conjuros.

DOTES DE BARDO 2º

A 2º nivel y cada 2 niveles posteriores, obtienes una dote de la clase bardo (pág. 99).

DOTES DE HABILIDAD 2º

A 2º nivel y cada 2 niveles posteriores, obtienes una dote de habilidad. Las dotes de habilidad se encuentran en el Capítulo 5 y tienen el rasgo habilidad. Debes disponer del nivel entrenado o mejor en la habilidad correspondiente para seleccionar una dote de habilidad.

CONJUROS DE SIGNATURA 3º

La experiencia te permite lanzar algunos conjuros con más flexibilidad. Por cada nivel de conjuro al que tienes acceso, elige un conjuro de dicho nivel para que sea un conjuro de signatura. No necesitas aprender por separado las versiones potenciadas de los conjuros de signatura; en su lugar, puedes potenciarlos libremente. Si has aprendido un conjuro de signatura a un nivel superior a su mínimo, también puedes lanzar todas sus versiones de nivel inferior sin aprenderlas por separado. Si intercambias un conjuro de signatura, puedes elegir otro conjuro de signatura para reemplazarlo, del mismo nivel en el que aprendiste el conjuro anterior. También puedes reconvertir específicamente para cambiar un conjuro sin natural a un conjuro diferente de dicho nivel sin intercambiar conjuros; para esto se necesita el mismo tiempo que para reconvertir un conjuro de la forma habitual.

DOTES GENERALES 3º

A 3er nivel y cada 4 niveles posteriores, obtienes una dote general. Las dotes generales se encuentran en el Capítulo 5.

INCREMENTOS DE HABILIDAD 3º

A 3er nivel y cada 2 niveles posteriores, obtienes un incremento de habilidad. Puedes utilizarlo, o bien para incrementar tu nivel de competencia hasta avanzado en una habilidad en la que no estás entrenado, o bien para incrementarlo hasta experto en una en la que estás entrenado.

A 7º nivel puedes utilizar incrementos de habilidad para aumentar tu nivel de competencia hasta maestro en una habilidad en la que ya has alcanzado el nivel experto, y a 15º nivel puedes utilizarlos para aumentar tu nivel de competencia hasta legendario en una habilidad en la que ya has alcanzado el nivel maestro.

DOTES DE ASCENDENCIA 5º

Además de la dote de ascendencia con la que empezaste, obtienes otra a 5º nivel y cada 4 niveles posteriores. La lista de dotes de ascendencia disponibles para ti se encuentra en la entrada de tu ascendencia en el Capítulo 2.

MEJORAS DE CARACTERÍSTICA 5º

A 5º nivel y cada 5 niveles posteriores, mejoras cuatro puntuaciones de característica diferentes. Puedes utilizar estas mejoras de característica para incrementar tus puntuaciones de característica por encima de 18. Mejorar una puntuación de característica la incrementa en 1 si ya está en 18 o más, o en 2 si empieza por debajo de 18.

LANZADOR DE CONJUROS EXPERTO 7º

Tu nivel de competencia para las tiradas de ataque y las CD de conjuro para los conjuros de ocultismo se incrementa a nivel experto.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

GRAN FORTALEZA 9º

Tu constitución física es increíblemente resistente. Tu nivel de competencia para las salvaciones de Fortaleza aumenta a experto.

RESOLUCIÓN 9º

Has reforzado tu mente mediante la resolución. Tu nivel de competencia para las salvaciones de Voluntad aumenta a maestro. Cuando consigues un éxito en una salvación de Voluntad, en su lugar obtienes un éxito crítico.

COMPETENCIA CON LAS ARMAS DE BARDO 11º

Has conseguido un excelente dominio de las armas de bardo. Obtienes el nivel de competencia experto con las armas sencillas, y además con la espada larga, la espada ropera, la cachiporra, el arco corto, la espada corta, el látigo y los ataques sin armas.. Cuando consigues un éxito crítico en una tirada de ataque utilizando una de estas armas mientras una de tus composiciones está activa, aplicas a dicha arma el efecto de especialización crítica.

SENTIDOS VIGILANTES 11º

A lo largo de tus aventuras, has desarrollado una percepción aguda y una gran atención al detalle. Tu nivel de competencia en Percepción se incrementa hasta maestro.

ESPECIALIZACIÓN EN ARMAS 13º

Has aprendido cómo infligir heridas mayores con las armas que conoces mejor. Infliges 2 puntos de daño adicional con las armas y los ataques sin armas en los que tienes el nivel experto. Este daño se incrementa a 3 si tienes el nivel maestro, y a 4 si tienes el de legendario.

COMPETENCIA EN ARMADURA LIGERA 13º

Has aprendido a esquivar llevando armadura ligera o sin llevar armadura. Tus niveles de competencia para armadura ligera y defensa sin armas se incrementan hasta nivel experto.

LANZADOR DE CONJUROS MAESTRO 15º

Has dominado las ciencias ocultas. Tu nivel de competencia para las tiradas de ataque y las CD de conjuro para los conjuros de ocultismo se incrementa a nivel maestro.

RESOLUCIÓN MAYOR 17º

Tu increíble entrenamiento te concede resiliencia mental. Tu nivel de competencia para las salvaciones de Voluntad aumenta a legendario. Cuando consigues un éxito en una salvación de Voluntad, en su lugar obtienes un éxito crítico. Cuando sufres un fallo crítico en una salvación de Voluntad, en su lugar sufres un fallo simple. Cuando sacas un fallo una salvación de Voluntad contra un efecto dañino, sufres mitad de daño.

LANZADOR DE CONJUROS LEGENDARIO 19º

Tu dominio de la magia ocultista es legendario. Tu nivel de competencia para las tiradas de ataque y las CD de conjuro para los conjuros de ocultismo se incrementa a nivel legendario.

OBRA MAESTRA 19º

Has afinado tu lanzamiento de conjuros hasta el mayor de los calibres. Añade a tu repertorio dos conjuros de ocultismo comunes de 10º nivel. Obtienes un solo espacio de conjuros de 10º nivel que puedes utilizar para lanzar uno de estos dos conjuros utilizando lanzamiento de conjuros bárdico. Cuando subes de nivel no obtienes más conjuros de 10º nivel, a diferencia de otros espacios de conjuro, y no puedes usar estos espacios de 10º nivel con aptitudes que te conceden más espacios de conjuro o que te permiten lanzar conjuros sin gastar espacios de conjuro.

TÉRMINOS CLAVE

Verás aparecer los siguientes términos clave en muchos rasgos de la clase bardo.

Composición: para lanzar un truco o conjuro de foco de composición, utilizas determinado tipo de Interpretación (pág. 247). Si el conjuro incluye un componente verbal, debes utilizar una interpretación auditiva y, si incluye un componente somático, debes utilizar una visual. El conjuro obtiene todos los rasgos de la interpretación que has utilizado. Sólo puedes lanzar un conjuro de composición a la vez, y sólo puedes tener uno activo en un momento dado. Si lanzas un nuevo conjuro de composición, cualquier efecto activo de tu conjuro de composición anterior acaba inmediatamente.

Metamagia: las acciones con el rasgo metamagia modulan las propiedades de tus conjuros. Dichas acciones suelen proceder de dotes metamágicas. Debes usar una acción metamágica directamente antes de lanzar el conjuro que quieres alterar. Si utilizas cualquier acción (incluyendo acciones gratuitas y reacciones) dife-rente a lanzar un conjuro directamente a continuación, pierdes los beneficios de la acción metamágica. Todo efecto adicional añadido por una acción metamágica forma parte de los efectos de conjuro, y no de la acción metamágica en sí.

Dotes de bardo

En cada nivel en el que obtienes una dote de bardo, puedes seleccionar una de las siguientes dotes. Para elegir una dote debes cumplir todos sus prerrequisitos.

1ER NIVEL

COMPOSICIÓN PERSISTENTE — DOTE 1

BARDO

Prerrequisitos Musa maestro

Añadiendo un floreo, haces que tus composiciones duren más. Aprendes el conjuro de foco *composición persistente* (pág. 386). Incrementa en 1 el número de Puntos de Foco de tu reserva de foco.

CONJURO DE ALCANCE ❖ — DOTE 1

BARDO CONCENTRAR METAMAGIA

Puedes alargar el alcance de tu conjuro. Si la siguiente acción que usas es Lanzar un conjuro que tiene alcance, incrementa en 30 pies (*9 m*) el alcance de dicho conjuro. Como es habitual cuando se incrementan los alcances de conjuro, si éste tiene normalmente un alcance de toque, lo alargas a 30 pies (*9 m*).

INTERPRETACIÓN VERSÁTIL — DOTE 1

BARDO

Prerrequisitos Musa polifacética

DOTES DE BARDO

Si necesitas buscar una dote de bardo por su nombre en lugar de por su nivel, utiliza esta tabla.

Dote	Nivel
Allegro	14
Aria fatal	20
Armonizar	6
Balada tranquilizadora	14
Bis perfecto	20
Capacidad estudiosa	16
Casa de los muros imaginarios, La	10
Composición eterna	18
Composición inusual	10
Composición persistente	1
Concentración sin esfuerzo	16
Conjuro de alcance	1
Conjuro melodioso	4
Endecha de perdición	12
Estudio del maestro del saber	2
Expansión de truco	2
Foco inspirativo	12
Habilidad ecléctica	8
Hipercognición verdadera	14
Inspirar defensa	4
Inspirar gran aptitud	2
Inspirar heroísmo	8
Interpretación versátil	1
Lanzamiento apresurado	10
Lanzamiento de conjuros firme	6
Musa variopinta	2
Polifacético ecléctico	12
Polifacético esotérico	2
Polifacético imposible	18
Sabelotodo	8
Saber bárdico	1
Saber profundo	18
Signatura versátil	4
Sinfonía de la musa	20
Triplicar la marcha	4

Puedes confiar en la majestuosidad de tus interpretaciones en lugar de en tus habilidades sociales ordinarias. Puedes utilizar Interpretación en lugar de Diplomacia para Impresionar, en lugar de Intimidación para Desmoralizar. También puedes utilizar una Interpretación de actuación en lugar de Engaño para Imitar. Puedes utilizar tu nivel de competencia en Interpretación para cumplir los requisitos de las dotes de habilidad que requieren un nivel particular en Engaño, Diplomacia o Intimidación.

SABER BÁRDICO — DOTE 1

BARDO

Prerrequisitos Musa enigma

Tus estudios hacen que estés informado acerca de cualquier tema. Estás entrenado en Saber bárdico, una habilidad de Saber especial que se puede utilizar tan sólo para Recordar conocimientos, pero sobre cualquier tema. Si tienes competencia legendaria en ocultismo, obtienes competencia experta en Saber bárdico, pero no puedes incrementar tu nivel de competencia en Saber bárdico por ningún otro medio.

2º NIVEL

EXPANSIÓN DE TRUCO — DOTE 2

BARDO

El estudio amplía tu gama de conjuros sencillos. Añade dos trucos adicionales a tu repertorio, procedentes de tu lista de conjuros.

INSPIRAR GRAN APTITUD — DOTE 2

BARDO

Prerrequisitos Musa maestro

Aprendes el truco de composición *inspirar gran aptitud* (pág. 386), que ayuda a las habilidades de tus aliados.

ESTUDIO DEL MAESTRO DEL SABER — DOTE 2

BARDO FORTUNA

Prerrequisitos Musa enigma

Liberas recuerdos mágicamente, haciéndolos más fáciles de recuperar. Aprendes el conjuro de composición *estudio del maestro del saber* (pág. 386). Incrementa en 1 el número de Puntos de Foco de tu reserva de foco.

MUSA VARIOPINTA — DOTE 2

BARDO

Tu musa no se puede catalogar con una sola etiqueta. Elige un tipo de musa diferente al tuyo. Obtienes una dote de 1er nivel que requiere dicha musa, y la tuya es ahora también una musa de dicho tipo, lo que te permite adquirir dotes que tienen como prerrequisito a la otra musa. No obtienes ningún otro de los efectos de la musa que has elegido.

Especial Puedes adquirir esta dote en múltiples ocasiones. Cada vez que lo haces, puedes elegir un tipo de musa diferente a la tuya.

POLIFACÉTICO ESOTÉRICO — DOTE 2

BARDO

Prerrequisitos Musa polifacética

Dispones de un libro de conjuros de ocultismo, similar al libro de conjuros de un mago, y puedes usar dichos conjuros para aumentar tu repertorio. Suma a ese libro todos los conjuros de tu repertorio de forma gratuita. Puedes utilizar la habilidad Ocultismo para Aprender conjuros (pág. 234) y añadirlos a tu libro de conjuros pagando el coste apropiado, como hacen los magos.

Durante tus preparativos diarios, elige cualquier conjuro de tu libro de conjuros ocultistas. Si dicho conjuro ya está en tu repertorio, puedes tratarlo como un conjuro de signatura adicional ese día. Si no está, trátalo como si estuviera hasta tus siguientes preparativos diarios.

4º NIVEL

CONJURO MELODIOSO ❖ — DOTE 4

BARDO CONCENTRAR MANIPULAR METAMAGIA

Entretejes sutilmente tu conjuro en tu interpretación. Si la siguiente acción que llevas a cabo es Lanzar un conjuro, haz una prueba de Interpretación contra la CD de Percepción de todos los observadores. Si tu prueba de Interpretación tiene éxito contra la CD de Percepción de un observador, éste no se da cuenta de que estás Lanzando un conjuro, aunque por lo general los conjuros tienen manifestaciones sensoriales que harían obvio a quienes te rodean que lo estás lanzando, los componentes verbal, somático y material son extremadamente visibles. Ocultas todo ello como parte de una interpretación ordinaria.

Esto oculta tan sólo las acciones y manifestaciones del lanzamiento del conjuro, no sus efectos, por lo que un observador seguiría pudiendo ver salir un rayo de tu mano o verte desaparecer.

INSPIRAR DEFENSA — DOTE 4

BARDO

Prerrequisitos Musa maestro

Aprendes el truco de composición *inspirar defensa* (pág. 387), que os protege a tus aliados y a ti.

SIGNATURA VERSÁTIL — DOTE 4

BARDO

Prerrequisitos Musa polifacética

Si bien a algunos bardos se les conoce por determinados conjuros e interpretaciones de signatura, tú siempre estás haciendo cambios en tu repertorio. Cuando llevas a cabo tus preparativos diarios, puedes cambiar uno de tus conjuros de signatura por un conjuro diferente de ese mismo nivel de tu repertorio.

TRIPLICAR LA MARCHA — DOTE 4

BARDO

Aprendes el truco de composición *triplicar la marcha* (pág. 387), que os acelera a tus aliados y a ti durante un asalto

6º NIVEL

ARMONIZAR ❖ — DOTE 6

BARDO CONCENTRAR MANIPULAR METAMAGIA

Prerrequisitos Musa maestro

Puedes interpretar simultáneamente múltiples composiciones. Si tu siguiente acción es lanzar una composición, se convierte en una composición armonizada. A diferencia de una composición normal, una composición armonizada no acaba si lanzas otra, y puedes lanzar otra composición en el mismo turno que una armonizada. Lanzar otra composición armonizada acabará cualquier composición armonizada que tengas funcionando.

ENDECHA DE PERDICIÓN — DOTE 6

BARDO

Aprendes el truco de composición *endecha de perdición* (pág. 386), que aterroriza a tus enemigos.

LANZAMIENTO DE CONJUROS FIRME — DOTE 6

BARDO

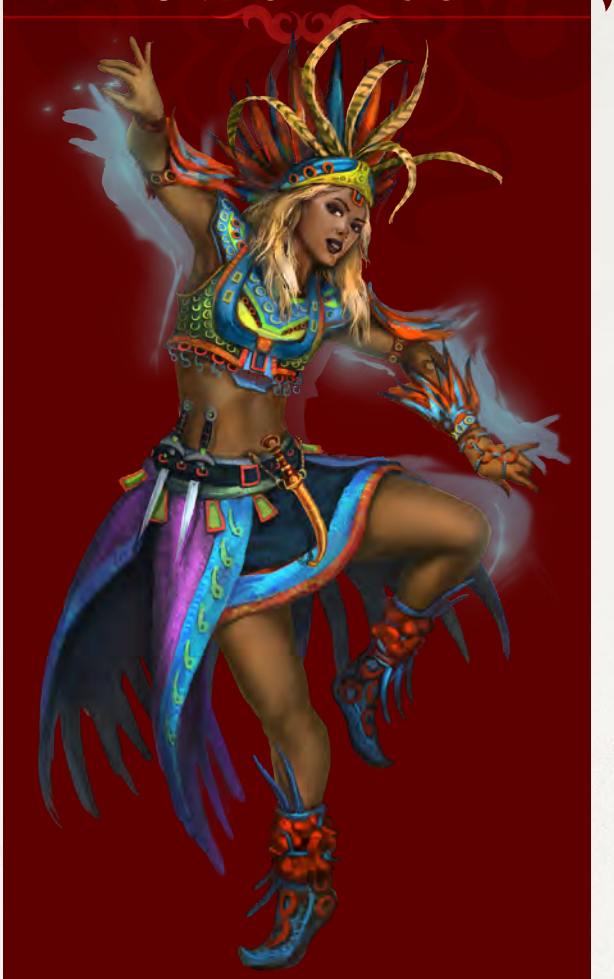
No pierdes fácilmente tus conjuros. Si una reacción perturbaría tu acción de lanzamiento de conjuros, puedes hacer una prueba plana CD 15. Si tienes éxito, tu acción no se ve perturbada.

8º NIVEL

HABILIDAD ECLÉCTICA — DOTE 8

BARDO

EJEMPLO DE BARDO



BAILARÍN

A través de un millar de estilos de baile, inspiras a tus aliados y canalizas magia de otro mundo.

PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA

Haz que el Carisma sea la más alta, seguido por la Destreza. Incrementa la Constitución para tener más salud y la Inteligencia para tener más habilidades.

HABILIDADES

Acrobacias, Atletismo, Diplomacia, Interpretación, Medicina, Ocultismo

MUSA

Maestro

DOTES DE NIVEL SUPERIOR

Inspirar gran aptitud (2º), Triplicar la marcha (4º), *Allegro* (14º)

REPERTORIO DE CONJUROS

1º *amansar, disfraz ilusorio, rociada de color*; **Trucos** *detectar magia, leer aura, luz, mano del mago, sonido fantasmal*

Prerrequisitos Musa polifacética, nivel maestro en Ocultismo

Tu amplia experiencia se refleja en una buena gama de habilidades. Tu bonificador por competencia a todas las pruebas de habilidades no entrenadas es igual a tu nivel. Además, puedes hacer cualquier prueba de habilidad que normalmente requeriría que estuvieras entrenado, aunque no lo estés. Si dispones del nivel de competencia legendario en Ocultismo, puedes hacer cualquier prueba de habilidad que normalmente requiere disponer del nivel experto, sin estar entrenado o estando simplemente entrenado.

INSPIRAR HEROISMO — DOTE 8

BARDO

Prerrequisitos Musa maestro

Tus interpretaciones inspiran gestas aún mayores en tus aliados. Aprendes el conjuro de foco metamágico *inspirar heroísmo* (pág. 387). Incrementa en 1 el número de Puntos de Foco de tu reserva de foco.

SABELOTODO — DOTE 8

BARDO

Prerrequisitos Musa enigma

Cuando tienes éxito en una prueba de Saber, obtienes información o contexto adicionales. Cuando obtienes un éxito crítico en una prueba de Saber, a discreción del DJ podrías obtener aún más información adicional o contexto de lo habitual.

10º NIVEL

LA CASA DE LOS MUROS IMAGINARIOS — DOTE 10

BARDO

Eriges una barrera imaginaria que los demás creen que es real. Aprendes el truco de composición *la casa de los muros imaginarios* (pág. 387).

COMPOSICIÓN INUSUAL ◆ — DOTE 10

BARDO CONCENTRAR MANIPULAR METAMAGIA

Prerrequisitos Musa polifacética

Puedes transmitir a otros medios la emoción y el poder de una composición. Si tu siguiente acción es lanzar un conjuro de composición, puedes utilizar un tipo de interpretación diferente al habitual para cambiar cualquiera de sus componentes somáticos a componentes verbales o viceversa. Como es habitual para los conjuros de composición, esto cambiará según la composición sea auditiva o visual.

LANZAMIENTO APRESURADO ◆ — DOTE 10

BARDO CONCENTRAR METAMAGIA

Frecuencia Una vez al día

Si tu siguiente acción es lanzar un truco de bardo o un conjuro de bardo por lo menos 2 niveles inferior al del conjuro de bardo de mayor nivel que puedes lanzar, reduce en 1 el número de acciones necesarias para lanzarlo (mínimo 1 acción).

12º NIVEL

FOCO INSPIRATIVO — DOTE 12

BARDO

Tu conexión con tu musa te ha concedido un enfoque poco usual. Si has gastado por lo menos 2 Puntos de Foco desde la última vez que te Reenfocaste, cuando lo haces recuperas 2 Puntos de Foco en lugar de 1.

POLIFACÉTICO ECLÉCTICO — DOTE 12

BARDO

Prerrequisitos Polifacético esotérico

Tu flexible mente puede intercambiar conjuros rápidamente. Si añades un conjuro a tu repertorio durante los preparativos diarios utilizando Polifacético esotérico, cuando preparas conjuros de nuevo puedes mantener dicho nuevo conjuro en tu repertorio y perder el acceso a otro conjuro del mismo nivel también en tu repertorio.

14º NIVEL

ALLEGRO — DOTE 14

BARDO

Puedes acelerar a tus aliados con una interpretación de ritmo rápido. Aprendes el truco de composición *allegro* (pág. 386).

BALADA TRANQUILIZADORA — DOTE 14

BARDO

Calmas las heridas de tus aliados con el poder de tu interpretación. Aprendes el conjuro de composición *balada tranquilizadora* (pág. 386). Incrementa en 1 el número de Puntos de Foco de tu reserva de foco.

HIPERCOGNICIÓN VERDADERA ❖ — DOTE 14

BARDO

Prerrequisitos Musa enigma

Tu mente funciona a un ritmo increíble. Utilizas de forma instantánea hasta cinco acciones de Recordar conocimientos. Si tienes alguna aptitud especial o acción gratuita que normalmente se activaría cuando Recuerdas conocimientos, no puedes usarla para estas acciones.

16º NIVEL

CAPACIDAD ESTUDIOSA — DOTE 16

BARDO

Prerrequisitos Musa enigma, nivel legendario en Ocultismo

Tus estudios continuados de la magia ocultista han incrementado tu capacidad mágica, lo que te permite lanzar conjuros incluso cuando parece imposible. Cada día podrás lanzar un conjuro incluso aunque te hayas quedado sin espacios de conjuro del nivel apropiado, pero no puedes utilizar esta aptitud para lanzar un conjuro de tu nivel de conjuros máximo.

CONCENTRACIÓN SIN ESFUERZO ❖ — DOTE 16

BARDO

Requisito Empieza tu turno.

Puedes mantener un conjuro apenas con un pensamiento. Obtienes de inmediato los efectos de la acción Mantener un conjuro, lo que te permite prolongar la duración de uno de tus conjuros de bardo activos.

18º NIVEL

COMPOSICIÓN ETERNA — DOTE 18

BARDO

Prerrequisitos Musa maestro

El mundo es un escenario en el cual siempre estás interpretando. Estás permanentemente *acelerado*; puedes utilizar tu acción adicional tan sólo para lanzar un truco de composición que requiere 1 acción para lanzarse. En modo exploración, puedes declarar que estás interpretando un truco de composición elegible mientras utilizas cualquier táctica de exploración. Incluso antes de tu primer turno en un encuentro de combate, dicho truco está activo como si lo hubieras lanzado en tu turno anterior.

POLIFACÉTICO IMPOSIBLE — DOTE 18

BARDO

Prerrequisitos Entrenado en Arcanos, Naturaleza o Religión, Polifacético esotérico

Tus fórmulas esotéricas son tan poco usuales que te permiten hacer incursiones en la magia de diversas tradiciones que otros bardos no entienden. Si estás entrenado en Arcanos, puedes añadir conjuros arcanos a tu libro gracias a Polifacético esotérico; si estás entrenado en Naturaleza, puedes añadir conjuros primigenios a tu libro; y si estás entrenado en Religión, puedes añadir conjuros divinos a tu libro.

Igual que los demás conjuros de tu libro, puedes añadir uno de estos conjuros de otra tradición a tu repertorio como un conjuro de ocultismo cada día utilizando Polifacético esotérico, pero no puedes retener conjuro alguno de otra tradición cuando vuelves a prepararlos, incluso si dispones de Polifacético ecléctico.

SABER PROFUNDO — DOTE 18

BARDO

Prerrequisitos Musa enigma, nivel legendario en Ocultismo

Tu repertorio es vasto, y contiene muchos más conjuros de lo habitual. Añade un conjuro a tu repertorio de cada nivel que puedes lanzar.

20º NIVEL

ARIA FATAL — DOTE 20

BARDO

Tus canciones abruman al objetivo con una emoción insoportable, y podrían incluso hacer que muriera en el acto. Aprendes el conjuro de composición *aria fatal* (pág. 386). Incrementa en 1 el número de Puntos de Foco de tu reserva de foco.

BIS PERFECTO — DOTE 20

BARDO

Prerrequisitos Obra maestra

Desarrollas otra creación increíble. Obtienes un espacio de conjuros adicional de 10º nivel.

SINFONÍA DE LA MUSA — DOTE 20

BARDO

Prerrequisitos Armonizar

Eres capaz de entretejer una infinidad de interpretaciones en una única sinfonía. Ya no estás limitado a una sola composición cada turno o a una sola composición en un momento dado; cuando utilizas una nueva composición, todos los efectos de las composiciones previas continúan hasta finalizar su duración.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Campeón

Eres emisario de un dios, un servidor devoto que ha asumido un pesado manto, y sigues un código que te separa de quienes tienes alrededor. Si bien hay campeones para cada alineamiento, como campeón del bien proporcionas certidumbre y esperanza a los inocentes. Dispones de poderosas defensas que compartes libremente con tus aliados y con los transeúntes inocentes, así como un poder sagrado que utilizas para acabar con la amenaza del mal. Tu devoción atrae incluso la atención de algunos espíritus sagrados que te ayudan en tu viaje.

Característica clave

Fuerza o Destreza

A 1er nivel, tu clase te concede una mejora de característica a Fuerza o a Destreza.

Puntos de golpe

10 más tu modificador por Constitución

Incrementas tu número máximo de PG en este valor a 1er nivel y cada nivel posterior.

Durante los encuentros de combate...

Te enfrentas a los enemigos en combate cuerpo a cuerpo a la vez que te posicionas cuidadosamente para proteger a tus aliados.

Durante los encuentros sociales...

Eres la voz de la esperanza, luchando por conseguir una solución pacífica que refuerce los vínculos y arroje buenos resultados para todos.

Explorando...

Superas las barreras tanto físicas como espirituales, proporcionando inspiración a tus aliados a través de tus acciones y (cuando tus compañeros de aventura te lo piden) proporcionando directrices morales y éticas.

En tu tiempo libre...

Pasas gran parte de tu tiempo en solemne plegaria y contemplación, entrenamiento riguroso, obras de caridad y en general cumpliendo con las normas de tu código, pero ello no significa que no tengas tiempo para un oficio o afición.

Podrías...

- Creer que siempre hay esperanza en que el bien triunfará sobre el mal, no importa lo escasas que sean las probabilidades.
- Saber que el fin no justifica los medios, puesto que los actos malignos incrementan el poder del mal.
- Tener un fuerte sentido de lo bueno y de lo malo, y frustrarte cuando la avaricia o la miopía engendran el mal.

Otros probablemente...

- Te ven como un símbolo de esperanza, especialmente en tiempos de gran necesidad.
- Piensan que les desprecias en secreto por no estar a la altura de tu imposible estándar moral o que eres incapaz de llegar a un compromiso si es necesario.
- Saben que has prestado juramentos divinos de servicio que pueden confiar en que cumplirás.

Competencias iniciales

A 1er nivel obtienes los niveles de competencia indicados en las siguientes estadísticas. No estás entrenado en nada que no se indica, si no obtienes un nivel de competencia mejor de alguna otra forma.

Percepción

Entrenado en Percepción

Tiradas de salvación

Experto en Fortaleza
Entrenado en Reflejos
Experto en Voluntad

Habilidades

Entrenado en Religión
Entrenado en una habilidad determinada por tu elección de dios
Entrenado en tantas habilidades adicionales como 2 más tu modificador por Inteligencia.

Ataques

Entrenado en armas sencillas
Entrenado en armas marciales
Entrenado en ataques sin arma

Defensas

Entrenado en todas las armaduras
Entrenado en defensa sin armas

CD de clase

Entrenado en la CD de la clase campeón

Conjuros

Entrenado en ataques de conjuro divinos
Entrenado en CD de conjuro divinas

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Tabla 3-7: Avance del campeón

Tu nivel	Rasgos de clase
1	Ascendencia y bagaje, competencias iniciales, código del campeón, dios y causa, arma deífica, reacción del campeón, conjuros de devoción, dote de campeón, bloqueo con el escudo
2	Dote de campeón, dote de habilidad
3	Aliado divino, dote general, incremento de habilidad
4	Dote de campeón, dote de habilidad
5	Dote de ascendencia,incremento de habilidad, competencia con un arma, mejoras de característica
6	Dote de campeón, dote de habilidad
7	Competencia con armadura, dote general, incremento de habilidad, especialización en un arma
8	Dote de campeón, dote de habilidad
9	Dote de competencia, pericia de campeón, castigo divino, juggernaut, reflejos rápidos, incremento de habilidad
10	Dote de campeón, dote de habilidad, mejoras de característica
11	Alerta, voluntad divina, exaltar, dote general, incremento de habilidad
12	Dote de campeón, dote de habilidad
13	Dote de ascendencia, maestría en armadura, incremento de habilidad, maestría en armas
14	Dote de campeón, dote de habilidad
15	Dote general, especialización, mayor en un arma, incremento de habilidad, mejoras de característica
16	Dote de campeón, dote de habilidad
17	Dote de ascendencia, maestría de campeón, armadura legendaria, incremento de habilidad
18	Dote de campeón, dote de habilidad
19	Dote general, desafío del héroe, incremento de habilidad
20	Dote de campeón, dote de habilidad, incremento de habilidad

Rasgos de clase

Como campeón, obtienes estas aptitudes. Una aptitud obtenida a un nivel superior indica el nivel requerido junto al nombre de la aptitud.

Ascendencia y bagaje

Además de las aptitudes que tu clase te proporciona a 1er nivel, obtienes los beneficios derivados de tu ascendencia y de tu bagaje, tal y como se describe en el Capítulo 2.

Competencias iniciales

A 1er nivel obtienes un número de competencias que representa tu entrenamiento básico, como se indica al inicio de esta clase.

Código del campeón

Sigues un código de conducta, empezando con principios compartidos con todos los campeones de un alineamiento (por ejemplo: bueno) y continuando con los principios de tu causa. Los dioses a menudo añaden restricciones adicionales (por ejemplo, los campeones de Torag no pueden mostrar clemencia a los enemigos de su pueblo, haciendo casi imposible que elijan el camino del redentor). En este libro sólo aparecen reglas para campeones buenos. Los principios se indican en orden de aparición, empezando por el más importante. Si una situación hace que dos principios entren en conflicto, no tienes por qué considerarlo un callejón sin salida; en semejante caso, sigue el principio más importante. Por ejemplo, como paladín, si un rey maligno te preguntara si escondes a unos refugiados para así poderlos ejecutar, podrías mentirle puesto que el principio de no mentir es menos importante que impedir el daño a unos inocentes. Intentar subvertir tu código creando una situación que obliga a un principio superior a anteponerse a uno inferior (por ejemplo, prometer no respetar a las autoridades y después, para mantener tu palabra, no respetar a las autoridades) es una violación del código del campeón.

Si te alejas de tu alineamiento o violas tu código de conducta, pierdes tu reserva de foco y tu aliado divino hasta que demuestras tu arrepentimiento llevando a cabo un ritual de *expiar* (pág. 413), pero conservas cualesquiera otras aptitudes de campeón que no requieren estos rasgos de clase. Si tu alineamiento cambiara, pero siguiera siendo uno de los permitidos por tu dios, tu DJ te podría permitir reconvertir tu causa siguiendo al mismo dios.

Los principios del bien

Todos los campeones de alineamiento bueno deben seguir estos principios.

- Nunca debes llevar a cabo actos que son considerados anatema por tu dios, ni cometer voluntariamente un acto maligno, como por ejemplo el asesinato, la tortura o el lanzamiento de un conjuro maligno.
- Nunca debes dañar de forma consciente a un inocente, ni permitir que uno de ellos resulte dañado de inmediato mediante la inacción, cuando sabes que razonablemente podrías evitarlo. Este principio no te obliga a actuar contra un posible daño a los inocentes en un tiempo indefinido en el futuro, ni a sacrificar tu vida para protegerlos.

Dios y causa

Los campeones son los servidores divinos de un dios. Elige un dios al que seguir (págs. 437 a 440); tu alineamiento debe ser uno de los permitidos para los seguidores de dicho dios. Todas las acciones que se oponen fundamentalmente a los ideales o al alineamiento de tu dios se consideran anatema para tu fe. En la entrada de cada dios aparecen unos pocos ejemplos de actos que éste podría considerar como anatema. Tu DJ y tú habréis de determinar qué otros actos son anatema.

Tienes una de las siguientes causas. Tu causa debe encajar exactamente con tu alineamiento. Tu causa determina la reacción de tu campeón, te concede un conjuro de devoción (pág. 107) y define parte del código de tu campeón.

Paladín [legal bueno]

Eres honorable, directo y dedicado a repeler las fuerzas de la crueldad. Obtienes la reacción de campeón Impacto retributivo y el conjuro de devoción *imposición de manos*. A los principios del bien, suma estos otros:

- Debes actuar con honor, sin jamás aprovecharte de otros, mentir o hacer trampas.
- Debes respetar la autoridad legal del liderazgo legítimo dondequiera que vayas, y seguir sus leyes.

Redentor [neutral bueno]

Estás lleno de amabilidad y de perdón. Obtienes la reacción de campeón Atisbo de redención y el conjuro de devoción *imposición de manos*. A los principios del bien, suma estos otros:

- En lugar de matarlos o castigarlos, debes primero intentar redimir a quienes cometen actos malignos. Si después continúan en una senda malvada, podrías tener que tomar medidas más extremas.
- Debes mostrar compasión por los demás, sea cual sea su autoridad o su posición.

Liberador (caótico bueno)

Te has dedicado a la defensa de la libertad de los demás. Obtienes la reacción de campeón Paso liberador y el conjuro de devoción *imposición de manos*. A los principios del bien, suma estos otros:

- Debes respetar las elecciones que sobre su propia vida hacen los otros, y no puedes obligar a alguien a actuar de una forma particular o amenazarle si no lo hace.
- Debes exigir y luchar por la libertad de los demás a tomar sus propias decisiones. Nunca puedes dedicarte a la esclavitud o la tiranía, ni consentirlas.

ARMA DEÍFICA

Empuñas ardientemente el arma favorita de tu dios. Si es poco común, obtienes acceso a la misma. Si es un ataque sin armas con d4 como dado de daño o un arma sencilla, incrementa en un paso el dado de daño (d4 a d6, d6 a d8, d8 a d10, d10 a d12).

REACCIÓN DEL CAMPEÓN

Tu causa te concede una reacción especial: Impacto retributivo para el paladín, Atisbo de redención para el redentor o Paso liberador para el liberador.

IMPACTO RETRIBUTIVO ↷

CAMPEÓN

Desencadenante Un enemigo daña a un aliado tuyo, y ambos se encuentran a 15 pies (*4,5 m*) o menos de ti.

Proteges a tu aliado y golpeas a tu enemigo. El aliado obtiene tanta resistencia a todo tipo de daño contra el daño desencadenante como 2 + tu nivel. Si el enemigo está a tu alcance, puedes dar un Golpe cuerpo a cuerpo contra él.

ATISBO DE REDENCIÓN ↷

CAMPEÓN

Desencadenante Un enemigo daña a un aliado tuyo, y ambos se encuentran a 15 pies (*4,5 m*) o menos de ti.

Tu enemigo duda bajo el peso del pecado al ver con el ojo de la mente visiones de redención. El enemigo debe elegir una de las siguientes opciones:

- El aliado no resulta dañado por el daño desencadenante.
- El aliado obtiene tanta resistencia a todo tipo de daño contra el daño desencadenante como 2 + tu nivel. Una vez aplicado el efecto dañino, el enemigo queda debilitado 2 hasta el final del siguiente turno.

PASO LIBERADOR ↷

CAMPEÓN

Desencadenante Un enemigo daña, agarra o apresa a un aliado tuyo, y ambos se encuentran a 15 pies (*4,5 m*) o menos de ti.

Liberas a un aliado de toda restricción. Si el desencadenante ha sido que un aliado sufra daño, éste obtiene tanta resistencia a todo tipo de daño contra el daño desencadenante como 2 + tu nivel. El aliado puede intentar liberarse de los efectos que le apresan, neutralizan, inmovilizan o paralizan. O bien puede hacer una nueva salvación contra uno de dichos efectos que permite una salvación, o intentar Huir de un efecto como acción gratuita. Si puede moverse, el aliado puede dar un Paso como acción gratuita, incluso si no necesita escapar.

CONJUROS DE DEVOCIÓN

El poder de tu dios te concede unos conjuros divinos especiales llamados conjuros de devoción, que son un tipo de conjuro de foco. Cuesta 1 Punto de Foco lanzar un conjuro de foco, y em-

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
O DIRIGIR
GANÍA ORO
NDICE

piezas con una reserva de foco de 1 Punto de Foco. Repones tu reserva de foco durante tus preparativos diarios y puedes recuperar 1 Punto de Foco utilizando la actividad Reenfocar para rezar a tu dios o llevar a cabo algún servicio en favor de su causa.

Los conjuros de foco son potenciados automáticamente a la mitad de tu nivel, redondeado hacia arriba. Ciertas dotes te pueden proporcionar más conjuros de foco e incrementar el tamaño de tu reserva de foco, aunque ésta nunca puede albergar más de 3 Puntos de Foco. Las reglas completas están en la pág. 300. Obtienes un conjuro de devoción dependiendo de tu causa, y estás entrenado en tiradas de ataque de conjuros divinos y CD de conjuro. Tu aptitud para el lanzamiento de conjuros es el Carisma.

DOTES DE CAMPEÓN

A 1er nivel y cada nivel posterior, obtienes una dote de la clase campeón. Las dotes de la clase campeón se empiezan a describir a partir de la pág. 109.

BLOQUEO CON EL ESCUDO

Obtienes la dote general Bloqueo con el escudo (pág. 258), una reacción que te permite utilizar tu escudo para reducir el daño.

DOTES DE HABILIDAD 2º

A 2º nivel y cada 2 niveles posteriores, obtienes una dote de habilidad. Las dotes de habilidad se encuentran en el Capítulo 5 y tienen el rasgo habilidad. Debes tener el nivel entrenado o mejor en la habilidad correspondiente para seleccionar una dote de habilidad.

ALIADO DIVINO 3º

Un espíritu de batalla habita en tu armamento. Elige una arma o unas vendas de golpes poderosos al hacer tus preparativos diarios. En tus manos, el arma obtiene el efecto de una runa de propiedad.

Los siguientes son aliados divinos:

Aliado corcel: obtienes como montura un compañero animal joven (pág. 214). Por regla general, el animal tiene que tener la aptitud especial montura, como por ejemplo un caballo. Puedes seleccionar un compañero animal diferente (a discreción del DJ), pero esta aptitud no le concede la aptitud especial montura.

Aliado escudo: un espíritu de protección habita en tu escudo. En tus manos, la Dureza del escudo se incrementa en 2, y sus PG y UR se incrementan en media vez.

Aliado filo: un espíritu de batalla habita en tu arma. Elige un arma cuando lleves a cabo tus preparativos diarios. En tus manos, el arma obtiene el efecto de una runa de propiedad. Para un campeón que sigue los principios del bien, elige entre *disruptora*, de *toque fantasmal*, *retornante* o *cambiante*. También obtienes el efecto de especialización crítica del arma.

DOTES GENERALES 3º

A 3er nivel y cada 4 niveles posteriores, obtienes una dote general. Las dotes generales se encuentran en el Capítulo 5.

INCREMENTOS DE HABILIDAD 3º

A 3er nivel y cada 2 niveles posteriores, obtienes un incremento de habilidad. Puedes utilizarlo, o bien para incrementar tu nivel de competencia hasta entrenado en una habilidad en la que no estás entrenado, o bien para incrementarlo hasta experto en una en la que estás entrenado.

A 7º nivel puedes utilizar incrementos de habilidad para aumentar tu nivel de competencia hasta maestro en una habilidad en la que ya has alcanzado el nivel experto, y a 15º nivel puedes utilizarlos para aumentar tu nivel de competencia hasta legendario en una habilidad en la que ya has alcanzado el nivel maestro.

DOTES DE ASCENDENCIA 5º

Además de la dote de ascendencia con la que empezaste, obtienes otra a 5º nivel y cada 4 niveles posteriores. La lista de dotes de ascendencia disponibles para ti se encuentra en la entrada de tu ascendencia en el Capítulo 2.

MEJORAS DE CARACTERÍSTICA 5º

A 5º nivel y cada 5 niveles posteriores, mejoras cuatro puntuaciones de característica diferentes. Puedes utilizar estas mejoras para incrementar tus puntuaciones de característica por encima de 18. Mejorar una puntuación de característica la incrementa en 1 si ya está en 18 o más, o en 2 si empieza por debajo de 18.

EXPERIENCIA CON LAS ARMAS 5º

Te has dedicado a aprender las complejidades de tus armas. Tus niveles de competencia para las armas sencillas y, los ataques sin armas las armas marciales aumentan a nivel experto.

ESPECIALIZACIÓN EN ARMAS 7º

Has aprendido cómo infligir heridas mayores con las armas que conoces mejor. Infliges 2 puntos de daño adicional con las armas y los ataques sin armas en los que tienes el nivel experto. Este daño se incrementa a 3 si tienes el nivel maestro, y a 4 si tienes el de legendario.

EXPERIENCIA EN ARMADURA 7º

Has pasado tanto tiempo con una armadura puesta que sabes cómo sacar el máximo partido de la protección que te ofrece. Tus niveles de competencia para armadura ligera, armadura intermedia y armadura pesada, así como para defensa sin armas se incrementan hasta nivel experto. Obtienes los efectos de la especialización en armadura de las armaduras intermedias y pesadas.

IMPACTO DIVINO 9º

Las reacciones de tu campeón mejoran.

Paladín: rodeas a los objetivos malignos de un halo punitivo. Si aciertas con tu Impacto retributivo, el objetivo sufre tanto daño bueno persistente como tu modificador por Carisma.

Redentor: una conciencia culpable asalta a quienes rechazan tu Atisbo de redención. Un enemigo que responde a tu Atisbo de redención infligiendo daño sufre tanto daño bueno persistente como tu modificador por Carisma.

Liberador: castigas a quienes hacen caer a tus aliados en la servidumbre. Si el enemigo desencadenante estaba utilizando algún efecto para hacer que tu aliado quedara agarrado, neutralizado, inmovilizado o paralizado cuando usaste Paso liberador, dicho enemigo sufre tanto daño bueno persistente como tu modificador por Carisma.

JUGGERNAUT 9º

Tu cuerpo se ha acostumbrado a las privaciones físicas y se ha vuelto resistente a las aflicciones. Tu nivel de competencia para las salvaciones de Fortaleza se incrementa a maestro. Cuando consigues un éxito en una salvación de Fortaleza, en su lugar obtienes un éxito crítico.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

EXPERIENCIA DE CAMPEÓN 9º

Las plegarias refuerzan tu poder divino. Tus niveles de competencia para la CD de tu clase de campeón y las tiradas de ataque y las CD de tus conjuros divinos se incrementan a nivel experto.

REFLEJOS RÁPIDOS 9º

Tus reflejos son como el rayo. Tu nivel de competencia para las salvaciones de Reflejos aumenta a experto.

ALERTA 11º

Permaneces alerta a las amenazas que te rodean. Tu nivel de competencia para Percepción se incrementa a experto.

EXALTAR 11º

La reacción de tu campeón exalta a tus aliados cercanos, permitiéndoles beneficiarse a su vez de la misma.

Paladín: cuando utilizas Impacto retributivo, cada aliado a 15 pies (*4,5 m*) o menos de ti con el objetivo a su alcance del cuerpo a cuerpo puede gastar una reacción para Golpear al objetivo con un penalizador -5.

Redentor: proteges a múltiples aliados. Puedes aplicar la resistencia concedida por Atisbo de redención a ti y a tus aliados a 15 pies (*4,5 m*) o menos de ti, incluyendo el aliado desencadenante, pero la resistencia se reduce en 2 para todos.

Liberador: puedes ayudar a todo tu grupo a colocarse en posición. Cuando utilizas Paso liberador, si tu aliado no intenta liberarse de un efecto, todos tus aliados y tú a 15 pies (*4,5 m*) o menos podéis dar un Paso, además del aliado desencadenante.

VOLUNTAD DIVINA 11º

Tu fe te concede el dominio de tu voluntad. Tu nivel de competencia para las salvaciones de Voluntad aumenta a maestro. Cuando consigues un éxito en una salvación de Voluntad, en su lugar obtienes un éxito crítico.

MAESTRÍA CON LAS ARMAS 13º

Entiendes por completo tus armas. Tus niveles de competencia para las armas sencillas, los ataques sin armas y las armas marciales aumentan a nivel maestro.

MAESTRÍA EN ARMADURA 13º

Tu habilidad con la armadura mejora, ayudándote a evitar más golpes. Tus niveles de competencia para armadura ligera, armadura intermedia y armadura pesada, así como para defensa sin armas se incrementan a nivel maestro.

ESPECIALIZACIÓN MAYOR EN ARMAS 15º

Tu daño debido a la especialización en armas se incrementa a 4 con las armas y los ataques sin arma en los que dispones del nivel experto, 6 si dispones del nivel maestro y 8 si dispones del nivel legendario.

ARMADURA LEGENDARIA 17º

Te escudas con el acero con la misma facilidad que con la fe. Tus niveles de competencia para armadura ligera, armadura intermedia y armadura pesada, así como para defensa sin armas se incrementan hasta nivel legendario.

TÉRMINOS CLAVE

Verás aparecer los siguientes términos clave en muchas aptitudes de campeón.

Floritura: las acciones de floritura son técnicas que requieren demasiado esfuerzo como para llevar a cabo muchas de ellas seguidas. Sólo puedes utilizar 1 acción con el rasgo floritura por turno.

Juramento: los juramentos añaden un principio adicional a tu código. Por lo general sólo puedes tener una dote con este rasgo.

Metamagia: estas acciones modifican tus conjuros. Debes usar una acción metamágica directamente antes de lanzar el conjuro que quieres alterar. Si utilizas cualquier acción (incluyendo acciones gratuitas y reacciones) diferente a lanzar un conjuro directamente a continuación, pierdes los beneficios de la acción metamágica. Los efectos añadidos por una acción metamágica forman parte del efecto del conjuro, no de la acción metamágica

MAESTRÍA DE CAMPEÓN 17º

Has dominado tu arsenal de técnicas de campeón y de conjuros divinos. Tus niveles de competencia para la CD de tu clase de campeón y las tiradas de ataque y las CD de tus conjuros divinos se incrementan a nivel maestro.

DESAFÍO DEL HÉROE 19º

Podrás desafiar al destino y continuar luchando mientras dispongas de energía divina. Obtienes el conjuro de devoción *desafío del héroe*.

Dotes de campeón

En cada nivel en el que obtienes una dote de campeón, puedes seleccionar una de las siguientes dotes. Para elegir una dote debes cumplir todos sus prerrequisitos.

1ER NIVEL

DOMINIO DE TU DIOS DOTE 1

CAMPEÓN

Personificas un aspecto de tu dios. Elige uno de los dominios de tu dios de entre los que se indican en la pág. 441. Obtienes el conjuro de dominio inicial de dicho dominio como conjuro de devoción.

EL PESO DE LA CULPA DOTE 1

CAMPEÓN

Prerrequisitos Causa de redentor

La culpa nubla la mente de quienes ignoran tu Atisbo de redención. En lugar de dejar a la criatura desencadenante debilitada 2, puedes hacer que quede anonadada 2 la misma duración.

PASO SIN TRABAS DOTE 1

CAMPEÓN

Prerrequisitos Causa de liberador

Con una explosión de liberación divina, el movimiento de tu aliado debido a Paso liberador no resulta afectado por el terreno difícil, el terreno difícil mayor, las superficies estrechas y el terreno desigual.

DOTES DE CAMPEÓN

Si necesitas buscar una dote de campeón por su nombre en lugar de por su nivel, utiliza esta tabla.

Dote	Nivel
Ataque de oportunidad	6
Aura anclante	14
Aura de fe	12
Aura de rectitud	14
Aura de valor	4
Aura de venganza	14
Aura de vida	14
Aura del azote de sierpes	14
Bloqueo rápido	8
Caballo de guerra leal	6
Castigar el mal	6
Curar montura	8
Destrero imponente	10
Dominio de tu dios avanzado	8
Dominio de tu dios	1
Duda persistente	12
El peso de la culpa	1
Escudo de ajuste de cuentas	10
Escudo de gracia	16
Espíritu del filo radiante	10
Filo de la justicia	12
Foco devoto	10
Forma celestial	18
Gracia divina	2
Guardián escudo	6
Instrumento de celo	16
Juramento brillante	2
Juramento del azote de infernales	2
Juramento del matadragones	2
Juramento vengativo	2
Letanía contra la ira	6
Letanía contra la pereza	10
Letanía de rectitud	14
Maestro del filo radiante	20
Merced ante la aflicción	12
Merced definitiva	18
Merced	4
Merced mayor	8
Montura celestial	20
Montura propicia	16
Muro divino	12
Parangón del escudo	20
Paso sin trabas	1
Reflejos divinos	14
Represalia a distancia	1
Sacrificio del campeón	12
Salud divina	4
Segundo aliado	8
Sentir el mal	8
Zancada liberadora	12

REPRESALIA A DISTANCIA — DOTE 1

CAMPEÓN

Prerrequisitos Causa de paladín

Puedes utilizar Impacto retributivo con un arma a distancia. Además, si el enemigo que desencadenó tu reacción se encuentra alejado 5 pies (*1,5 m*) de tu alcance (pero no a tu alcance), como parte de tu reacción puedes dar un Paso para ponerle a tu alcance antes de llevar a cabo un Impacto retributivo cuerpo a cuerpo.

2º NIVEL

GRACIA DIVINA — DOTE 2

CAMPEÓN

Desencadenante Intentas una tirada de salvación contra un conjuro, antes de tirar.

Apelas a la gracia de tu dios, obteniendo un bonificador +2 por circunstancia a la salvación.

JURAMENTO BRILLANTE — DOTE 2

CAMPEÓN JURAMENTO

Prerrequisitos Principios del bien

Has prestado el juramento de dar a los muertos vivientes su merecido descanso. Añade el siguiente principio a tu código, después de los demás: «Deberás acabar con la existencia de los muertos vivientes con los que te encuentres mientras tengas una probabilidad razonable de éxito; en el (extremadamente improbable) caso de que te encuentres con un muerto viviente bueno, puedes intentar encontrar una forma más pacífica de hacer que se recupere de su estado que destruirlo en combate, como por ejemplo ayudándole a completar sus asuntos inacabados y encontrar la paz».

Tu Impacto retributivo obtiene un bonificador +4 por circunstancia al daño contra un muerto viviente, o +6 si tienes el nivel de competencia maestro con el arma que estás utilizando. La resistencia contra el daño procedente de un muerto viviente concedida por tu Atisbo de redención es 7 + tu nivel. Si utilizas Paso liberador desencadenado por un muerto viviente, tu aliado obtiene un bonificador +4 por circunstancia a las pruebas que le concede tu Paso liberador, y después dicho aliado puede dar un Paso dos veces.

Incluso en las naciones en las que gobiernan, no consideras que los muertos vivientes sean autoridades legítimas.

JURAMENTO DEL AZOTE DE INFERNALES — DOTE 2

CAMPEÓN JURAMENTO

Prerrequisitos Principios del bien

Has prestado el juramento de desterrar la corrupción de los infernales a los Planos oscuros de los que proceden. Añade el siguiente principio a tu código, después de los demás: «Deberás desterrar o matar a los infernales con los que te encuentras, siempre que tengas una probabilidad de éxito razonable; en el (extremadamente improbable) caso de que te encuentres con un infernal bueno, no estarás obligado a desterrarlo o a matarlo».

Tu Impacto retributivo obtiene un bonificador +4 por circunstancia al daño contra un infernal, o +6 si tienes el nivel de competencia maestro con el arma que estás utilizando. La resistencia contra el daño procedente de un infernal concedida por tu Atisbo de redención es 7 + tu nivel. Si utilizas Paso liberador desencadenado por un infernal, tu aliado obtiene un bonificador +4 por circunstancia a las pruebas que le concede tu Paso liberador, y después dicho aliado puede dar un Paso dos veces.

Incluso en las naciones en las que gobiernan, no consideras que los infernales sean autoridades legítimas.

JURAMENTO DEL MATADRAGONES — DOTE 2

CAMPEÓN JURAMENTO

Prerrequisitos Principios del bien

Has jurado matar a los dragones malignos. Añade el siguiente principio a tu código, después de los demás: «Tienes que matar a los dragones malignos con los que te encuentras, si tienes una probabilidad de éxito razonable».

Tu Impacto retributivo obtiene un bonificador +4 por circunstancia al daño contra un dragón maligno, o +6 si tienes el nivel de competencia maestro con el arma que estás utilizando. La resistencia contra el daño procedente de un dragón maligno concedida por tu Atisbo de redención es 7 + tu nivel. Si utilizas Paso liberador desencadenado por un dragón maligno, tu aliado obtiene un bonificador +4 por circunstancia a las pruebas que le concede tu Paso liberador, y después dicho aliado puede dar un Paso dos veces.

Incluso en las naciones en las que gobiernan, no consideras que los dragones malignos sean autoridades legítimas.

JURAMENTO VENGATIVO — DOTE 2

CAMPEÓN | JURAMENTO

Prerrequisitos Causa de paladín

Has prestado juramento de perseguir a los malvados y llevarlos a juicio. Añade el siguiente principio a tu código, después de los demás: «Deberás perseguir y exterminar a las criaturas malignas que hayan cometido atrocidades horrendas mientras tengas una probabilidad razonable de éxito y no estés en una misión que te impida hacerlo».

Puedes utilizar la *imposición de manos* para dañar a una criatura a la que ves dañar a un inocente o un aliado bueno como si fuera un muerto viviente; en este caso la *imposición de manos* inflige daño bueno en lugar de daño positivo y obtiene el rasgo bueno. Este daño bueno puede afectar a las criaturas no malignas. Esto no evita que puedas curar a semejante criatura mediante la *imposición de manos*; tú eliges si curar o dañar.

4º NIVEL

AURA DE VALOR — DOTE 4

CAMPEÓN

Prerrequisitos Principios del bien

Te yergues con firmeza frente al peligro e inspiras a tus aliados a hacer lo propio. Cada vez que quedas asustado, reduce en 1 el valor del estado (hasta un mínimo de 0). Al final de tu turno, cuando reducirías en 1 el valor de tu estado de asustado, reduce también en 1 dicho valor para todos tus aliados que se encuentran a 15 pies (*4,5 m*) o menos de ti.

MERCED ❖ — DOTE 4

CAMPEÓN | CONCENTRAR | METAMAGIA

Prerrequisitos Conjuro de devoción (*imposición de manos*)

Tu contacto amortigua el temor y restaura el movimiento. Si la siguiente acción que utilizas es lanzar *imposición de manos*, puedes intentar con ello contrarrestar un efecto de miedo o un efecto que impone el estado paralizado sobre el objetivo, además del resto de beneficios de la *imposición de manos*.

SALUD DIVINA — DOTE 4

CAMPEÓN

Prerrequisitos Principios del bien

Tu fe te hace resistente a las enfermedades, protegiéndote igual que tú a menudo socorres a los enfermos. Obtienes un bonificador +1 por estatus a las salvaciones contra enfermedad. Además, si sacas un éxito en una tirada de salvación contra una enfermedad, en su lugar obtienes un éxito crítico.

6º NIVEL

ATAQUE DE OPORTUNIDAD ↷ — DOTE 6

CAMPEÓN

Desencadenante Una criatura a tu alcance utiliza una acción de manipular o de movimiento, lleva a cabo un ataque a distancia o abandona una casilla durante una acción de movimiento que está utilizando.

Pegas a una criatura que deja una abertura en sus defensas. Da un

EJEMPLO DE CAMPEÓN

REDENTOR

Tu verdad y tu compasión brillan tan fuertes como el sol, atrayendo al mal a la luz de tu diosa, la Flor del Alba.

PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA

Ponte una puntuación alta en Fuerza para tus aptitudes de combate y un buen Carisma para tus conjuros de devoción.

HABILIDADES

Atletismo, Diplomacia, Medicina, Religión

DIOS Y CAUSA

Sarenrae, redentor

DOTE INICIAL

Dominio de tu dios (verdad)

DOTES DE NIVEL SUPERIOR

Juramento brillante (2º), Merced (4º), Letanía contra la ira (6º), Sentir el mal (8º), Foco devoto (10º), Duda persistente (12º), Merced definitiva (18º)

Golpe cuerpo a cuerpo contra la criatura desencadenante. Si resulta en un impacto crítico y el desencadenante fue una acción de manipular, dicha acción queda interrumpida. Este Golpe no cuenta para tu penalizador por ataque múltiple, y tu penalizador por ataque múltiple no se aplica al mismo.

CABALLO DE GUERRA LEAL — DOTE 6

CAMPEÓN

Prerrequisitos Aliado divino (corcel)

La amistad entre tu montura y tú es cada vez más fuerte y vuestra lealtad mutua se ha vuelto inquebrantable. La montura que obtuviste a través del rasgo de clase aliado divino es ahora un compañero animal maduro (pág. 214). Además, tu montura nunca te ataca, incluso si se le intenta obligar mágicamente a hacerlo.

CASTIGAR AL MAL ❖ — DOTE 6

CAMPEÓN

Prerrequisitos Aliado divino (filo)

Tu aliado filo se convierte en un arma aún más poderosa contra los malvados. Selecciona un enemigo al que puedes ver. Hasta el inicio de tu siguiente turno, tus ataques con el arma en la que habita tu aliado filo contra dicho enemigo infligen un daño bueno adicional de 4, que se incrementa a 6 si tienes el nivel de competencia maestro en esa arma.

Si el enemigo ataca a uno de tus aliados, la duración se prolonga hasta el final de siguiente turno de dicho enemigo. Si el enemigo continúa atacando a tus aliados cada turno, la duración continúa prolongándose.

GUARDIÁN ESCUDO — DOTE 6

CAMPEÓN

Prerrequisitos Aliado divino (escudo), principios del bien

Utilizas tu escudo para proteger a tus aliados, así como a ti mismo. Cuando tienes Alzado el escudo, puedes usar tu reacción de Bloqueo con el escudo cuando alguien da un Golpe contra un aliado adyacente a ti. Si lo haces, el escudo evita que dicho aliado sufra daño en lugar de evitar que tú lo sufras, siguiendo las reglas normales para el Bloqueo con el escudo.

LETANÍA CONTRA LA IRA — DOTE 6

CAMPEÓN

Prerrequisitos Conjuros de devoción, principios del bien

Vituperas a un enemigo por su ira contra las criaturas benignas. Puedes lanzar el conjuro de devoción *letanía contra la ira*. Incrementa en 1 el número de Puntos de Foco de tu reserva de foco.

8º NIVEL

BLOQUEO RÁPIDO — DOTE 8

CAMPEÓN

Puedes bloquear instintivamente con tu escudo. Al inicio de cada uno de tus turnos, obtienes una reacción adicional que puedes utilizar tan sólo para llevar a cabo un Bloqueo con el escudo.

CURAR MONTURA — DOTE 8

CAMPEÓN

Prerrequisitos Aliado divino (corcel)

Tu devoción hacia tu montura se manifiesta como una oleada de energía

positiva. Cuando lanzas *imposición de manos* sobre tu montura, puedes restablecer 10 Puntos de Golpe y otros 10 por cada nivel aumentado.

DOMINIO DE TU DIOS AVANZADO — DOTE 8

CAMPEÓN

Prerrequisitos Dominio de tu dios

Gracias a tu convicción, has atisbado los secretos más profundos del dominio de tu dios. Obtienes un conjuro de dominio avanzado del dominio que elegiste con Dominio de tu dios. Puedes lanzar dicho conjuro como un conjuro de devoción. Incrementa en 1 el número de Puntos de Foco de tu reserva de foco.

MERCED MAYOR — DOTE 8

CAMPEÓN

Prerrequisitos Merced

Tu fe potencia tu aptitud para quitar estados. Cuando utilizas Merced, puedes intentar contrarrestar los estados cegado, ensordecido, mareado o lentificado.

SEGUNDO ALIADO — DOTE 8

CAMPEÓN

Prerrequisitos Aliado divino

Tu gracia interior atrae la atención de un segundo espíritu protector. Elige un segundo tipo de aliado divino y obtén sus beneficios.

SENTIR EL MAL — DOTE 8

CAMPEÓN

Prerrequisitos Principios del bien

Notas el mal como una sensación nauseabunda o como un mal presagio. En presencia de un aura de mal potente o abrumadora (pág. 335), acabas por detectarla, aunque podrías no hacerlo instantáneamente y no eres capaz de precisar su ubicación. Esto funciona como un sentido vago, similar al sentido del olfato de los seres humanos. Una criatura maligna que intente disfrazar u ocultar de alguna otra forma su presencia llevará a cabo una prueba de Engaño contra la CD de tu Percepción para ocultarte su aura. Si la criatura tiene éxito en su prueba de Engaño, es temporalmente inmune a tu Sentir el mal durante 1 día.

10º NIVEL

DESTRERO IMPONENTE — DOTE 10

CAMPEÓN

Prerrequisitos Aliado divino (corcel), Caballo de guerra leal

Bajo tus cuidados, tu montura ha materializado su potencial innato. La montura que obtuviste a través del rasgo de clase aliado divino es ahora un compañero animal ágil o salvaje (pág. 214). Durante un encuentro, incluso si no utilizas la acción Comandar a un animal, tu montura sigue pudiendo utilizar 1 acción en tu turno para Golpear.

ESCUDO DE AJUSTE DE CUENTAS — DOTE 10

CAMPEÓN FLORITURA

Prerrequisitos Reacción del campeón, aliado divino (escudo), principios del bien, Guardián escudo

Desencadenante Un ataque de un enemigo contra un aliado es idéntico al desencadenante tanto de tu reacción de Bloqueo con el escudo como de tu reacción de campeón.

Cuando escudas a un aliado contra un ataque, utilizas tu poder para proteger aún más a dicho aliado. Utilizas la reacción de Bloqueo con el escudo para evitar daños a un aliado y también tu reacción del campeón contra el enemigo que atacó a tu aliado.

ESPÍRITU DEL FILO RADIANTE — DOTE 10

CAMPEÓN

Prerrequisitos Aliado divino (filo)

Tu aliado divino irradia poder, potenciando tu arma elegida. Cuando eliges el arma para tu aliado filo durante tus preparativos diarios, puedes añadir las siguientes runas de propiedad a la lista de efectos entre los que puedes elegir: propiedades flamígera y cualesquiera de alineamiento (*anárquica, axiomática, sagrada* o *impía*) que encajen con el alineamiento de tu causa.

FOCO DEVOTO — DOTE 10

CAMPEÓN

Prerrequisitos Conjuros de devoción

Tu devoción es lo suficientemente fuerte como para incrementar tu foco hasta alturas increíbles. Si has gastado por lo menos 2 Puntos de Foco desde la última vez que te Reenfocaste, cuando lo haces recuperas 2 Puntos de Foco en lugar de 1.

LETANÍA CONTRA LA PEREZA — DOTE 10

CAMPEÓN

Prerrequisitos Conjuros de devoción, principios del bien

Despotricas contra el pecado de la pereza, volviendo contra un enemigo su propia pereza. Puedes lanzar el conjuro de devoción *letanía contra la pereza*. Incrementa en 1 el número de Puntos de Foco de tu reserva de foco.

12º NIVEL

AURA DE FE — DOTE 12

CAMPEÓN

Prerrequisitos Principios del bien

Irradias un aura de pura fe que imbuye de poder sagrado tus ataques y los de tus aliados cercanos. Tus Golpes infligen un daño bueno adicional de 1 contra las criaturas malignas. Además, todos tus aliados alineados con el bien a 15 pies (*4,5 m*) o menos obtienen este beneficio en su primer Golpe que impacta a una criatura maligna cada asalto.

DUDA PERSISTENTE — DOTE 12

CAMPEÓN

Prerrequisitos Causa de redentor

Cuando siembras la duda entre tus enemigos, el efecto dura más de lo habitual. Después de quedar debilitado 2 debido a tu Atisbo de redención, el enemigo queda debilitado 1 durante 1 minuto. Si tienes Peso de la culpa, después de quedar anonadado 2 debido a tu Atisbo de redención, el enemigo queda anonadado 1 durante 1 minuto o hasta que la prueba plana de anonadado hace que pierda un conjuro, lo que primero sucede.

FILO DE JUSTICIA — DOTE 12

CAMPEÓN

Prerrequisitos Causa de paladín

Llamas al poder divino y das un Golpe con arma o sin ella contra un enemigo al que has visto dañar a un aliado o a un inocente. Éste inflige 2 dados adicionales de daño por arma si el objetivo es maligno. Tanto si el objetivo es maligno como si no, el Golpe aplica todos los

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

EJEMPLO DE CAMPEÓN

LIBERADOR

Con el nombre del Aguijón placentero en tus labios, liberas a quienes están retenidos contra su voluntad y cobras venganza sobre sus captores.

PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA
Céntrate en la Destreza. El Carisma ayuda a tus conjuros de devoción y a Engaño, y unas buenas Sabiduría y Constitución mejoran tus defensas.

HABILIDADES
Engaño, Religión, Sigilo, Sociedad

DIOS Y CAUSA
Calistria, liberador

DOTE INICIAL
Paso sin trabas

DOTES DE NIVEL SUPERIOR
Gracia divina (2º), Aura de valor (4º), Ataque de oportunidad (6º), Paso liberadora (12º)

efectos que normalmente se aplicarían a un Golpe vengativo (como por ejemplo castigo divino), y puedes convertir todo el daño físico en daño bueno.

MERCED CONTRA LA AFLICCIÓN — DOTE 12

CAMPEÓN

Prerrequisitos Merced

La gracia divina que fluye a través de ti concede un alivio temporal de una aflicción. Cuando utilizas Merced, puedes intentar en su lugar contrarrestar una maldición, enfermedad o veneno.

MURO DIVINO — DOTE 12

CAMPEÓN

Requisitos Empuñas un escudo

Utilizas tu escudo para hostigar a tus enemigos, evitando que huyan o te rodeen. Todos los espacios adyacentes a ti son terreno difícil para tus enemigos.

SACRIFICIO DEL CAMPEÓN — DOTE 12

CAMPEÓN

Prerrequisitos Principios del bien

Puedes sufrir para que otros puedan vivir. Puedes lanzar el conjuro de devoción *sacrificio del campeón*. Incrementa en 1 el número de Puntos de Foco de tu reserva de foco.

ZANCADA LIBERADORA — DOTE 12

CAMPEÓN

Prerrequisitos Causa de liberador

En lugar de dar un Paso al final de tu Paso liberador, el aliado desencadenante puede dar una Zancada hasta la mitad de su Velocidad. Incluso si dispones de exaltar, sólo obtiene este beneficio el aliado desencadenante.

14º NIVEL

AURA ANCLANTE — DOTE 14

CAMPEÓN

Requisitos Juramento del azote de infernales

Tu aura obstaculiza el teletransporte de los infernales. Tu aura intenta contrarrestar los conjuros de teletransporte lanzados por infernales a 15 pies (*4,5 m*) o menos, utilizando el nivel de conjuro y la CD de tus conjuros de devoción.

AURA DE AZOTE DE SIERPES — DOTE 14

CAMPEÓN

Requisitos Juramento del matadragones

Tu aura protege tanto contra las energías destructivas como contra el aliento de dragón. Tus aliados y tú a 15 pies (*4,5 m*) o menos obtenéis una resistencia igual a tu modificador por Carisma al ácido, el frío, la electricidad, el fuego y el veneno. Si el origen de uno de estos tipos de daño es un aliento de dragón, incrementa la resistencia a la mitad de tu nivel.

AURA DE RECTITUD — DOTE 14

CAMPEÓN

Prerrequisitos Principios del bien

Tu aura de rectitud amortigua el poder del mal. Tus aliados y tú a 15 pies (*4,5 m*) o menos obtenéis resistencia 5 al mal.

AURA DE VENGANZA — DOTE 14

CAMPEÓN

Requisitos Exaltar, juramento vengativo

Cuando invitas a otros a castigar, también guías su puntería. Cuando utilizas Impacto retributivo, tus aliados que llevan a cabo ataques sufren tan solo un penalizador -2 en lugar del penalizador -5 normal.

AURA DE VIDA — DOTE 14

CAMPEÓN

Requisitos Juramento brillante

Tu aura protege contra los efectos nigrománticos. Tus aliados y tú a 15 pies (*4,5 m*) o menos obtenéis resistencia 5 a la energía negativa y un bonificador +1 por estatus a las salvaciones contra los efectos de nigromancia.

LETANÍA DE RECTITUD — DOTE 14

CAMPEÓN

Prerrequisitos Principios del bien

Invocas a la rectitud para exponer la debilidad de un enemigo maligno. Puedes lanzar el conjuro de devoción *letanía de rectitud*. Incrementa en 1 el número de Puntos de Foco de tu reserva de foco.

REFLEJOS DIVINOS — DOTE 14

CAMPEÓN

Al inicio de cada uno de tus turnos, obtienes una reacción adicional que puedes utilizar tan sólo para tu reacción de campeón.

16º NIVEL

ESCUDO DE GRACIA — DOTE 16

CAMPEÓN

Prerrequisitos Guardián escudo

Proteges a un aliado tanto con tu escudo como con tu cuerpo. Siempre que utilizas la reacción Bloqueo con el escudo para evitar daños a un aliado, puedes repartir a medias el daño residual después del Bloqueo con el escudo entre el aliado y tú.

INSTRUMENTO DE CELO — DOTE 16

CAMPEÓN

Prerrequisitos Aliado divino (filo), principios del bien

La energía divina llena tu arma. Siempre que consigues un impacto crítico contra un enemigo utilizando Filo de la justicia o Golpe vengativo, tu ataque añade un dado de daño adicional y el objetivo queda lentificado 1 en su siguiente turno.

MONTURA PROPICIA — DOTE 16

CAMPEÓN

Prerrequisitos Aliado divino (corcel), Destrero imponente

Guiado por tus continuos cuidados, tu corcel ha desarrollado una inteligencia y una habilidad increíbles. La montura que obtuviste a través del rasgo de clase aliado divino es ahora un compañero animal especializado (pág. 217). Puedes seleccionar una de las especializaciones habituales o la especialización auspicio.

Las monturas auspicio obtienen los siguientes beneficios. Tu compañero está marcado por el símbolo religioso de tu dios como una criatura sagrada del mismo. Su nivel de competencia en Religión se incrementa al de experto, puede hablar el idioma asociado con los servidores de tu dios (celestial para los campeones que siguen los principios del bien), su modificador por Inteligencia se incrementa en 2 y su modificador por Sabiduría en 1.

18º NIVEL

FORMA CELESTIAL — DOTE 18

CAMPEÓN

Prerrequisitos Principios del bien

Adoptas un aspecto celestial, apareciendo como un tipo de celestial de los que sirven a tu dios; por ejemplo, si adoptaras el aspecto de un ángel, obtendrías un halo y unas alas de plumas. Obtienes una Velocidad de volar igual a tu Velocidad terrestre. Obtienes visión en la oscuridad si aún no la tienes, y además el rasgo celestial y el rasgo apropiado al tipo de servidor en el que te has convertido (por ejemplo, arconte, ángel o azata).

MERCED DEFINITIVA — DOTE 18

CAMPEÓN

Prerrequisitos Merced

Tu merced trasciende los límites de la vida y de la muerte. Cuando utilizas Merced, puedes lanzar *imposición de manos* sobre una criatura que ha muerto desde tu turno anterior para devolverla a la vida. El objetivo vuelve a la vida con 1 Punto de Golpe y queda herido 1. No puedes utilizar Merced definitiva si el efecto desencadenante ha sido *desintegrar* o un efecto de muerte.

20º NIVEL

MAESTRO DEL FILO RADIANTE — DOTE 20

CAMPEÓN

Prerrequisitos Aliado divino (filo), Espíritu del filo radiante

Tu aliado divino convierte tu arma elegida en un parangón de las de su tipo. Cuando eliges el arma para tu aliado divino filo durante tus preparativos, añade las siguientes runas de propiedad a la lista de efectos de entre los que puedes elegir: *danzante, disruptora mayor* y *afilada*

MONTURA CELESTIAL — DOTE 20

CAMPEÓN

Prerrequisitos Aliado divino (corcel), principios del bien

Tu corcel obtiene unos poderes celestiales increíbles concedidos por tu dios. Obtiene visión en la oscuridad, sus Puntos de Golpe máximos se incrementan en 40 y sufre debilidad 10 al daño maligno.

Además, le crecen unas alas adecuadas a un servidor de tu dios (como por ejemplo alas metálicas para un arconte), otorgándole una Velocidad de vuelo igual a su Velocidad. Obtiene el rasgo celestial y el rasgo apropiado al tipo de servidor en el que se ha convertido (por ejemplo, arconte, ángel o azata).

PARANGÓN DEL ESCUDO — DOTE 20

CAMPEÓN

Prerrequisitos Aliado divino (escudo)

Tu escudo es un recipiente de protección divina. Cuando empuñas tu escudo elegido, siempre está alzado, sin que haga falta utilizar la acción Alzar un escudo. Tu escudo elegido dobla sus PG y su UR, en lugar de incrementarlos en la mitad. Si llega a quedar destruido, en vez de ello desaparece y va a parar al reino de tu dios, donde tu aliado divino lo repara. Durante tus siguientes preparativos diarios, el escudo vuelve a ti, completamente reparado.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Clérigo

Los dioses obran su voluntad sobre el mundo de infinitas formas, y tú eres uno de sus servidores mortales más firmes. Bendecido con la magia divina, vives los ideales de tu fe, te adornas con los símbolos de tu Iglesia y te entrenas de forma diligente para empuñar el arma predilecta de tu dios. Tus conjuros podrían proteger y curar a tus aliados, o bien castigar a los adversarios y a los enemigos de tu fe, según la voluntad de tu dios. La tuya es una vida de devoción, extendiendo las enseñanzas de tu fe tanto de palabra como de obra.

Característica clave

Sabiduría

A 1er nivel, tu clase te concede una mejora de característica a Sabiduría.

Puntos de golpe

8 más tu modificador por Constitución

Incrementas tu número máximo de PG en este valor a 1er nivel y cada nivel posterior.

Durante los encuentros de combate...

Si eres un sacerdote de guerra, estás en equilibrio entre lanzar conjuros y atacar con armas, típicamente el arma predilecta de tu dios. Si eres un clérigo de clausura, principalmente lanzas conjuros. La mayoría de tus conjuros pueden reforzar, proteger o curar a tus aliados. Dependiendo de tu dios, consigues conjuros adicionales para curar a tus aliados o dañar a tus enemigos.

Durante los encuentros sociales...

Podrías hacer proposiciones diplomáticas o pronunciar impresionantes discursos. Como quiera que eres sabio, también eres capaz de detectar las falsedades que otros cuentan.

Explorando...

Detectas la magia cercana e interpretas cualquier escritura religiosa con la que te encuentras. También podrías concentrarte en un conjuro protector para tus aliados en caso de ataque. Después de una batalla o de un peligro, podrías curar a cualquiera que hubiera resultado herido.

En tu tiempo libre...

Podrías llevar a cabo ceremonias en un templo, viajar para predicar la palabra de tu dios, investigar en las escrituras, celebrar días sagrados o incluso fundar un nuevo templo.

Podrías...

- Visitar los templos y los santos lugares que han sido consagrados a tu fe, y tener una afinidad inmediata con los demás adoradores de tu dios.
- Conocer las enseñanzas de los textos sagrados de tu religión y cómo se aplican a un dilema.
- Cooperar con tus aliados, si no te piden que vayas contra la voluntad divina.

Otros probablemente...

- Encuentran que tu devoción es impresionante, incluso si no la entienden.
- Esperan que cures sus heridas.
- Confían en ti para interaccionar con otras figuras religiosas.

Competencias iniciales

A 1er nivel obtienes los niveles de competencia indicados en las siguientes estadísticas. No estás entrenado en nada que no se indica, si no obtienes un nivel de competencia mejor de alguna otra forma.

Percepción

Entrenado en Percepción

Tiradas de salvación

Entrenado en Fortaleza
Entrenado en Reflejos
Experto en Voluntad

Habilidades

Entrenado en Religión
Entrenado en una habilidad determinada por tu elección de dios
Entrenado en tantas habilidades adicionales como 2 más tu modificador por Inteligencia.

Ataques

Entrenado en armas sencillas
Entrenado en el arma predilecta de tu dios. Si el arma predilecta de tu dios es poco común, sigues obteniendo acceso a dicha arma.
Entrenado en ataques sin arma

Defensas

No entrenado en todas las armaduras, aunque tu doctrina podría alterar esto.
Entrenado en defensa sin armadura

Conjuros

Entrenado en ataques de conjuro divinos
Entrenado en CD de conjuro divinas

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

TABLA 3-8: AVANCE DEL CLÉRIGO

Tu nivel	Rasgos de clase
1	Ascendencia y bagaje, competencias iniciales, dios, lanzamiento de conjuros divinos, fuente divina, doctrina
2	Dote de clérigo, dote de habilidad
3	Conjuros de 2º nivel, dote general, segunda doctrina, incremento de habilidad
4	Dote de clérigo, dote de habilidad
5	Conjuros de 3er nivel, mejora de características, alerta, dote de ascendencia, incremento de habilidad
6	Dote de clérigo, dote de habilidad
7	Conjuros de 4º nivel, dote general, incremento de habilidad, tercera doctrina
8	Dote de clérigo, dote de habilidad
9	Conjuros de 5º nivel, dote de ascendencia, resolución, incremento de habilidad
10	Dote de clérigo, dote de habilidad, mejoras de característica
11	Conjuros de 6º nivel, cuarta doctrina, dote general, reflejos rápidos, incremento de habilidad
12	Dote de clérigo, dote de habilidad
13	Conjuros de 7º nivel, dote de ascendencia, defensa divina, incremento de habilidad, especialización en un arma
14	Dote de clérigo, dote de habilidad
15	Conjuros de 8º nivel, mejora de características, quinta doctrina, dote general, incremento de habilidad
16	Dote de clérigo, dote de habilidad
17	Conjuros de 9º nivel, dote de ascendencia, incremento de habilidad
18	Dote de clérigo, dote de habilidad
19	Doctrina final, dote general, conjuro milagroso, incremento de habilidad
20	Dote de clérigo, dote de habilidad, Mejoras de característica

Rasgos de clase

Como clérigo, obtienes estas aptitudes. Una aptitud obtenida a un nivel superior indica el nivel requerido junto al nombre de la aptitud.

ASCENDENCIA Y BAGAJE

Además de las aptitudes que tu clase te proporciona a 1er nivel, tienes los beneficios derivados de tu ascendencia y de tu bagaje, tal y como se describe en el Capítulo 2.

COMPETENCIAS INICIALES

A 1er nivel obtienes un número de competencias que representa tu entrenamiento básico, como se indica al inicio de esta clase.

DIOS

Como clérigo, eres un servidor mortal de un dios al que adoras por encima de todos los demás. Los dioses más comunes en *Pathfinder* aparecen en las págs. 437 a 440, junto con sus alineamientos, áreas de interés y los beneficios que obtienes por ser un clérigo de dicho dios. Tu alineamiento debe ser uno de los permitidos por tu dios, tal y como se indica en cada entrada respectiva. Tu dios te concede el nivel de competencia entrenado en una habilidad y con su arma predilecta. Si el arma predilecta de tu dios es poco común, sigues obteniendo acceso a dicha arma.

Tu dios también añade conjuros a tu lista de conjuros. Podrás prepararlos igual que cualquier conjuro de la lista de conjuros divinos, una vez puedas preparar conjuros de dicho nivel como clérigo. Algunos de estos conjuros no figuran normalmente en la lista divina, pero son conjuros divinos si los preparas de esta forma.

Anatema

Todas las acciones que se oponen fundamentalmente a los ideales o al alineamiento de tu dios se consideran anatema para tu fe. Aprender o lanzar conjuros, cometer actos y utilizar objetos que son anatema para tu dios hacen que caigas en desgracia ante el mismo.

Lanzar conjuros con el rasgo maligno es casi siempre anatema para los dioses buenos, igual que lanzar conjuros buenos suele ser anatema para los dioses malignos; similarmente, lanzar conjuros caóticos es anatema para los dioses legales, mientras que lanzar conjuros legales es anatema para los dioses caóticos. Un clérigo neutral que adora a un dios neutral no se ve limitado de esta forma, pero su alineamiento podría cambiar a lo largo del tiempo si frecuentemente lanzara conjuros o utilizara aptitudes con un alineamiento determinado. Similarmente, lanzar conjuros que son anatema para sus principios u objetivos podría interferir con la conexión que tienes con tu dios. Por ejemplo, lanzar un conjuro para crear muertos vivientes sería anatema para Farasma, la diosa de la muerte. Para los casos marginales, tu DJ y tú habréis de determinar qué actos son anatema.

Si llevas a cabo suficientes actos que son anatema para tu dios, o tu alineamiento cambia a uno no permitido por tu dios, pierdes las aptitudes mágicas procedentes de tu conexión con el mismo. Los rasgos de clase que pierdes los determina el DJ, pero probablemente incluyen tu fuente divina y todo el lanzamiento de conjuros divinos. Estas aptitudes sólo se pueden recuperar si demuestras tu arrepentimiento llevando a cabo un ritual de *expiar* (que se encuentra en la pág. 413).

LANZAMIENTO DE CONJUROS DIVINOS

Tu dios te concede el poder de lanzar conjuros divinos. Puedes lanzar conjuros divinos utilizando la actividad Lanzar un conjuro, y utilizar componentes materiales, somáticos y verbales al lanzarlos (ver Cómo lanzar conjuros, en la pág. 302). Como clérigo, por lo general puedes empuñar un foco divino (como por ejemplo un símbolo religioso) para los conjuros que requieren componentes materiales en lugar de tener que utilizar una bolsa de componentes de conjuro.

A 1er nivel, puedes preparar dos conjuros de 1er nivel y cinco trucos cada mañana a partir de los conjuros comunes de la lista de conjuros divinos de este libro (pág. 309) o de otros conjuros divinos a los que has tenido acceso. Los conjuros preparados siguen estando disponibles para ti hasta que los lanzas o hasta que preparas de nuevo tus conjuros. El número de conjuros que puedes lanzar cada día se denomina tus espacios de conjuro.

Conforme subes de nivel como clérigo, tu número de conjuros por día aumenta, igual que el mayor nivel de conjuros que puedes lanzar, tal y como se indica en la Tabla 3-9: Conjuros de clérigo por día, en la pág.120.

Algunos de tus conjuros requieren que intentes una tirada de ataque especial para ver lo efectivos que son, o hacer que tus enemigos tiren contra la CD de tu conjuro (típicamente,

haciendo una tirada de salvación). Como quiera que tu característica clave es la Sabiduría, las tiradas de tus ataques de conjuro y las CD de tus conjuros utilizan tu modificador por Sabiduría. Los detalles acerca de cómo calcular dichas estadísticas aparecen en la pág. 447.

Potenciación de conjuros

Cuando obtienes espacios de conjuro de 2º nivel y superior, puedes rellenarlos con versiones más potentes de conjuros de nivel más bajo. Esto incrementa el nivel del conjuro para que encaje con el espacio de conjuro. Muchos conjuros obtienen mejoras específicas cuando se potencian a ciertos niveles (pág. 299).

Trucos

Un truco es un tipo especial de conjuro que no utiliza espacios de conjuro. Puedes lanzar un truco a voluntad, tantas veces al día como quieras. Un truco es potenciado automáticamente a la mitad de tu nivel redondeado hacia arriba, lo que es igual al máximo nivel de conjuro que puedes lanzar como clérigo. Por ejemplo, cuando eres un clérigo de 1er nivel, tus trucos son conjuros de 1er nivel, y cuando eres un clérigo de 5º nivel, tus trucos son conjuros de 3er nivel.

Fuente divina

A través de la bendición de tu dios, obtienes conjuros adicionales que canalizan, o bien la fuerza vital denominada energía positiva o bien su contraria, la energía negativa. Cuando preparas tus conjuros cada día, puedes preparar conjuros adicionales de *curar* o *dañar*, dependiendo de tu dios. El conjuro de fuente divina que tu dios te proporciona se indica en la entrada Fuente divina de dicho dios en las págs. 437 a 440; si se indican ambos, puedes elegir entre *curar* y *dañar*. Una vez has elegido, no puedes cambiar tu elección salvo un cambio ético o una intervención divina.

Fuente curativa: obtienes espacios de conjuro adicionales cada día a tu nivel mayor de espacios de conjuro de clérigo. En dichos espacios tan sólo puedes preparar conjuros de *curar* (pág. 332), y el número de espacios es igual a 1 más tu modificador por Carisma.

Fuente dañina: obtienes espacios de conjuro adicionales cada día a tu nivel mayor de espacios de conjuro de clérigo. En dichos espacios tan sólo puedes preparar conjuros de *dañar* (pág. 332), y el número de espacios es igual a 1 más tu modificador por Carisma.

Doctrina

Incluso entre seguidores del mismo dios, existen numerosas doctrinas y creencias, que a veces varían fuertemente entre clérigos. A 1er nivel, seleccionas una doctrina y obtienes los beneficios de su primera doctrina. Las doctrinas presentadas en este libro son clérigo de clausura y sacerdote de guerra. Cada una concede beneficios iniciales a 1er nivel. En los niveles 3º, 7º, 11º, 15º y 19º, obtienes los beneficios concedidos por las doctrinas segunda, tercera, cuarta, quinta y final de tu doctrina.

Clérigo de clausura

Eres un clérigo con sotana, que se centra en la magia divina y en la conexión con los dominios de tu dios.

Primera doctrina (1ª): Obtienes la dote de clérigo Iniciado de un dominio (pág. 121).

Segunda doctrina (3º): tu nivel de competencia para las salvaciones de Fortaleza aumenta a experto.

Tercera doctrina (7º): tu nivel de competencia para las tiradas de ataque y las CD de conjuro para los conjuros divinos se incrementa a nivel experto.

Cuarta doctrina (11º): obtienes el nivel de competencia experto con el arma predilecta de tu dios. Cuando obtienes un éxito crítico en una tirada de ataque que utiliza

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

TABLA 3-9: CONJUROS DE CLÉRIGO POR DÍA

Tu nivel	Trucos	Nivel de conjuro 1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º	10º
1	5	2*	–	–	–	–	–	–	–	–	–
2	5	3*	–	–	–	–	–	–	–	–	–
3	5	3	2*	–	–	–	–	–	–	–	–
4	5	3	3*	–	–	–	–	–	–	–	–
5	5	3	3	2*	–	–	–	–	–	–	–
6	5	3	3	3*	–	–	–	–	–	–	–
7	5	3	3	3	2*	–	–	–	–	–	–
8	5	3	3	3	3*	–	–	–	–	–	–
9	5	3	3	3	3	2*	–	–	–	–	–
10	5	3	3	3	3	3*	–	–	–	–	–
11	5	3	3	3	3	3	2*	–	–	–	–
12	5	3	3	3	3	3	3*	–	–	–	–
13	5	3	3	3	3	3	3	2*	–	–	–
14	5	3	3	3	3	3	3	3*	–	–	–
15	5	3	3	3	3	3	3	3	2*	–	–
16	5	3	3	3	3	3	3	3	3*	–	–
17	5	3	3	3	3	3	3	3	3	2*	–
18	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3*	–
19	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1*†
20	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1*†

* Tu fuente divina te concede conjuros adicionales de *curar* o de *dañar* de este nivel. El número es igual a 1 + tu modificador por Carisma.

† El rasgo de clase conjuro milagroso te concede un espacio de conjuro de 10º nivel que funciona de forma algo diferente al resto de espacios de conjuro.

dicha arma, aplicas el efecto de especialización crítica de la misma; si hace falta, utiliza la CD de tus conjuros divinos.

Quinta doctrina (15º): tu nivel de competencia para las tiradas de ataque y las CD de conjuro para los conjuros divinos se incrementa a nivel maestro.

Doctrina final (19º): tu nivel de competencia para las tiradas de ataque y las CD de conjuro para los conjuros divinos se incrementa a nivel legendario.

Sacerdote de guerra

Te has entrenado en las doctrinas más militantes de tu Iglesia, centrándote tanto en los conjuros como en la batalla.

Primera doctrina (1º): estás entrenado en armadura ligera e intermedia, y tienes el nivel de competencia experto en las salvaciones de Fortaleza. Obtienes la dote general Bloqueo con el escudo (pág. 258), una reacción que te permite utilizar tu escudo para reducir el daño. Si el arma de tu dios es sencilla, obtienes la dote de clérigo Simplicidad mortal (pág. 122). A 13er nivel, si obtienes el rasgo de clase defensa divina, también obtienes el nivel de competencia experto en armaduras ligeras e intermedias.

Segunda doctrina (3º): estás entrenado en armas marciales.

Tercera doctrina (7º): obtienes el nivel de competencia experto con el arma predilecta de tu dios. Cuando obtienes un éxito crítico en una tirada de ataque que utiliza dicha arma, aplicas el efecto de especialización crítica de la misma; si hace falta, utiliza la CD de tus conjuros divinos.

Cuarta doctrina (11º): tu nivel de competencia para las tiradas de ataque y las CD de conjuro para los conjuros divinos se incrementa a experto.

Quinta doctrina (15º): tu nivel de competencia para las salvaciones de Fortaleza se incrementa a maestro. Cuando consigues un éxito en una salvación de Fortaleza, en su lugar obtienes un éxito crítico.

Doctrina final (19º): tu nivel de competencia para las tiradas de ataque y las CD de conjuro para los conjuros divinos se incrementa a nivel maestro.

DOTES DE CLÉRIGO 2º

A 2º nivel y cada 2 niveles posteriores, obtienes una dote de clase de clérigo. El listado empieza en la pág. 121.

DOTES DE HABILIDAD 2º

A 2º nivel y cada 2 niveles posteriores, obtienes una dote de habilidad. Las dotes de habilidad se encuentran en el Capítulo 5 y tienen el rasgo habilidad. Debes disponer del nivel entrenado o mejor en la habilidad correspondiente para seleccionar una dote de habilidad.

DOTES GENERALES 3º

A 3er nivel y cada 4 niveles posteriores, obtienes una dote general. Las dotes generales se encuentran en el Capítulo 5.

INCREMENTOS DE HABILIDAD 3º

A 3er nivel y cada 2 niveles posteriores, obtienes un incremento de habilidad. Tu personaje puede utilizar un incremento de habilidad, o bien para obtener el nivel entrenado en una habilidad en la que no lo está, o bien para obtener el nivel experto en una habilidad en la que ya dispone del nivel entrenado.

Puedes utilizar cualquiera de los incrementos de habilidad que consigues a 7º nivel o superior para obtener el nivel maestro en una habilidad en la que ya dispones del nivel experto, y cualquiera de los incrementos de habilidad que obtienes a 15º nivel o superior para obtener el nivel legendario en una habilidad en la que ya dispones del nivel maestro.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

ALERTA 5º

Permaneces alerta a las amenazas que te rodean. Tu nivel de competencia para Percepción se incrementa hasta experto.

DOTES DE ASCENDENCIA 5º

Además de la dote de ascendencia con la que empezaste, obtienes otra a 5º nivel y cada 4 niveles posteriores. La lista de dotes de ascendencia disponibles para ti se encuentra en la entrada de tu ascendencia en el Capítulo2.

MEJORAS DE CARACTERÍSTICA 5º

A 5º nivel y cada 5 niveles posteriores, mejoras cuatro puntuaciones de característica diferentes. Puedes utilizar estas mejoras de característica para incrementar tus puntuaciones de característica por encima de 18. Mejorar una puntuación de característica la incrementa en 1 si ya está en 18 o más, o en 2 si empieza por debajo de 18.

RESOLUCIÓN 9º

Has reforzado tu mente mediante la resolución. Tu nivel de competencia para las salvaciones de Voluntad aumenta a maestro. Cuando consigues un éxito en una salvación de Voluntad, en su lugar obtienes un éxito crítico.

REFLEJOS RÁPIDOS 11º

Tus reflejos son como el rayo. Tu nivel de competencia para las salvaciones de Reflejos aumenta a experto.

DEFENSA DIVINA 13º

Tu entrenamiento y tu dios te protegen del daño. Tu nivel de competencia para defensa sin armas se incrementa hasta experto.

ESPECIALIZACIÓN EN ARMAS 13º

Has aprendido cómo infligir heridas más graves con las armas que conoces mejor. Infliges 2 puntos de daño adicional con las armas y los ataques sin armas en los que tienes el nivel experto. Este daño se incrementa a 3 si tienes el nivel maestro, y a 4 si tienes el nivel legendario.

CONJURO MILAGROSO 19º

Has sido exaltado por tu dios y obtienes conjuros auténticamente sensacionales. Obtienes un solo espacio de conjuro de 10º nivel en el que puedes preparar un conjuro utilizando lanzamiento de conjuros divinos. No puedes utilizarlo para aptitudes que permiten lanzar conjuros sin gastar espacios de conjuro o que concedn más espacios.Conforme subes de nivel, no obtienes más conjuros 10º nivel, aunque puedes adquirir la dote Obrador de milagros para obtener un segundo espacio.

Dotes de clérigo

En cada nivel en el que obtienes una dote de clérigo, puedes seleccionar una de las siguientes dotes. Para elegir una dote debes cumplir todos sus prerrequisitos.

1ER NIVEL

CASTIGO SAGRADO DOTE 1

CLÉRIGO

Prerrequisitos Alineamiento bueno

Combinas la energía sagrada con energía positiva para dañar a los demonios, a los diablos y a su maligna ralea. Los conjuros de *curar* que lanzas dañan a los infernales como si fueran muertos vivientes.

CONJURO DE ALCANCE ❖ DOTE 1

CLÉRIGO CONCENTRAR METAMAGIA

Puedes prolongar el alcance de tus conjuros. Si la siguiente acción que utilizas es Lanzar un conjuro que tiene alcance, incrementa en 30 pies (*9 m*) el alcance de dicho conjuro. Como es habitual cuando se incrementan los alcances de conjuro, si éste tiene normalmente un alcance de toque, lo alargas a 30 pies (*9 m*).

INICIADO DE UN DOMINIO DOTE 1

CLÉRIGO

Tu dios te concede un conjuro especial relacionado con sus poderes. Selecciona un dominio (un tema de interés particular para ti dentro de tu religión) de la lista de tu dios. Obtienes un conjuro de dominio inicial para dicho dominio, un conjuro que es único para el dominio y que no está disponible para otros clérigos. El tema de cada dominio y los conjuros de dominio aparecen en la Tabla 8-2: Dominios, de la pág. 441.

Los conjuros de dominio son un tipo de conjuro de foco. Cuesta 1 Punto de Foco lanzar un conjuro de foco, y empiezas con una reserva de foco de 1 Punto de Foco. Repones tu reserva de foco durante tus preparativos diarios y puedes recuperar 1 Punto de Foco utilizando la actividad Reenfocar para rezar a tu dios o llevar a cabo algún servicio en favor de su causa.

Los conjuros de foco son potenciados automáticamente a la mitad de tu nivel, redondeado hacia arriba. Los conjuros de foco no requieren espacio de conjuro y no puedes lanzarlos utilizando espacios de conjuro. Ciertas dotes te pueden proporcionar más conjuros de foco e incrementar el tamaño de tu reserva de foco, aunque ésta nunca puede albergar más de 3 Puntos de Foco. Las reglas de los conjuros de foco aparecen en la pág. 300.

Especial Puedes seleccionar esta dote en múltiples ocasiones, seleccionando un dominio diferente cada vez y obteniendo su conjuro de dominio.

MANOS CURATIVAS DOTE 1

CLÉRIGO

Prerrequisitos Fuente curativa

Tu energía positiva es aún más vibrante y restablecedora. Cuando lanzas *curar*, tiras d10 en lugar de d8.

MANOS DAÑINAS DOTE 1

CLÉRIGO

Prerrequisitos Fuente dañina

El poder mordiente de tu energía negativa crece. Cuando lanzas *dañar*, tiras d10 en lugar de d8.

TÉRMINOS CLAVE

Verás aparecer los siguientes términos clave en muchos rasgos de la clase clérigo.

Metamagia: estas acciones modifican tus conjuros. Debes usar una acción metamágica directamente antes de lanzar el conjuro que quieres alterar. Si utilizas cualquier acción (incluyendo acciones gratuitas y reacciones) diferente a lanzar un conjuro directamente a continuación, pierdes los beneficios de la acción metamágica. Los efectos añadidos por una acción metamágica forman parte del efecto del conjuro, no de la acción metamágica.

DOTES DE CLÉRIGO

Si necesitas buscar una dote de clérigo por su nombre en lugar de por su nivel, utiliza esta tabla.

Dote	Nivel
Alinear armamento	8
Arma castigadora	10
Arma divina	6
Audiencia con el avatar	20
Auxilio canalizado	8
Azote eterno	16
Bendición eterna	16
Canalización dirigida	4
Canalización rápida	14
Canalización resonante	18
Canalizar castigo	4
Canalizar metamagia	20
Castigo sagrado	1
Comandar muertos vivientes mejorado	10
Comandar muertos vivientes	4
Conjuro de alcance	1
Curación en común mejorada	4
Curación en común	2
Derribar	6
Destierro rápido mejorado	18
Destierro rápido	14
Dominio avanzado	8
Energía selectiva	6
Estampar antimagia	12
Estampar armamento	2
Estampar energía	8
Expansión de truco	2
Expulsar muertos vivientes	2
Foco de dominio	12
Fuente versátil	2
Incinerar muertos vivientes	8
Infusión necrótica	4
Iniciado de un dominio	1
Lanzamiento de conjuros firme	6
Manantial de dominio	16
Manos curativas	1
Manos dañinas	1
Minar la vida	2
Obrador de milagros	20
Prolongar alineación de armamento	14
Protección del dios	14
Reabastecimiento compartido	12
Reabastecimiento de guerra	10
Recuperación defensiva	12
Recuperación heroica	10
Resucitador	16
Simplicidad mortal	1

SIMPLICIDAD MORTAL — DOTE 1

CLÉRIGO

Prerrequisitos Tu dios tiene como arma predilecta un arma sencilla, o ataque sin armas entrenado con el arma predilecta de tu dios.

El arma de tu dios es especialmente potente en tus manos. Cuando empuñas el arma predilecta de tu dios, incrementa en un paso el tamaño del dado de daño de dicha arma.

Si el arma predilecta de tu dios es un ataque sin armas (como por ejemplo el puño, si adoras a Irori) y su dado de daño es menor que d6, incrementa el tamaño de su dado de daño a d6.

2º NIVEL

CURACIÓN EN COMÚN — DOTE 2

CLÉRIGO CURACIÓN POSITIVO

Eres un conducto para la energía positiva, y conforme la canalizas a través de ti, cura algunas de tus heridas leves. Cuando lanzas el conjuro *curar* para curar a una sola criatura diferente a ti, recuperas tantos Puntos de Golpe como el nivel del conjuro de *curar*.

ESTAMPAR ARMAMENTO — DOTE 2

CLÉRIGO EXPLORACIÓN

Grabando con cuidado una imagen sagrada en un objeto físico, te refuerzas a ti mismo para la batalla. Puedes invertir 10 minutos grabando un símbolo de tu dios en un arma o escudo. El símbolo no se borra hasta que ha pasado 1 año, pero si Estampas un armamento, cualquier símbolo que pudieras haber exaltado previamente y cualquier símbolo ya grabado en dicho objeto desaparecen instantáneamente. El objeto se convierte en un símbolo religioso de tu dios y se puede utilizar como foco divino mientras está exaltado, obteniendo otro beneficio determinado por su tipo de objeto. Este beneficio sólo se aplica a los seguidores del dios al que el símbolo representa.

- **Escudo** El escudo obtiene un bonificador +1 por estatus a su Dureza (esto hace que reduzca más daño con la reacción Bloqueo con el escudo).
- **Arma** El portador obtiene un bonificador +1 por estatus a las tiradas de daño.

EXPANSIÓN DE TRUCO — DOTE 2

CLÉRIGO

Estudias una gama más amplia de conjuros sencillos. Puedes preparar dos trucos adicionales cada día.

EXPULSAR MUERTOS VIVIENTES — DOTE 2

CLÉRIGO

Los muertos vivientes dañados por tu energía positiva podrían huir, impulsados por una aversión innata a la fuerza que se opone a la muerte en vida. Cuando utilizas un conjuro de *curar* para dañar muertos vivientes, cada muerto viviente de tu nivel o inferior que falla críticamente su salvación sufre el estado huyendo durante 1 asalto.

FUENTE VERSÁTIL — DOTE 2

CLÉRIGO

Prerrequisitos Fuente dañina o fuente curativa, dios que permite a sus clérigos disponer de ambas fuentes.

Conforme exploras los aspectos de tu dios, vas más allá de las restricciones sobre la curación o el daño. Puedes preparar o bien *curar* o bien *dañar* en los espacios de conjuro obtenidos de una fuente curativa o de una fuente dañina.

MINAR LA VIDA — DOTE 2

CLÉRIGO CURACIÓN

Extraes la fuerza vital de tus enemigos para curar tus propias heridas. Cuando lanzas un conjuro de *dañar* y dañas por lo menos a una criatura viva, recuperas tantos Puntos de Golpe como el nivel del conjuro de *dañar*. Si no eres una criatura viva, no obtienes beneficio alguno de esta dote.

4º NIVEL

CANALIZACIÓN DIRIGIDA — DOTE 4

CLÉRIGO

Puedes dar forma a la energía que canalizas en una sola dirección, llegando más lejos y de forma más

directa. Cuando lanzas una versión de *curar* o de *dañar* que tiene un área, puedes hacer que dicha área sea un cono de 60 pies (*18 m*) en vez de una emanación de 30 pies (*9 m*).

CANALIZAR CASTIGO ◆◆ — DOTE 4

CLÉRIGO DIVINO NIGROMANCIA

Prerrequisitos Fuente dañina o fuente curativa

Coste Gastar un conjuro de *dañar* o de *curar*.

Canalizas el poder destructivo de la energía positiva o la negativa sobre tu enemigo mediante un ataque cuerpo a cuerpo. Da un Golpe cuerpo a cuerpo y suma el daño del conjuro al daño del Golpe. Si has gastado un conjuro de *dañar*, el daño es por energía negativa, y si has gastado uno de *curar*, por energía positiva.

Si el Golpe falla o impacta a una criatura que no resulta dañada por dicho tipo de energía (como, por ejemplo, impactar a una criatura que no es un muerto viviente con un conjuro de *curar*), el conjuro se gasta sin causar efecto alguno.

COMANDAR MUERTOS VIVIENTES ◆ — DOTE 4

CLÉRIGO CONCENTRAR METAMAGIA

Prerrequisitos Fuente dañina, alineamiento maligno

Aferras la energía que anima a una criatura muerta viviente y la doblegas a tu voluntad. Si la siguiente acción que llevas a cabo es lanzar un conjuro de *dañar* que tiene como objetivo a una criatura muerta viviente, transformas los efectos de dicho conjuro. En lugar de los efectos normales de *dañar*, el objetivo queda controlado por ti si su nivel es igual o menor que tu nivel -3. Puede hacer una salvación de Voluntad para resistirse a tu control. Si el objetivo está ya bajo el control de alguien, la criatura que lo controla tira también una salvación de Voluntad y el muerto viviente usa el mejor de los dos resultados.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado y queda temporalmente inmune (durante 24 horas).

Éxito El objetivo no resulta afectado.

Fallo La criatura muerta viviente se convierte en un esbirro bajo tu control. El conjuro tiene una duración de 1 minuto, pero se disipa si tú o alguno de tus aliados atacáis al esbirro muerto viviente.

Fallo crítico Como con un fallo, pero la duración es de 1 hora.

CURACIÓN EN COMÚN MEJORADA — DOTE 4

CLÉRIGO

Prerrequisitos Curación en común

Puedes dirigir hacia fuera la energía canalizada en exceso, para beneficiar a un aliado. Puedes conceder los Puntos de Golpe que recuperarías de Curación en común a cualquier otra criatura al alcance de tu conjuro de *curar* en lugar de a ti. También podrás utilizar Curación en común cuando el único objetivo de un conjuro de *curar* seas tú, aunque si lo haces, deberás conceder la curación adicional a alguien que no seas tú.

INFUSIÓN NECRÓTICA ◆ — DOTE 4

CLÉRIGO CONCENTRAR METAMAGIA

Prerrequisitos Fuente dañina, alineamiento maligno

Viertes energía negativa en tu sujeto muerto viviente para potenciar sus ataques. Si la siguiente acción que utilizas es lanzar *dañar* para hacer recuperar Puntos de Golpe a una sola criatura muerta viviente, el objetivo además inflige 1d6 daño adicional por energía negativa con sus armas cuerpo a cuerpo y sus ataques sin armas hasta el final de su siguiente turno.

Si el conjuro de *dañar* es por lo menos de 5º nivel, el daño se incrementa a 2d6 y, si es por lo menos de 8º nivel, el daño se incrementa a 3d6.

CÓMO CONTROLAR MUERTOS VIVIENTES

Los muertos vivientes controlados obtienen el rasgo esbirro. Los esbirros pueden llevar a cabo dos acciones por turno y no pueden utilizar reacciones. Un esbirro actúa en tu turno en combate cuando gastas una acción para darle órdenes verbales (esta acción tiene los rasgos auditivo y concentrar). Si no se les dan órdenes, los esbirros muertos vivientes no utilizan acciones excepto para defenderse o para huir de un daño evidente. Si se les deja desatendidos durante por lo menos 1 minuto, los esbirros muertos vivientes descerebrados no actúan, y los inteligentes actúan como quieren. No puedes tener más de cuatro esbirros muertos vivientes a la vez.

6º NIVEL

ARMA DIVINA ◆ — DOTE 6

CLÉRIGO

Frecuencia Una vez por turno

Desencadenante Acabas de Lanzar un conjuro en tu turno, utilizando uno de tus espacios de conjuro divinos.

Canalizas energía de conjuro residual en un arma que estás empuñando. Hasta el final de tu turno, el arma inflige 1d4 de daño por fuerza adicional. En vez de eso puedes infligir 1d6 daño adicional de un tipo de alineamiento que encaja con uno de los componentes de alineamiento de tu dios. Como suele ocurrir con el daño alineado, sólo puede dañar a criaturas del alineamiento opuesto.

DERRIBAR ◆ — DOTE 6

CLÉRIGO CONCENTRAR METAMAGIA

Prerrequisitos Fuente dañina o fuente curativa

La fuerza en bruto de tu fe puede hacer que un enemigo caiga al suelo. Si la siguiente acción que utilizas es lanzar *curar* o *dañar* para causar daño a una criatura, el objetivo es (además) derribado si sufre daño alguno debido al conjuro. Si el objetivo sufre un fallo crítico en su salvación contra el conjuro, sufre además un penalizador de -10 pies (*-3 m*) por estatus a su Velocidad durante 1 minuto.

ENERGÍA SELECTIVA — DOTE 6

CLÉRIGO

Al llamar al poder divino, puedes evitar que algunos enemigos se beneficien de ello o que algunos aliados resulten dañados. Cuando lances una versión de *curar* o *dañar* que tenga área, podrás designar a tantas criaturas como tu modificador por Carisma (mínimo 1) para que no se vean afectadas por el conjuro.

LANZAMIENTO DE CONJUROS FIRME — DOTE 6

CLÉRIGO

Confiado en tu técnica, no pierdes conjuros fácilmente. Si una reacción perturbaría tu acción de lanzamiento de conjuros, puedes intentar una prueba plana CD 15. Si tienes éxito, tu acción no se ve perturbada.

8º NIVEL

ALINEAR ARMAMENTO ◆ — DOTE 8

CLÉRIGO DIVINO EVOCACIÓN

Prerrequisitos Un dios caótico, maligno, bueno o legal

Frecuencia Una vez por asalto

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

EJEMPLO DE CLÉRIGO

GOZRÉNICO

Siguiendo al Viento y las Olas, proteges la belleza de la Naturaleza en todas sus formas.

PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA
Prioriza la Sabiduría y la Fuerza. El Carisma incrementa tu fuente divina de conjuros de curación.

HABILIDADES
Atletismo, Naturaleza, Religión, Supervivencia

DIOS
Gozreh (alineamiento: LN; fuente divina: *curar*)

DOCTRINA
Sacerdote de guerra

DOTES DE NIVEL SUPERIOR
Iniciado de un dominio (agua, 1º), Arma divina (6º)

CONJUROS PREPARADOS
1º *ráfaga de viento, santuario,* conjuros de curación de fuente divina; **Trucos** *conocer la dirección, detectar magia, escudo, luz, mensaje*

Pones un arma en concordancia metafísica con las creencias de tu dios. Cuando eliges esta dote, elige entre caótico, maligno, bueno o legal. Tu elección tiene que encajar con uno de los componentes de alineamiento de tu dios. Esta acción tiene el rasgo correspondiente al componente de alineamiento elegido.

Al usar esta acción, debes tocar un arma. Durante 1 asalto, dicha arma inflige 1d6 daño adicional del tipo elegido a las criaturas del alineamiento opuesto. Por ejemplo, si eliges el bien, el arma inflige 1d6 daño adicional bueno a las criaturas malignas. Si alineas de nuevo un armamento, cualquier otro armamento previamente alineado pierde su daño adicional.

Especial Puedes seleccionar esta dote por segunda vez, eligiendo el otro componente de alineamiento de tu dios. Cuando alineas un armamento, puedes elegir cualquiera de ambos componentes de alineamiento.

AUXILIO CANALIZADO — DOTE 8

CLÉRIGO

Prerrequisitos Fuente curativa

Puedes eliminar estados mediante la gracia divina. Puedes sacrificar un conjuro de *curar* que has preparado en tus espacios de conjuro de fuente curativa para, en su lugar, lanzar uno de los siguientes *conjuros: quitar maldición, quitar enfermedad, quitar parálisis* o *restablecimiento*. El conjuro está potenciado al mismo nivel que el conjuro de *curar* que sacrificas.

DOMINIO AVANZADO — DOTE 8

CLÉRIGO

Prerrequisitos Iniciado de un dominio

Tus estudios o tus plegarias han desbloqueado secretos más profundos del dominio de tu dios. Obtienes un conjuro de dominio avanzado de uno de tus dominios (tal y como se indica en la Tabla 8-2: Dominios, de la pág. 441. Incrementa en 1 el número de Puntos de Foco de tu reserva de foco.

Especial Puedes adquirir esta dote en múltiples ocasiones. Cada vez debes seleccionar un conjuro de dominio avanzado diferente de un dominio para el que tienes un conjuro de dominio inicial.

ESTAMPAR ENERGÍA — DOTE 8

CLÉRIGO

Prerrequisitos Estampar armamento

Utilizando fuerzas elementales, haces más potentes tus símbolos exaltados. Cuando exaltas un armamento, puedes elegir de entre los siguientes efectos en lugar de los indicados en dicha dote. Estos efectos tienen las mismas restricciones que las opciones base.

- **Escudo** Elige un tipo de entre ácido, electricidad, frío, fuego y sónico. El portador obtiene el bonificador por circunstancia del escudo a las tiradas de salvación contra ese tipo de daño y puede utilizar Bloqueo con el escudo contra el daño de ese tipo. El escudo obtiene también tanta resistencia contra ese tipo de daño como la mitad de tu nivel, si tienes un conjuro de dominio con un rasgo que encaja con ese tipo (por ejemplo, fuego).
- **Arma** Elige un tipo de entre ácido, electricidad, frío, fuego y sónico. El arma inflige 1d4 daño adicional de dicho tipo. Puedes aumentar a 1d6 el daño adicional si dispones de un conjuro de dominio con un rasgo que encaja con ese tipo (por ejemplo, fuego).

INCINERAR MUERTOS VIVIENTES — DOTE 8

CLÉRIGO

Tu energía positiva prende fuego a los muertos vivientes. Cuando utilizas un conjuro de *curar* para dañar muertos vivientes, cada uno de ellos que sufre daño, además sufre tanto daño persistente por fuego como el nivel del conjuro.

10º NIVEL

ARMA CASTIGADORA — DOTE 10

CLÉRIGO

Prerrequisitos Castigo divino

La fuerza del castigo de tu dios refuerza tu cuerpo para poder abatir a los malvados. Tras dañar a un infernal utilizando un conjuro de *curar*, tu arma o tus ataques sin arma infligen a los infernales tanto daño adicional bueno como la mitad del nivel del conjuro de *curar* hasta el final de tu siguiente turno. Esto se acumula con cualquier daño bueno que el arma ya inflige (como, por ejemplo, gracias a una runa *sagrada*).

COMANDAR MUERTOS VIVIENTES MEJORADO — DOTE 10

CLÉRIGO

Prerrequisitos Fuente dañina, Comandar muertos vivientes, alineamiento maligno

Las criaturas muertas vivientes encuentran prácticamente imposible resistirse a tus órdenes. Cuando utilizas Comandar muertos vivientes, si el muerto viviente consigue su salvación, pero no tiene un éxito crítico, es tu esbirro durante 1 asalto. Si la criatura muerta viviente fracasa en su salvación, es tu esbirro durante 10 minutos. Si fracasa críticamente, es tu esbirro durante 24 horas.

REABASTECIMIENTO DE GUERRA — DOTE 10

CLÉRIGO

Prerrequisitos Experto en el arma predilecta de tu dios.

Golpear a tus enemigos despierta elogios y genera protección por parte de tu dios. Cuando dañas a una criatura con un Golpe que utiliza el arma predilecta de tu dios, obtienes tantos Puntos de Golpe temporales como la mitad de tu nivel, o tantos como tu nivel si el Golpe resulta en un acierto crítico. Estos Puntos de Golpe temporales duran hasta el final de tu siguiente turno.

RECUPERACIÓN HEROICA ❖ — DOTE 10

CLÉRIGO CONCENTRAR METAMAGIA

Prerrequisitos Fuente curativa, alineamiento bueno

El poder restablecedor de tu curación revigoriza a su receptor. Si la siguiente acción que llevas a cabo es lanzar *curar* teniendo como objetivo a una sola criatura y ésta recupera Puntos de Golpe debido al conjuro, también obtiene tres bonificadores hasta el final de su siguiente turno: un bonificador de +5 pies (*+1,5 m*) por estatus a su Velocidad, un bonificador +1 por estatus a las tiradas de ataque y un bonificador +1 por estatus a las tiradas de daño.

12º NIVEL

ESTAMPAR ANTIMAGIA — DOTE 12

CLÉRIGO

Prerrequisitos Estampar armamento

El símbolo de tu dios te protege contra la magia ofensiva. Cuando Estampas un armamento, puedes elegir de entre los siguientes efectos en lugar de los indicados en dicha dote. Estos efectos tienen las mismas restricciones que las opciones base.

- **Escudo** Cuando quien lo empuña tiene el escudo alzado, obtiene el bonificador por circunstancia del escudo a las tiradas de salvación contra la magia y además puede utilizar Bloqueo con el escudo contra el daño procedente de los conjuros de sus enemigos.
- **Arma** Cuando quien empuña el arma acierta críticamente con la misma, puede intentar contrarrestar un conjuro de su objetivo, utilizando su nivel como nivel de la acción de contrarrestar. Si lo intenta, el símbolo estampado desaparece de inmediato.

FOCO DE DOMINIO — DOTE 12

CLÉRIGO

Prerrequisitos Uno o más conjuros de dominio

Tu devoción al dominio de tu dios sigue creciendo, igual que el poder que te concede. Si has gastado por lo menos 2 Puntos de Foco desde la última vez que Reenfocaste, cuando lo haces recuperas 2 Puntos de Foco en lugar de 1.

REABASTECIMIENTO COMPARTIDO — DOTE 12

CLÉRIGO

Prerrequisitos Reabastecimiento de guerra

Cuando tu dios bendice tus actos belicosos, puedes extender dicho favor a tus aliados. Puedes conceder los Puntos de Golpe temporales de Reabastecimiento de guerra a un aliado a 10 pies (*3 m*) o menos en lugar de obtenerlos tú. Puedes conceder dichos Puntos de Golpe temporales a un aliado diferente cada vez, lo que significa que puedes concedérselos a múltiples criaturas en el mismo turno.

RECUPERACIÓN DEFENSIVA ❖ — DOTE 12

CLÉRIGO CONCENTRAR METAMAGIA

Prerrequisitos Fuente dañina o fuente curativa

Tu fe proporciona protección temporal además de curar. Si la siguiente acción que llevas a cabo es lanzar *curar* o *dañar* sobre un solo objetivo y éste recupera Puntos de Golpe del conjuro, también obtiene un bonificador +2 por estatus a la CA y a las tiradas de salvación durante 1 asalto.

14º NIVEL

CANALIZACIÓN RÁPIDA — DOTE 14

CLÉRIGO

Prerrequisitos Fuente dañina o fuente curativa

El poder divino está siempre a tu alcance, respondiendo rápidamente a tu llamada. Cuando lanzas *curar* o *dañar* gastando 2 acciones, puedes obtener los efectos de la versión de 3 acciones en lugar de la de 2.

Puedes hacer esto con *dañar* si tienes fuente dañina o con *curar* si tienes fuente curativa (o con las dos, si tienes fuente versátil).

DESTIERRO RÁPIDO ↷ — DOTE 14

CLÉRIGO

Desencadenante Impactas críticamente a una criatura que no está en su Plano natal.

Requisitos Tienes preparado un conjuro de *destierro*.

La fuerza de tu golpe envía a tu víctima de vuelta a su Plano

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

EJEMPLO DE CLÉRIGO

FARÁSMICO

Seguidor de la Dama de las Tumbas, respetas tanto la santidad de la vida como la de la muerte.

PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA

Prioriza la Sabiduría, con el Carisma segundo para maximizar tu curación y ayudarte a extender la palabra de tu fe.

HABILIDADES

Diplomacia, Medicina, Ocultismo, Religión

DIOS

Farasma (alineamiento: N; fuente divina: *curar*)

DOCTRINA

Clérigo de clausura (dominio de la muerte)

DOTES DE NIVEL SUPERIOR

Expulsar muertos vivientes (2º), Energía selectiva (6º)

CONJUROS PREPARADOS

1º *enlace mental, miedo, conjuros de curar* de fuente divina; **Trucos** *atontar, detectar magia, estabilizar, luz, perturbar muertos vivientes*

de origen. Gastas un conjuro de *destierro* que tienes preparado, afectando a la criatura a la que has impactado críticamente, sin necesidad de lanzar el conjuro. La criatura puede intentar resistirse al conjuro de la forma habitual.

PROLONGAR ALINEACIÓN DE ARMAMENTO — DOTE 14

CLÉRIGO

Prerrequisitos Alinear armamento

El alineamiento que impones a un arma dura mucho más. La duración de Alinear armamento se incrementa a 1 minuto.

PROTECCIÓN DE TU DIOS — DOTE 14

CLÉRIGO

Prerrequisitos Dominio avanzado

Cuando recurres al poder de tu dios para cumplir la promesa de su dominio, obtienes protección divina. Tras lanzar un conjuro de dominio, obtienes resistencia a todo tipo de daño hasta el inicio de tu siguiente turno. La cantidad de resistencia obtenida es igual al nivel del conjuro de dominio que lanzas.

16º NIVEL

AZOTE ETERNO — DOTE 16

CLÉRIGO

Prerrequisitos Alineamiento maligno

Una vida de mal te ha convertido en un nexo para el repugnante poder de tu dios. Estás continuamente rodeado por un conjuro de *destierro* de un nivel de conjuro igual a la mitad de tu nivel (redondeado hacia arriba) El radio es de 15 pies (*4,5 m*) y no puedes incrementarlo. Puedes Deshacer el conjuro; si lo haces, vuelve automáticamente al cabo de 1 minuto.

BENDICIÓN ETERNA — DOTE 16

CLÉRIGO

Prerrequisitos Alineamiento bueno

Tus buenas obras te han granjeado la gracia de tu dios para toda la eternidad. Estás continuamente rodeado por un conjuro de *bendecir* de un nivel de conjuro igual a la mitad de tu nivel (redondeado hacia arriba). El radio es de 15 pies (*4,5 m*) y no puedes incrementarlo. Puedes Deshacer el conjuro; si lo haces, vuelve automáticamente al cabo de 1 minuto.

RESUCITADOR — DOTE 16

CLÉRIGO

Puedes hacer que una criatura a la que has traído del borde de la muerte prospere y continúe curándose. Cuando restableces Puntos de Golpe a una criatura moribunda o traes a una criatura muerta de vuelta a la vida y le restableces Puntos de Golpe, concedes a dicha criatura curación rápida 5 durante 1 minuto. La curación rápida se acaba si la criatura es dejada inconsciente.

18º NIVEL

CANALIZACIÓN RESONANTE ❖ — DOTE 18

CLÉRIGO CONCENTRAR METAMAGIA

Cuando utilizas energía positiva o negativa, también creas un pequeño depósito de dicha energía. Si la siguiente acción que llevas a cabo es lanzar un conjuro de *curar* o *dañar* de 2 acciones para dañar o curar a una sola criatura, elige una criatura adicional adyacente o a ti o al objetivo. Designa a dicha criatura como ob-

jetivo de una versión de 1 acción del mismo conjuro. Este conjuro es del mismo nivel que el conjuro de *curar* o *dañar* de 2 acciones que has lanzado, y no cuesta otro espacio de conjuro.

DESTIERRO RÁPIDO MEJORADO — DOTE 18

CLÉRIGO

Prerrequisitos Destierro rápido

Destierras fácilmente con tu arma a las criaturas. Puedes usar Destierro rápido si tienes por lo menos 1 espacio de conjuro de 5º nivel o superior, incluso si no tienes *destierro* preparado. Debes sacrificar un conjuro preparado de 5º nivel o superior, y el efecto de *destierro* que creas es potenciado al nivel de dicho conjuro. Tu arma funcionará como el componente material especial de *destierro*, haciendo que el objetivo sufra el penalizador -2 a su salvación contra cualquier *destierro* que lances utilizando Destierro rápido.

MANANTIAL DE DOMINIO — DOTE 18

CLÉRIGO

Prerrequisitos Foco de dominio

La intensidad de tu foco crece a partir de la inversión que has hecho en tus dominios. Si has gastado por lo menos 3 Puntos de Foco desde la última vez que Reenfocaste, cuando lo haces recuperas 3 Puntos de Foco en lugar de 1.

20º NIVEL

AUDIENCIA CON EL AVATAR — DOTE 20

CLÉRIGO

Tus extensos servicios te han convertido en un heraldo menor de tu dios, lo que te concede ciertos privilegios. En primer lugar, toda criatura con la que te encuentras sabe instintivamente que hablas en nombre de tu dios. En segundo lugar, si llevas a cabo el ritual *comunión* para ponerte en contacto con tu dios, no tienes que pagar coste alguno y obtienes automáticamente un éxito crítico. En tercer lugar, y una vez al día, puedes lanzar *cambio de Plano* como conjuro innato divino, pero tan sólo para viajar al reino de tu dios. Cuando lo lanzas de esta forma, su tiempo de lanzamiento es de 1 minuto, tu símbolo religioso basta como diapasón para dicho conjuro y apareces exactamente donde quieres. Si estás en el reino de tu dios debido a este conjuro, puedes volver al que dejaste al lanzarlo gastando una sola acción, que tiene los rasgos concentrar y divina.

CANALIZACIÓN METAMÁGICA ◆ — DOTE 20

CLÉRIGO CONCENTRAR

Un profundo entendimiento de las revelaciones divinas sobre la naturaleza de la esencia vital te permite manipular libremente los efectos de tu energía positiva o negativa. Utiliza 1 acción metamágica que puedes llevar a cabo y que normalmente cuesta 1 acción, que se puede aplicar a los conjuros *curar* o *dañar*. Si la utilizas esta forma, sus efectos sólo se aplican a un conjuro de *curar* o de *dañar*.

OBRADOR DE MILAGROS — DOTE 20

CLÉRIGO

Prerrequisitos Conjuro milagroso

Eres un conducto para un poder auténticamente deífico. Obtienes un espacio de conjuros adicional de 10º nivel.

Druida

El poder de la Naturaleza es imposible de resistir. Es capaz de reducir a ruinas en pocos minutos la más recia de las fortalezas, convirtiendo en escombros incluso sus baluartes más resistentes, reduciéndolos a cenizas, enterrándolos bajo una avalancha de nieve o ahogándolos bajo las olas. Puede proporcionar un botín infinito y un esplendor impresionante a quienes la respetan, y una muerte agónica a quienes se la toman a la ligera. Eres uno de los que oyen la llamada de la Naturaleza. Contemplas embelesado la majestad de su poder y te pones a su servicio.

Característica clave

Sabiduría

A 1er nivel, tu clase te concede una mejora de característica a Sabiduría.

Puntos de golpe

8 más tu modificador por Constitución

Incrementas tu número máximo de PG en este valor a 1er nivel y cada nivel posterior.

Durante los encuentros de combate...

Llamas a las fuerzas de la Naturaleza para derrotar a tus enemigos y proteger a tus aliados. Lanzas conjuros que utilizan magia primigenia para proteger a tus amigos, curar sus heridas o convocar animales mortíferos para que luchen a vuestro lado. Dependiendo de tu vínculo con la Naturaleza, podrías disponer de poderosa magia elemental o cambiar a la forma de una bestia terrorífica.

Durante los encuentros sociales...

Representas el equilibrio y una aproximación razonada a los problemas, buscando soluciones que no sólo son lo mejor para el mundo natural, sino que también permiten a las criaturas que en él viven hacerlo en paz y armonía. A menudo propones compromisos que permiten a ambas partes obtener lo que realmente necesitan, incluso si no pueden tener todo lo que quieren.

Explorando...

Tus habilidades relativas a la Naturaleza son valiosísimas. Rastreas enemigos, te orientas por las tierras vírgenes y utilizas conjuros para detectar las auras mágicas que te rodean. Podrías incluso pedir a los animales salvajes que prestaran a tu grupo sus sentidos extraordinarios y sus aptitudes de exploración.

En tu tiempo libre...

Podrías crear objetos mágicos o elaborar pociones. Alternativamente, tu vínculo con la Naturaleza podría llevarte a atender una zona de tierras vírgenes, haciéndote amigo de los animales y curando las heridas causadas por la civilización. Podrías incluso enseñar técnicas de agricultura sostenible y de cuidados animales que permitieran a otros subsistir del territorio sin perjudicar el equilibrio natural.

Podrías...

- Tener un respeto profundo y significativo por el poder de la Naturaleza.
- Maravillarte constantemente del mundo natural, y estar dispuesto a compartirlo con los demás, pero tener cuidado con su influencia sobre él.
- Tratar como aliados a los animales y a las plantas, trabajando junto con ellos para alcanzar tus objetivos.

Otros probablemente...

- Te ven como un representante de la Naturaleza y están seguros de que eres capaz de controlarla.
- Suponen que eres un recluso que evita la sociedad y las ciudades y prefiere vivir en las tierras vírgenes.
- Te consideran un místico, parecido a un sacerdote, pero que sólo responde a las fuerzas de la Naturaleza.

Competencias iniciales

A 1er nivel obtienes los niveles de competencia indicados en las siguientes estadísticas. No estás entrenado en nada que no se indica, si no obtienes un nivel de competencia mejor de alguna otra forma.

Percepción

Entrenado en Percepción

Tiradas de salvación

Entrenado en Fortaleza
Entrenado en Reflejos
Experto en Voluntad

Habilidades

Entrenado en Naturaleza
Entrenado en una habilidad determinada por tu orden druídica
Entrenado en tantas habilidades adicionales como 2 más tu modificador por Inteligencia.

Ataques

Entrenado en armas sencillas
Entrenado en ataques sin arma

Defensas

Entrenado en armadura ligera
Entrenado en defensa sin armas
Entrenado en defensa sin armadura

Conjuros

Entrenado en ataques de conjuros primigenios
Entrenado en CD de conjuros primigenios

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

TABLA 3-10: AVANCE DEL DRUIDA

Tu nivel	Rasgos de clase
1	Ascendencia y bagaje, competencias iniciales, lanzamiento de conjuros primigenios, anatema, idioma druídico, orden druídica, Bloqueo con el escudo, empatía salvaje.
2	Dote de druida, dote general
3	Conjuros de 2º nivel, alerta, dote general, gran fortaleza, incremento de habilidad
4	Dote de druida, dote general
5	Conjuros de 3er nivel, mejora de característica, dote de ascendencia, reflejos rápidos, incremento de habilidad
6	Dote de druida, dote general
7	Conjuros de 4º nivel, lanzador de conjuros experto, dote general, Incremento de habilidad
8	Dote de druida, dote general
9	Conjuros de 5º nivel, dote de ascendencia, incremento de habilidad
10	Dote de druida, dote de habilidad, mejoras de característica
11	Conjuros de 6º nivel, experiencia con arma de druida, dote general, resolución, incremento de habilidad
12	Dote de druida, dote de habilidad
13	Conjuros de 7º nivel, dote de ascendencia, experiencia en armadura intermedia, incremento de habilidad, especialización en un arma
14	Dote de druida, dote de habilidad
15	Conjuros de 8º nivel, mejoras de característica, dote general, lanzador de conjuros maestro, incremento de habilidad
16	Dote de druida, dote de habilidad
17	Conjuros de 9º nivel, dote de ascendencia, incremento de habilidad
18	Dote de druida, dote de habilidad
19	Dote general, hierofante primigenio, lanzador de conjuros legendario, incremento de habilidad
20	Dote de druida, dote de habilidad, mejoras de característica

Rasgos de clase

Como druida, obtienes estas aptitudes. Las aptitudes obtenidas a niveles superiores indican a qué nivel las obtienes junto al nombre de las mismas.

Ascendencia y bagaje

Además de las aptitudes que tu clase te proporciona a 1er nivel, obtienes los beneficios derivados de tu ascendencia y de tu bagaje, tal y como se describe en el Capítulo 2.

Competencias iniciales

A 1er nivel obtienes un número de competencias que representa tu entrenamiento básico. Estas competencias se indican al inicio de esta clase.

Lanzamiento de conjuros primigenios

El poder de las tierras vírgenes fluye a través de ti. Puedes lanzar conjuros primigenios utilizando la actividad Lanzar un conjuro, y utilizar componentes materiales, somáticos y verbales al lanzarlos (ver Cómo lanzar conjuros, en la pág. 302). Como druida, por lo general puedes empuñar un foco primigenio (como por ejemplo muérdago y acebo) para los conjuros que requieren componentes materiales en lugar de tener que utilizar una bolsa de componentes de conjuro.

A 1er nivel, puedes preparar dos conjuros de 1er nivel y cinco trucos cada mañana a partir de los conjuros comunes de la lista de conjuros primigenios de este libro (pág. 314) o de otros conjuros primigenios a los que has tenido acceso. Los conjuros preparados siguen estando disponibles para ti hasta que los lanzas o hasta que preparas de nuevo tus conjuros. El número de conjuros que puedes lanzar cada día se denomina tus espacios de conjuro.

Conforme subes de nivel como druida, tu número de conjuros por día aumenta, igual que el mayor nivel de conjuros que puedes lanzar, tal y como se indica en la Tabla 3-11: Conjuros de druida por día, en la pág. 132.

Algunos de tus conjuros requieren que hagas una tirada de ataque especial para ver lo efectivos que son, o hacer que tus enemigos tiren contra la CD de tu conjuro (típicamente, con una tirada de salvación). Como quiera que tu característica clave es la Sabiduría, las tiradas de tus ataques de conjuro y las CD de tus conjuros utilizan tu modificador por Sabiduría. Los detalles acerca de cómo calcular dichas estadísticas aparecen en la pág. 447.

Potenciación de conjuros

Cuando obtienes espacios de conjuro de 2º nivel y superior, puedes rellenarlos con versiones más potentes de conjuros de nivel más bajo. Esto incrementa el nivel del conjuro para que encaje con el espacio de conjuro. Muchos conjuros obtienen mejoras específicas cuando se potencian a ciertos niveles (pág. 299).

Trucos

Un truco es un tipo especial de conjuro que no utiliza espacios de conjuro. Puedes lanzar un truco a voluntad, tantas veces al día como quieras. Un truco es potenciado automáticamente a la mitad de tu nivel redondeado hacia arriba, lo que es igual al máximo nivel de conjuro que puedes lanzar como druida. Por ejemplo, cuando eres un clérigo de 1er nivel, tus trucos son conjuros de 1er nivel, y cuando eres un druida de 5º nivel, tus trucos son conjuros de 3er nivel.

Anatema

Como senescales del orden natural, para los druidas son anatema las afrentas a la Naturaleza. Si llevas a cabo suficientes actos considerados como anatema por la Naturaleza, pierdes tus aptitudes mágicas procedentes de la clase druida, incluyendo tu lanzamiento de conjuros primigenios y los beneficios de tu orden. Estas aptitudes sólo se pueden recuperar si demuestras tu arrepentimiento llevando a cabo un ritual de *expiar* (que se encuentra en la pág. 413).

Los siguientes actos son anatema para todos los druidas:

- Utilizar armaduras o escudos metálicos.
- Saquear lugares naturales.
- Enseñar el idioma druídico a quienes no son druidas.

Cada orden druídica también tiene actos adicionales considerados como anatema, que se detallan en la entrada de cada orden.

El idioma druídico

Conoces el druídico, un idioma secreto conocido tan sólo por los druidas, además de cualquier otro idioma que puedes conocer gracias a tu ascendencia. El druídico tiene su propio alfabeto. Enseñar el idioma druídico a quienes no son druidas es un anatema.

ORDEN DRUÍDICA

Al convertirte en druida te alineas con una orden druídica, que te concede una dote de clase, un conjuro de orden (ver más abajo) y una habilidad adicional a nivel entrenado vinculada a tu orden. Si bien siempre serás miembro de tu orden inicial, no es tan raro que un druida solicite estudiar con otras órdenes en busca de una mayor comprensión del mundo natural, y los PJs druidas son de los que más se prestan a mezclar los poderes de diferentes órdenes.

Los conjuros de orden son un tipo de conjuro de foco. Cuesta 1 Punto de Foco lanzar un conjuro de foco, y empiezas con una reserva de foco de 1 Punto de Foco. Repones tu reserva de foco durante tus preparativos diarios y puedes recuperar 1 Punto de Foco invirtiendo 10 minutos en utilizar la actividad Reenfocar para comunicar con los espíritus locales de la Naturaleza, o atender a las tierras vírgenes de cualquier otra forma que encaje con tu orden.

Los conjuros de foco son potenciados automáticamente a la mitad de tu nivel, redondeado hacia arriba, como los trucos. Los conjuros de foco no requieren espacio de conjuro y no puedes lanzarlos utilizando espacios de conjuro. Ciertas dotes te pueden proporcionar más conjuros de foco e incrementar el tamaño de tu reserva de foco, aunque ésta nunca puede albergar más de 3 Puntos de Foco. Las reglas de los conjuros de foco aparecen en el Capítulo 7, pág. 300.

Animal

Tienes una fuerte conexión con las bestias, y estás aliado con un compañero animal. Estás entrenado en Atletismo. También obtienes la dote de druida Compañero animal. Obtienes el conjuro de orden *curar animal*. Cometer crueldades sin sentido contra los animales o matarlos de forma innecesaria es anatema para tu orden (esto no evita que te puedas defender contra los animales o los sacrifiques limpiamente para obtener comida).

Hoja

Adoras a las plantas y a los frutos de la Naturaleza, actuando como jardinero y como guardián de las tierras vírgenes, enseñando a las comunidades técnicas sostenibles y ayudando a que las zonas vuelvan a crecer después de un desastre o de una expansión humana negligente. Estás entrenado en Diplomacia. También obtienes la dote de druida Compañero leshy. Obtienes el conjuro de orden *buenas bayas* e incrementas en 1 el número de Puntos de Foco de tu reserva de foco. Cometer crueldades sin sentido contra las plantas o matarlas de forma innecesaria es anatema para tu orden (esto no evita que te defiendas contra las plantas o las coseches para obtener comida).

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

TABLA 3-11: CONJUROS DE DRUIDA POR DÍA

Tu		Nivel de conjuro									
nivel	Trucos	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º	10º
1	5	2	–	–	–	–	–	–	–	–	–
2	5	3	–	–	–	–	–	–	–	–	–
3	5	3	2	–	–	–	–	–	–	–	–
4	5	3	3	–	–	–	–	–	–	–	–
5	5	3	3	2	–	–	–	–	–	–	–
6	5	3	3	3	–	–	–	–	–	–	–
7	5	3	3	3	2	–	–	–	–	–	–
8	5	3	3	3	3	–	–	–	–	–	–
9	5	3	3	3	3	2	–	–	–	–	–
10	5	3	3	3	3	3	–	–	–	–	–
11	5	3	3	3	3	3	2	–	–	–	–
12	5	3	3	3	3	3	3	–	–	–	–
13	5	3	3	3	3	3	3	2	–	–	–
14	5	3	3	3	3	3	3	3	–	–	–
15	5	3	3	3	3	3	3	3	2	–	–
16	5	3	3	3	3	3	3	3	3	–	–
17	5	3	3	3	3	3	3	3	3	2	–
18	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	–
19	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1*
20	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1*

* El rasgo de clase hierofante primigenio te concede un espacio de conjuro de 10º nivel que funciona de forma algo diferente al resto de espacios de conjuro.

Tormenta

Llevas contigo la furia de la tormenta, canalizándola con un efecto terrorífico y cabalgando los vientos a través del cielo. Estás entrenado en Acrobacias. También obtienes la dote de druida Nacido de la tormenta. Obtienes el conjuro de orden *oleada de tormenta* e incrementas en 1 el número de Puntos de Foco de tu reserva de foco. Contaminar el aire o permitir que quienes contaminan de forma grave o hacen que el clima cambie se salgan con la suya es anatema para tu orden (esto no te obliga a actuar contra un daño al medio ambiente meramente potencial ni a sacrificarte contra un enemigo obviamente superior).

Salvaje

La llamada salvaje e incontrolable del mundo natural te infunde, concediéndote la aptitud de cambiar de forma y de adoptar la forma feroz de una criatura indómita. Estás entrenado en Intimidación. También obtienes la dote de druida Forma salvaje. Obtienes el conjuro de orden *morfismo salvaje*. Permitir que te domestiquen por completo las tentaciones de la civilización es anatema para tu orden (esto no evita que compres y utilices mercancías o permanezcas en una ciudad durante una aventura, lo que nunca puedes hacer es acostumbrarte a esas comodidades ni fijar tu residencia en semejante lugar de forma permanente).

BLOQUEO CON EL ESCUDO

Obtienes la dote general Bloqueo con el escudo (pág. 258), una reacción que te permite utilizar tu escudo para reducir el daño.

EMPATÍA SALVAJE

Tienes una conexión con las criaturas del mundo natural que te permite comunicarte con ellas a un nivel rudimentario. Puedes utilizar la Diplomacia para Causar impresión a los animales y para hacerles Peticiones muy sencillas. En la mayoría de los casos, los animales salvajes te darán tiempo suficiente para explicar lo que pretendes.

DOTES DE DRUIDA 2º

A 2º nivel y cada nivel par subsiguiente, obtienes una dote de clase druida.

DOTES DE HABILIDAD 2º

A 2º nivel y cada 2 niveles posteriores, obtienes una dote de habilidad. Las dotes de habilidad se encuentran en el Capítulo 5 y tienen el rasgo habilidad. Debes disponer del nivel entrenado o mejor en la habilidad correspondiente para seleccionar una dote de habilidad.

ALERTA 3º

La experiencia te ha hecho cada vez más consciente de las amenazas que te rodean, y reaccionas más rápidamente al peligro. Tu nivel de competencia para Percepción se incrementa hasta experto.

DOTES GENERALES 3º

A 3er nivel y cada 4 niveles posteriores, obtienes una dote general. Las dotes generales se encuentran en el Capítulo 5.

GRAN FORTALEZA 3º

Tu constitución física es increíblemente resistente. Tu nivel de competencia para las salvaciones de Fortaleza aumenta al de experto.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

INCREMENTOS DE HABILIDAD 3º

A 3er nivel y cada 2 niveles posteriores, obtienes un incremento de habilidad. Puedes utilizarlo o bien para incrementar tu nivel de competencia hasta entrenado en una habilidad en la que no lo estás, o bien para incrementarlo hasta experto en una en la que estás entrenado.

A 7º nivel puedes utilizar incrementos de habilidad para aumentar tu nivel de competencia hasta maestro en una habilidad en la que ya has alcanzado el nivel experto, y a 15º nivel puedes utilizarlos para aumentar tu nivel de competencia hasta legendario en una habilidad en la que ya has alcanzado el nivel maestro.

DOTES DE ASCENDENCIA 5º

Además de la dote de ascendencia con la que empezaste, obtienes otra a 5º nivel y cada 4 niveles posteriores. La lista de dotes de ascendencia disponibles para ti se encuentra en la entrada de tu ascendencia en el Capítulo 2.

MEJORAS DE CARACTERÍSTICA 5º

A 5º nivel y cada 5 niveles posteriores, mejoras cuatro puntuaciones de característica diferentes. Puedes utilizar estas mejoras de característica para incrementar tus puntuaciones de característica por encima de 18. Mejorar una puntuación de característica la incrementa en 1 si ya está en 18 o más, o en 2 si empieza por debajo de 18.

REFLEJOS RÁPIDOS 5º

Tus reflejos son como el rayo. Tu nivel de competencia para las salvaciones de Reflejos aumenta al de experto.

LANZADOR DE CONJUROS EXPERTO 7º

Tu dominio de las fuerzas primigenias se ha hecho más profundo, potenciando tus conjuros. Tu nivel de competencia para las tiradas de ataque y las CD de conjuro para los conjuros primigenios se incrementa a nivel experto.

EXPERIENCIA CON LAS ARMAS DE DRUIDA 11º

Te has familiarizado mucho con las armas de tu oficio. Tus niveles de competencia para las armas sencillas y los ataques sin armas aumentan a nivel experto.

RESOLUCIÓN 11º

Has reforzado tu mente mediante la resolución. Tu nivel de competencia para las salvaciones de Voluntad aumenta a maestro. Cuando consigues un éxito en una salvación de Voluntad, en su lugar obtienes un éxito crítico.

ESPECIALIZACIÓN EN ARMAS 13º

Has aprendido cómo infligir heridas más graves con las armas que conoces mejor. Infliges 2 puntos de daño adicional con las armas y los ataques sin armas en los que tienes el nivel experto. Este daño se incrementa a 3 si tienes nivel maestro, y a 4 si tienes nivel legendario.

EXPERIENCIA EN ARMADURA INTERMEDIA 13º

Has aprendido a defenderte mejor contra los ataques. Tus niveles de competencia para armadura ligera, armadura intermedia y defensa sin armas se incrementan hasta nivel experto.

TÉRMINOS CLAVE

Verás aparecer los siguientes términos clave en muchos rasgos de la clase druida.

Metamagia: las acciones con el rasgo metamagia modulan las propiedades de tus conjuros. Dichas acciones suelen proceder de dotes metamágicas. Debes usar una acción metamágica directamente antes de Lanzar el conjuro que quieres alterar. Si utilizas cualquier acción (incluyendo acciones gratuitas y reacciones) diferente a Lanzar un conjuro directamente a continuación, pierdes los beneficios de la acción metamágica. Los efectos añadidos por una acción metamágica forman parte del efecto del conjuro, no de la acción metamágica en sí.

LANZADOR DE CONJUROS MAESTRO 15º

La magia primigenia responde a tus órdenes. Tu nivel de competencia para las tiradas de ataque y las CD de conjuro para los conjuros primigenios se incrementa a nivel maestro

LANZADOR DE CONJUROS LEGENDARIO 19º

Has desarrollado una relación sin paralelo con la magia de la Naturaleza. Tu nivel de competencia para las tiradas de ataque y las CD de conjuro para los conjuros primigenios se incrementa a nivel legendario.

HIEROFANTE PRIMIGENIO 19º

Tienes a tus órdenes las fuerzas más poderosas de la magia primigenia y puedes lanzar conjuros de un poder auténticamente increíble. Obtienes un solo espacio de conjuro de 10º nivel en el que puedes preparar un conjuro utilizando lanzamiento de conjuros primigenios. No puedes utilizar este espacio para aptitudes que permiten lanzar conjuros sin gastar espacios de conjuro o que conceden más espacios. A diferencia de otros espacios de conjuro, conforme subes de nivel no obtienes más conjuros de 10º nivel, aunque puedes adquirir la dote Poder del hierofante para obtener un segundo espacio.

Dotes de druida

En cada nivel en el que obtienes una dote de druida, puedes seleccionar una de las siguientes dotes. Para elegir una dote debes cumplir todos sus prerrequisitos.

1ER NIVEL

COMPAÑERO ANIMAL DOTE 1

DRUIDA

Prerrequisitos Orden animal

Obtienes los servicios de un compañero animal joven que viaja contigo en tus aventuras y obedece cualquier orden sencilla que le das lo mejor que puede. Consulta Compañeros animales en la página 214 para más información.

CONJURO DE ALCANCE ◆ DOTE 1

CONCENTRAR DRUIDA METAMAGIA

Puedes prolongar el alcance de tus conjuros. Si la siguiente acción que utilizas es Lanzar un conjuro que tiene alcance, incrementa en 30 pies (*9 m*) el alcance de dicho conjuro. Como es habitual cuando

EJEMPLO DE DRUIDA

DRUIDA SALVAJE

Adoptando la forma de criaturas peligrosas, luchas con una intensidad feral. Aunque confías en tus instintos, podrías desconfiar de las formas de la sociedad educada.

PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA

Prioriza la Sabiduría y la Fuerza para poder lanzar conjuros y entrar en combate cuerpo a cuerpo. También querrás Destreza y Constitución para mejorar tus defensas y tu capacidad de supervivencia.

HABILIDADES

Acrobacias, Atletismo, Intimidación, Naturaleza

ORDEN

Salvaje

DOTES DE NIVEL SUPERIOR

Controlar forma (4º), Forma de insecto (6º), Forma voladora (8º), Forma de planta (10º), Forma de monstruosidad (16º)

CONJUROS PREPARADOS

1º *colmillo mágico, curar;* **Trucos** *conocer la dirección, detectar magia, enmarañar, flamear, luces danzantes*

se incrementan los alcances de conjuro, si éste tiene normalmente un alcance de toque, lo alargas a 30 pies (*9 m*).

EXTENDER CONJURO ❖ — DOTE 1

DRUIDA · MANIPULAR · METAMAGIA

Manipulas la energía de tu conjuro, haciendo que se extienda y afecte a una zona más amplia. Si la siguiente acción que llevas a cabo es Lanzar un conjuro que tiene un área de explosión, cono o línea y no tiene duración, incrementa el área de dicho conjuro. Añade 5 pies (*1,5 m*) al radio de una explosión que normalmente tiene un radio de por lo menos 10 pies (*3 m*) (una explosión con un radio menor no se ve afectada). Añade 5 pies (*1,5 m*) a la longitud de un cono o línea que normalmente tiene 15 pies (*4,5 m*) de longitud o menos, y añade 10 pies (*3 m*) a la longitud de un cono o línea más grande.

FAMILIAR LESHY — DOTE 1

DRUIDA

Prerrequisitos Orden de la hoja

Obtienes un familiar leshy, una planta Menuda que personifica uno de los muchos espíritus de la Naturaleza. Aparte de que adopta la forma de una planta en lugar de la de un animal, este familiar utiliza las mismas reglas que los demás, que se detallan en la pág. 217.

FORMA SALVAJE — DOTE 1

DRUIDA

Prerrequisitos Orden salvaje

Eres uno con lo salvaje, siempre cambiando y adaptándote para enfrentarte a cualquier desafío. Ganas el conjuro de orden *forma salvaje*, que te permite transformarte en una gran variedad de formas que puedes expandir con dotes de druida.

NACIDO DE LA TORMENTA — DOTE 1

DRUIDA

Prerrequisitos Orden de la tormenta

Te encuentras como en casa expuesto a los elementos, gozando del poder de la Naturaleza desencadenada. No sufres penalizadores por circunstancia a los ataques de conjuro a distancia o a las pruebas de Percepción debido a la climatología, y tus conjuros dirigidos no requieren una prueba plana para tener éxito contra un enemigo oculto por un elemento climático (como, por ejemplo, la niebla).

2º NIVEL

EXPLORADOR DE LA ORDEN — DOTE 2

DRUIDA

Has averiguado los secretos de otra orden druídica, superando cualesquiera ritos de iniciación requeridos por dicha orden y obteniendo acceso a sus secretos. Elige una orden diferente a la tuya. Obtienes una dote de 1er nivel que tiene dicha orden como prerrequisito y ya eres miembro de dicha orden a efectos de cumplir los prerrequisitos de dote. Si cometes actos que tu nueva orden considera anatema, pierdes todas las dotes y aptitudes que ésta requiere, pero retienes tus demás dotes y aptitudes de druida. No obtienes ningún otro de los efectos de la orden que has elegido.

Especial Puedes adquirir esta dote en múltiples ocasiones. Cada vez que lo haces, puedes elegir un tipo de orden diferente a la tuya.

FAMILIAR POTENCIADO — DOTE 2

DRUIDA

Prerrequisitos Tener un familiar

Infundes a tu familiar con energía primigenia adicional, incrementando sus aptitudes. Puedes seleccionar cuatro aptitudes de familiar o maestras cada día, en lugar de dos.

LLAMADA SALVAJE — DOTE 2

DRUIDA

Llamas a las criaturas de la Naturaleza para que acudan en tu ayuda. Puedes invertir 10 minutos en sintonizarte con la Naturaleza a fin de reemplazar uno de los conjuros que has preparado en uno de tus espacios de conjuro de druida por un conjuro de *convocar animal* o *convocar planta u hongo* del mismo nivel.

RESISTENCIA AL VENENO — DOTE 2

DRUIDA

Tu afinidad por el mundo natural te concede protección contra algunos de sus peligros. Obtienes una resistencia al veneno igual a la mitad de tu nivel, y un bonificador +1 por estatus a las tiradas de salvación contra venenos.

4º NIVEL

COMPAÑERO ANIMAL MADURO — DOTE 4

DRUIDA

Prerrequisitos Compañero animal

Tu compañero animal crece y se convierte en un compañero animal maduro, lo que le concede capacidades adicionales. Consulta Compañeros animales en la página 214 para más información. Tu compañero animal está mejor entrenado que la mayoría. Durante un encuentro, incluso si no utilizas la acción Comandar a un animal, tu compañero animal sigue pudiendo utilizar 1 acción en tu turno para dar un Golpe o una Zancada.

CONTROLAR FORMA ◆ — DOTE 4

DRUIDA MANIPULAR METAMAGIA

Prerrequisitos Fuerza 14, Forma salvaje

Con cuidado y esfuerzo adicionales, puedes adoptar una forma alternativa durante un período de tiempo más largo. Si tu siguiente acción es lanzar *forma salvaje*, el nivel de conjuro de *forma salvaje* es 2 más bajo de lo habitual (mínimo 1er nivel), pero puedes permanecer transformado hasta 1 hora o hasta la duración indicada (lo más largo). Sigues pudiendo Deshacer la forma en cualquier momento, si lo permite el conjuro.

MAGIA DE LA ORDEN — DOTE 4

DRUIDA

Prerrequisitos Explorador de la orden

Has excavado a más profundidad en las enseñanzas de una nueva orden, obteniendo el acceso a un codiciado conjuro de orden. Elige una orden que hayas seleccionado con Explorador de la orden. Obtienes el conjuro de orden inicial de dicha orden.

Especial Puedes adquirir esta dote en múltiples ocasiones. Cada vez que lo haces, debes elegir una orden diferente a la que has seleccionado con Explorador de la orden.

MILLAR DE ROSTROS — DOTE 4

DRUIDA

Prerrequisitos Forma salvaje

Tu forma es tan mutable como el clima, cambiando para ajustarse a tus caprichos. Añades las formas indicadas en *forma humanoide* a tu lista de *forma salvaje*.

ZANCADA FORESTAL — DOTE 4

DRUIDA

Prerrequisitos Orden de la hoja

Siempre puedes encontrar un camino, casi como si el follaje se separara ante ti. Ignoras cualquier terreno difícil causado por plantas, como por ejemplo matorrales, lianas y sotobosque. Ni siquiera las plantas manipuladas mediante la magia pueden impedir tu avance.

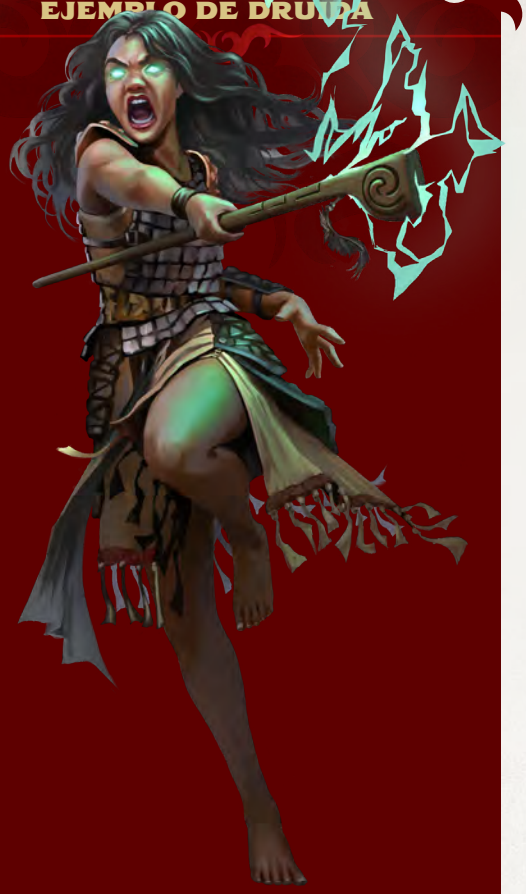
DOTES DE DRUIDA

Si necesitas buscar una dote de druida por su nombre en lugar de por su nivel, utiliza esta tabla.

Dote	Nivel
Brezal empalador	16
Cambiaformas verdadero	20
Codo con codo	10
Compañero animal maduro	4
Compañero animal	1
Compañero especializado	14
Compañero sensacional	8
Concentración sin esfuerzo	16
Conducto de líneas Ley	20
Conjuro de alcance	1
Control de forma perfecto	18
Control de forma	4
Convocación primigenia	12
Empatía vegetal	6
Energía abrumadora	10
Explorador de la orden	2
Extender conjuro	1
Familiar leshy	11
Familiar potenciado	2
Foco primigenio	12
Forma de dragón	12
Forma de insecto	6
Forma de monstruosidad	16
Forma de planta	10
Forma elemental	10
Forma feroz	8
Forma salvaje	1
Forma voladora	8
Invocar desastre	18
Lanzamiento de conjuros firme	6
Lengua verde	12
Llamada salvaje	2
Llamador del viento	8
Llamador feérico	8
Magia de la orden	4
Manantial primigenio	18
Metamorfosis verde	14
Millar de rostros	4
Nacido de la tormenta	1
Naturaleza atemporal	14
Paso forestal	4
Poder del hierofante	20
Resistencia al veneno	2
Tormenta de represalia	6
Transformación curativa	10

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

EJEMPLO DE DRUIDA



DRUIDA DE LA TORMENTA

Llamas al poder de la Naturaleza para disparar relámpagos, provocar un clima intenso y lanzar conjuros elementales.

PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA

Prioriza la Sabiduría. Sueles permanecer a distancia, por lo que potencia tu Destreza. Puedes elegir entre centrarte más en tu salud con la Constitución o saber más cosas y tener más habilidades con la Inteligencia.

HABILIDADES

Acrobacias, Medicina, Naturaleza, Supervivencia

ORDEN

Tormenta

DOTES DE NIVEL SUPERIOR

Extender conjuro (1º), Tormenta de represalia (6º), Llamador del viento (8º), Foco primigenio (12º), Invocar desastre (18º)

CONJUROS PREPARADOS

1º *manos ardientes, ráfaga de viento;* **Trucos** *arco eléctrico, conocer la dirección, detectar magia, luz, rayo de escarcha*

6º NIVEL

EMPATÍA VEGETAL — DOTE 6

DRUIDA

Prerrequisitos Orden de la hoja

Puedes comunicarte con las plantas a nivel básico y utilizar la Diplomacia para Causarles impresión y para hacerles Peticiones muy sencillas. Las plantas que no son criaturas típicamente no podrán cumplir la mayoría de peticiones que puedas hacerles a menos que tengas acceso a otra magia como por ejemplo *hablar con las plantas*. Debido a tu afiliación con la orden de la hoja, las plantas notan que las apoyas, por lo que obtienes un bonificador +2 por circunstancia a tus pruebas para hacer una Petición a una planta utilizando Empatía vegetal.

FORMA DE INSECTO — DOTE 6

DRUIDA

Prerrequisitos Forma salvaje

Tu comprensión de la vida se expande, permitiéndote imitar una gama más amplia de criaturas. Añades las formas indicadas en *forma de insecto* a tu lista de *forma salvaje*. Siempre que utilizas *forma salvaje* para convertirte en la *forma de insecto* no voladora indicada en *forma de plaga*, la duración es de 24 horas en lugar de 10 minutos.

LANZAMIENTO DE CONJUROS FIRME — DOTE 6

DRUIDA

Confiado en tu técnica, no pierdes conjuros fácilmente. Si una reacción perturbaría tu acción de lanzamiento de conjuros, puedes hacer una prueba plana CD 15. Si tienes éxito, tu acción no se ve perturbada.

TORMENTA DE REPRESALIA ↩ — DOTE 6

DRUIDA

Prerrequisitos Orden de la tormenta, conjuro de orden *oleada de tormenta*

Desencadenante Un oponente que está adyacente a ti consigue un acierto crítico contra ti con un arma cuerpo a cuerpo o un ataque cuerpo a cuerpo sin armas.

Requisitos Tienes disponible por lo menos 1 Punto de Foco.

Contraatacas, dirigiendo una explosión de furia tempestuosa contra una criatura que te ha hecho daño. Lanzas *oleada de tormenta* contra el oponente desencadenante y empujas a dicha criatura, alejándola de ti 5 pies (*1,5 m*) si falla su salvación de Reflejos o 10 pies (*3 m*) con un fallo crítico. Este movimiento se considera forzado.

8º NIVEL

COMPAÑERO SENSACIONAL — DOTE 8

DRUIDA

Prerrequisitos Compañero animal maduro

Tu compañero animal continúa creciendo y desarrollándose. Se convierte en un compañero animal ágil o salvaje (a elegir), obteniendo capacidades adicionales determinadas por el tipo de compañero (pág. 214).

FORMA FEROZ — DOTE 8

DRUIDA

Prerrequisitos Forma salvaje

Has dominado la forma de los dinosaurios más feroces. Añades las formas indicadas en forma de dinosaurio a tu lista de *forma salvaje*. Siempre que usas *forma salvaje* para adoptar una forma que te concede un modificador específico a Atletismo, obtienes un bonificador +1 por estatus a tu prueba de Atletismo.

FORMA VOLADORA — DOTE 8

DRUIDA

Prerrequisitos Forma salvaje

Unas alas te liberan de los grilletes de la tierra, que queda por debajo de ti. Añades las formas de murciélago y de pájaro en *forma aérea* a tu lista de *forma salvaje*. Si tienes Forma de insecto, también puedes añadir la *forma de avispa* a tu lista de *forma salvaje*. Si tienes Forma feroz, también puedes añadir la *forma de pterosaurio* a tu lista de *forma salvaje*. Siempre que usas *forma salvaje* para adoptar una forma que te concede un modificador específico a Acrobacias, obtienes un bonificador +1 por estatus a tu prueba de Acrobacias.

LLAMADOR DEL VIENTO — DOTE 8

DRUIDA

Prerrequisitos Orden de la tormenta

Vinculas los vientos a tu voluntad para que te eleven y te transporten por los aires. Obtienes el conjuro de orden *vuelo del viento de tormenta*. Incrementa en 1 el número de Puntos de Foco de tu reserva de foco.

LLAMADOR FEÉRICO — DOTE 8

DRUIDA

Has aprendido algunos de los trucos que las hadas utilizan para doblegar la magia primigenia hacia las ilusiones y los engaños. Añade *disfraz ilusorio, escena ilusoria, objeto ilusorio* y *velo* a tu lista de conjuros como conjuros primigenios.

10º NIVEL

CODO CON CODO — DOTE 10

DRUIDA

Prerrequisitos Compañero animal

Tu compañero animal y tú lucháis en tándem, distrayendo a tus enemigos y manteniéndolos desequilibrados. Siempre que tu compañero animal y tú estáis adyacentes al mismo enemigo, ambos lo estáis flanqueando, sean cuales sean vuestras posiciones reales.

ENERGÍA ABRUMADORA ❖ — DOTE 10

DRUIDA MANIPULAR METAMAGIA

Con un complejo gesto, haces que el poder primigenio de tu conjuro supere las resistencias del enemigo. Si la siguiente acción que llevas a cabo es Lanzar un conjuro, éste ignora tanta resistencia al daño por ácido, electricidad, frío, fuego o sónico como tu nivel. Esto se aplica a todo el daño que causa el conjuro, incluyendo el persistente y el daño causado por un efecto continuado del mismo, como por ejemplo el muro creado por un *muro de fuego*. Las inmunidades de una criatura no se ven afectadas.

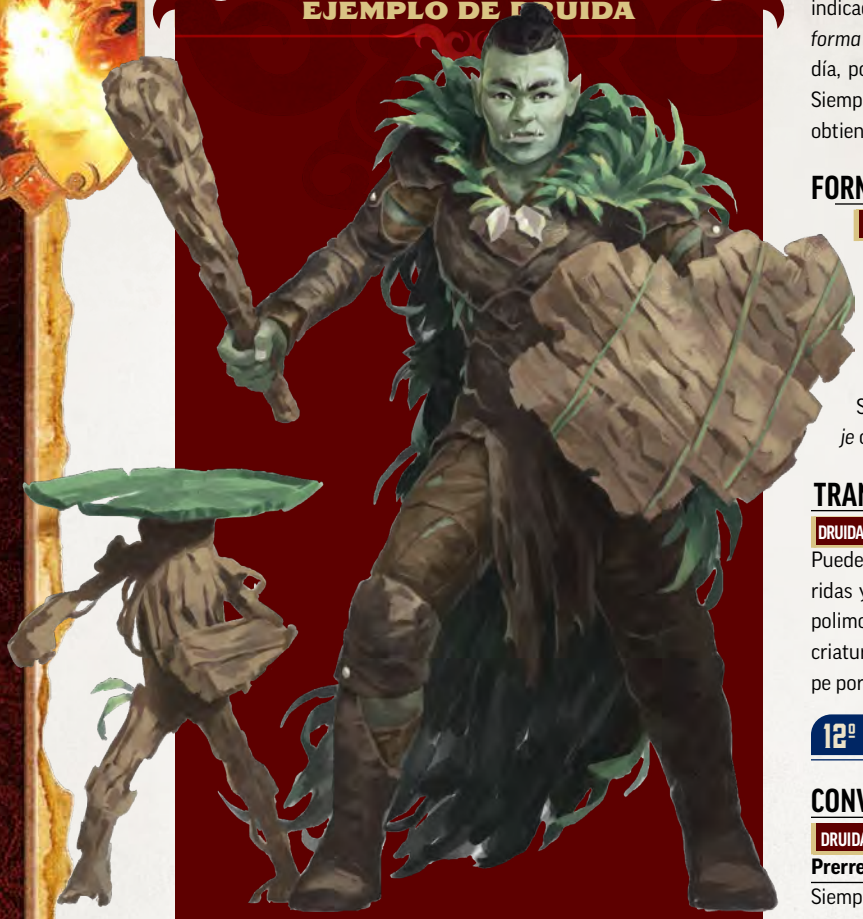
FORMA DE PLANTA — DOTE 10

DRUIDA

Prerrequisitos Orden de la hoja o Forma salvaje

Puedes adoptar la forma de una criatura vegetal. Añades las formas

EJEMPLO DE DRUIDA



DRUIDA DE LA HOJA

Eres un cuidador y un nutridor, sintonizado con el mundo natural y la magia de la vida. Te acompaña una pequeña criatura vegetal llamada leshy.

PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA

Prioriza la Sabiduría. Ponte Destreza y Constitución para tus defensas y Carisma para ser más diplomático o Fuerza si quieres causar más daño en combate cuerpo a cuerpo.

HABILIDADES

Diplomacia, Medicina, Naturaleza, Supervivencia

ORDEN

Hoja

DOTES DE NIVEL SUPERIOR

Llamada salvaje (2º), Paso forestal (4º), Empatía verde (6º), Forma de planta (10º), Lengua verde (12º)

CONJUROS PREPARADOS

1º *convocar planta u hongo, curar;* **Trucos** *conocer la dirección, detectar magia, enmarañar, estabilizar, luz*

indicadas en *forma vegetal* a tu lista de *forma salvaje*; si no tienes *forma salvaje*, en vez de ello puedes lanzar *forma vegetal* una vez al día, potenciada al nivel mayor de conjuro que eres capaz de lanzar. Siempre que te polimorfas en otra forma utilizando *forma salvaje* obtienes resistencia 5 al veneno.

FORMA ELEMENTAL — DOTE 10

DRUIDA

Prerrequisitos Forma salvaje

Entiendes los elementos fundamentales de la Naturaleza de forma que puedes imbuirlos en tu cuerpo y manifestarte como una personificación viva de dichos elementos. Añades las formas indicadas en *forma elemental* a tu lista de *forma salvaje*. Siempre que te polimorfas en otra forma utilizando *forma salvaje* obtienes resistencia 5 al fuego.

TRANSFORMACIÓN CURATIVA ❖ — DOTE 10

DRUIDA METAMAGIA

Puedes beneficiarte de la magia de cambio de forma para cerrar heridas y aliviar el dolor. Si tu siguiente acción es lanzar un conjuro de polimorfismo que no es un truco y que tiene como objetivo a una sola criatura, dicho conjuro además permite recuperar 1d6 Puntos de Golpe por nivel de conjuro a dicha criatura. Este es un efecto de curación.

12º NIVEL

CONVOCACIÓN PRIMIGENIA — DOTE 12

DRUIDA

Prerrequisitos Llamada salvaje

Siempre que convocas a un aliado, puedes potenciarlo con el poder elemental del aire, la tierra, el fuego o el agua. Obtienes el conjuro de orden *convocación primigenia*.

FOCO PRIMIGENIO — DOTE 12

DRUIDA

Tu conexión con la Naturaleza es particularmente fuerte y los espíritus de la Naturaleza se arraciman a tu alrededor, ayudándote a reponer tu foco. Si has gastado por lo menos 2 Puntos de Foco desde la última vez que Reenfocaste, cuando lo haces recuperas 2 Puntos de Foco en lugar de 1.

FORMA DE DRAGÓN — DOTE 12

DRUIDA

Prerrequisitos Forma voladora

Puedes adoptar la forma de una de las criaturas voladoras más temidas del mundo. Añades las formas indicadas en *forma de dragón* a tu lista de *forma salvaje*. Siempre que te transformas en otra forma utilizando *forma salvaje*, obtienes resistencia 5 a ácido, electricidad, frío, fuego o veneno a tu elección.

LENGUA VERDE — DOTE 12

DRUIDA

Prerrequisitos Empatía verde

Compartes una familiaridad especial con todas las cosas vivas y verdes. Tu familiar leshy, si lo tienes, y tú estáis constantemente bajo los efectos de *hablar con las plantas*. La mayor parte de las plantas que no son criaturas te reconocen como un druida de la orden de la hoja y te son amistosas.

14º NIVEL

COMPAÑERO ESPECIALIZADO — DOTE 14

DRUIDA

Prerrequisitos Compañero sensacional

Tu compañero animal continúa creciendo en poder y en aptitudes, y ahora es lo bastante astuto como para volverse especializado. Tu compañero animal obtiene una especialización a elegir por ti (consulta la sección Compañero animal en la pág. 214).

Especial Puedes elegir esta dote hasta tres veces. Cada vez añades una especialización diferente a tu compañero.

METAMORFOSIS VERDE — DOTE 14

DRUIDA

Prerrequisitos Orden de la hoja

Te transformas en una versión vegetal de ti mismo. Obtienes el rasgo planta y pierdes cualquier rasgo no apropiado para tu nueva forma (lo típico es humanoide para un PJ, pero posiblemente también animal u hongo). Puedes cambiar de una forma que se parece mucho a tu antiguo ser a la de un árbol o cualquier otra planta que no es una criatura como una sola acción, que tiene el rasgo concentrar. El efecto es el mismo que *forma arbórea*, excepto que te puedes convertir en cualquier tipo de planta que no es una criatura y que tu CA es 30.

Si descansas 10 minutos mientras estás transformado en una planta que no es una criatura durante las horas diurnas y bajo la luz directa del sol, recuperas la mitad de tus Puntos de Golpe máximos. Si llevas a cabo tu descanso diario de esta forma, restableces al máximo tus Puntos de Golpe y eliminas todo estado no permanente de drenado, debilitado, torpe y anonadado, así como todos los venenos y enfermedades de nivel 19º o inferior.

NATURALEZA ATEMPORAL — DOTE 14

DRUIDA

Como quiera que la magia primigenia te sustenta, dejas de envejecer. La energía primigenia que te desborda te concede un bonificador +2 por estatus a las salvaciones contra las enfermedades y la magia primigenia.

16º NIVEL

BREZAL EMPALADOR — DOTE 16

DRUIDA

Prerrequisitos Orden de la hoja

Puedes llenar una zona con brezos devastadores que empalan e impiden el paso a tus enemigos. Obtienes el conjuro de orden *brezal empalador*. Incrementa en 1 el número de Puntos de Foco de tu reserva de foco.

CONCENTRACIÓN SIN ESFUERZO ◆ — DOTE 16

DRUIDA

Desencadenante Empieza tu turno

Puedes mantener un conjuro apenas con un pensamiento. Obtienes de inmediato los efectos de la acción Mantener un conjuro, lo que te permite prolongar la duración de uno de tus conjuros de druida activos.

FORMA DE MONSTRUOSIDAD — DOTE 16

DRUIDA

Prerrequisitos Forma salvaje

Te puedes transformar en una poderosa criatura mágica. Añade las formas de gusano púrpura y de serpiente marina indicadas en *forma monstruosa* a tu lista de *forma salvaje*. Si tienes Forma voladora, añades la forma de fénix indicada en forma aérea a tu lista de *forma salvaje*.

18º NIVEL

CONTROL DE FORMA PERFECTO — DOTE 18

DRUIDA

Prerrequisitos Control de forma, Fuerza 18

Gracias a la magia y a la memoria muscular, puedes permanecer indefinidamente en tus formas alternativas; puedes incluso haber olvidado cuál era tu forma original. Cuando usas Control de forma, en lugar de durar 1 hora, *forma salvaje* es permanente hasta que la Deshaces.

INVOCAR DESASTRE — DOTE 18

DRUIDA

Prerrequisitos Llamador del viento

Puedes invocar sobre tus enemigos la furia de la Naturaleza. Obtienes el conjuro de orden *señor de la tormenta*. Incrementa en 1 el número de Puntos de Foco de tu reserva de foco.

MANANTIAL PRIMIGENIO — DOTE 18

DRUIDA

Prerrequisitos Foco primigenio

Tu reserva de Puntos de Foco es un manantial profundo. Si has gastado por lo menos 3 Puntos de Foco desde la última vez que Reenfocaste, cuando lo haces recuperas 3 Puntos de Foco en lugar de 1.

20º NIVEL

CAMBIAFORMAS VERDADERO ◆◆ — DOTE 20

CONCENTRAR DRUIDA

Prerrequisitos Forma de dragón, forma salvaje

Trasciendes las limitaciones de la forma. Mientras estás bajo los efectos de forma salvaje, puedes cambiar a cualquier otra de tu lista de *forma salvaje*; si la duración de una y otra forma es diferente, usa la más corta de las dos.

Una vez al día, te puedes transformar en un kaiju, con los efectos de naturaleza encarnada; si tienes Forma de planta, en su lugar te puedes transformar en un hombre verde.

CONDUCTO DE LÍNEAS LEY ◆ — DOTE 20

CONCENTRAR DRUIDA MANIPULAR METAMAGIA

Frecuencia Una vez por minuto

Puedes lanzar tus conjuros sin esfuerzo extrayendo energía de las líneas Ley del mundo. Si tu siguiente acción es Lanzar un conjuro de 5º nivel o inferior que carece de duración, no gastas el conjuro preparado al lanzarlo.

PODER DEL HIEROFANTE — DOTE 20

DRUIDA

Prerrequisitos Nivel legendario en Naturaleza.

Te has entretejido con el mundo natural, y su poder al completo fluye a través de ti. Obtienes un espacio de conjuros adicional de 10º nivel.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Explorador

Algunos exploradores creen que la civilización desgasta el alma, pero que aun así tiene que ser protegida de las criaturas salvajes.Otros dicen que la Naturaleza ha de ser protegida de los avariciosos, que quieren domesticar su belleza y saquear sus tesoros. Puedes ser un campeón de uno de los dos objetivos, o de los dos. Puedes ser un batidor, un rastreador o un cazador de fugitivos o de bestias, acechando en la linde de la civilización o explorando las tierras vírgenes. Sabes cómo vivir del terreno y eres hábil en divisar y en abatir cuando es oportuno, tanto a las presas como a los enemigos más odiados.

Característica clave

Fuerza o Destreza

A 1er nivel, tu clase te concede una mejora de característica a Fuerza o a Destreza.

Puntos de golpe

10 más tu modificador por Constitución

Incrementas tu número máximo de PG en este valor a 1er nivel y cada nivel posterior.

Durante los encuentros de combate...

Puedes señalar enemigos particulares a los que cazar, lo que te permite derrotarlos más fácilmente.Tomas como objetivo y maltratas a tu enemigo predilecto, o bien con un arco, o bien con armas cuerpo a cuerpo, mientras apoyas a tus aliados con tus habilidades.

Durante los encuentros sociales...

Cuando hablas, es con la voz de la experiencia práctica, especialmente en lo que respecta a la exploración de las tierras vírgenes.

Explorando...

Guías a tus aliados a través de las tierras vírgenes o sigues rastros. Estás siempre atento a los problemas y constantemente alerta ante el peligro, incluso si no es evidente.

En tu tiempo libre...

Fabricas armas y entrenas animales, preparándote para tu siguiente expedición. Si prefieres salir al exterior, podrías ir de caza o de exploración a las áreas cercanas para entender mejor lo que te rodea.

Podrías...

- Respetar el poder en bruto de la Naturaleza y entender cómo sacar el máximo partido de sus frutos.
- Disfrutar de la emoción de la cacería.
- Explorar a la vanguardia del grupo, previendo peligros antes de que empiece el combate.

Otros probablemente...

- Te llaman para protegerles de las tierras salvajes o de las intrusiones de la civilización.
- Esperan que seas un solitario tranquilo o taciturno.
- Piensan que hay en ti algo peligroso y salvaje.

Competencias iniciales

A 1er nivel obtienes los niveles de competencia indicados en las siguientes estadísticas. No estás entrenado en nada que no se indica, si no obtienes un nivel de competencia mejor de alguna otra forma.

Percepción

Experto en Percepción

Tiradas de salvación

Experto en Fortaleza
Experto en Reflejos
Entrenado en Voluntad

Habilidades

Entrenado en Naturaleza
Entrenado en Supervivencia
Entrenado en tantas habilidades adicionales como 4 más tu modificador por Inteligencia.

Ataques

Entrenado en armas sencillas
Entrenado en armas marciales
Entrenado en ataques sin arma

Defensas

Entrenado en armadura ligera
Entrenado en defensa sin armas
Entrenado en defensa sin armadura

CD de clase

Entrenado en la CD de la clase explorador

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

TABLA 3-14: AVANCE DEL EXPLORADOR

Tu nivel	Rasgos de clase
1	Competencias iniciales, dote de explorador, ascendencia y bagaje, perseguir presa, ventaja del cazador
2	Dote de explorador, dote de habilidad
3	Dote general, voluntad de hierro, incremento de habilidad
4	Dote de explorador, dote de habilidad
5	Dote de ascendencia, incremento de habilidad, incrementos de característica, experiencia con las armas de explorador, pisada sin rastro
6	Dote de explorador, dote de habilidad
7	Dote general, especialización en un arma, evasión, incremento de habilidad, sentidos vigilantes
8	Dote de explorador, dote de habilidad
9	Dote de ascendencia, filo de la Naturaleza, incremento de habilidad, experiencia de explorador
10	Dote de explorador, dote de habilidad, mejoras de característica
11	Dote general, incremento de habilidad, juggernaut, experiencia en armadura intermedia, zancada salvaje
12	Dote de explorador, dote de habilidad
13	Dote de ascendencia, incremento de habilidad, maestría con las armas de explorador
14	Dote de explorador, dote de habilidad
15	Dote general, especialización mayor en un arma, evasión mejorada, incremento de habilidad, mejoras de característica, sentidos sensacionales
16	Dote de explorador, dote de habilidad
17	Cazador maestro, dote de ascendencia, incremento de habilidad
18	Dote de explorador, dote de habilidad
19	Dote general, incremento de habilidad, presa rápida, segunda piel
20	Dote de explorador, dote de habilidad, mejoras de característica

Rasgos de clase

Como explorador, obtienes estas aptitudes. Las aptitudes obtenidas a niveles superiores indican a qué nivel las obtienes junto al nombre de las mismas.

ASCENDENCIA Y BAGAJE

Además de las aptitudes que tu clase te proporciona a 1er nivel, obtienes los beneficios derivados de tu ascendencia y de tu bagaje, tal y como se describe en el Capítulo 2.

COMPETENCIAS INICIALES

A 1er nivel obtienes un número de competencias que representa tu entrenamiento básico. Estas competencias se indican al inicio de esta clase.

PERSEGUIR PRESA

Cuando centras tu atención en un sólo enemigo, te vuelves imparable en tu persecución. Obtienes la acción Perseguir presa.

PERSEGUIR PRESA ❖

CONCENTRAR | EXPLORADOR

Designas a una única criatura como tu presa y centras tus ataques en dicha criatura. Debes ser capaz de ver u oír a la presa, o debes estar rastreando a la misma durante la exploración.

Obtienes un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Percepción cuando Buscas a tu presa y un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Supervivencia cuando Rastreas a tu presa. Ignoras además el penalizador por llevar a cabo ataques a distancia en tu segundo incremento de alcance contra la presa a la que persigues.

Sólo puedes tener una criatura designada como presa en un momento dado. Si utilizas Perseguir presa contra una criatura cuando ya tienes a otra designada, la criatura previa pierde la designación, que va a parar a la nueva presa. Tu designación dura hasta tus preparativos del día siguiente.

VENTAJA DEL CAZADOR

Te has entrenado durante incontables horas para convertirte en un cazador y rastreador más hábil, lo que te concede un beneficio adicional cuando Persigues a una presa dependiendo del enfoque de tu entrenamiento. Elige una ventaja del cazador.

Ráfaga: te has entrenado para desatar una devastadora ráfaga de ataques contra tu presa. Tu penalizador por ataque múltiple para los ataques contra tu presa perseguida es -3 (-2 con un arma ágil) en tu segundo ataque del turno en lugar de -5, y -6 (-4 con un arma ágil) en tu tercer o subsiguientes ataques del turno, en lugar de -10.

Precisión: te has entrenado para apuntar a los puntos débiles de tu presa. La primera vez que impactas a tu presa perseguida en un asalto, infliges además 1d8 de daño de precisión adicional (el daño de precisión incrementa el daño que ya has causado, utilizando el mismo tipo, pero no es efectivo contra criaturas que carecen de órganos vitales o de puntos débiles). A 11º nivel, el daño adicional se incrementa a 2d8 de daño de precisión y, a 19º nivel, el daño adicional se incrementa a 3d8 de daño de precisión.

Ser más listo: tienes el talento de ser más listo que tu presa y evadirla. Obtienes un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Engaño, de Intimidación, de Sigilo y a cualquier prueba para Recordar conocimientos acerca de la presa, además de un bonificador +1 por circunstancia a la CA contra los ataques de tu presa.

DOTES DE EXPLORADOR

A 1er nivel y cada nivel posterior, obtienes una dote de la clase explorador. Las dotes de la clase explorador se empiezan a describir a partir de la pág. 144.

DOTES DE HABILIDAD 2º

A 2º nivel y cada 2 niveles posteriores, obtienes una dote de habilidad. Las dotes de habilidad se encuentran en el Capítulo 5 y tienen el rasgo habilidad. Debes disponer del nivel entrenado o mejor en la habilidad correspondiente para seleccionar una dote de habilidad.

DOTES GENERALES 3º

A 3er nivel y cada 4 niveles posteriores, obtienes una dote general. Las dotes generales se encuentran en el Capítulo 5.

VOLUNTAD DE HIERRO 3º

Tu entrenamiento ha endurecido tu resolución. Tu nivel de competencia para las salvaciones de Voluntad aumenta a nivel experto.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

INCREMENTOS DE HABILIDAD 3º

A 3er nivel y cada 2 niveles posteriores, obtienes un incremento de habilidad. Tu personaje puede utilizar un incremento de habilidad, o bien para obtener el nivel entrenado en una habilidad en la que no lo está, o bien para obtener el nivel experto en una habilidad en la que ya dispone del nivel entrenado.

A 7º nivel puedes utilizar incrementos de habilidad para aumentar tu nivel de competencia a maestro en una habilidad en la que ya has alcanzado el nivel experto, y a 15º nivel puedes utilizarlos para aumentar tu nivel de competencia a legendario en una habilidad en la que ya has alcanzado el nivel maestro.

MEJORAS DE CARACTERÍSTICA 5º

A 5º nivel y cada 5 niveles posteriores, mejoras cuatro puntuaciones de característica diferentes. Puedes utilizar estas mejoras de característica para incrementar tus puntuaciones de característica por encima de 18. Mejorar una puntuación de característica la incrementa en 1 si ya está en 18 o más, o en 2 si empieza por debajo de 18.

DOTES DE ASCENDENCIA 5º

Además de la dote de ascendencia con la que empezaste, obtienes otra a 5º nivel y cada 4 niveles posteriores. La lista de dotes de ascendencia disponibles para ti se encuentra en la entrada de tu ascendencia en el Capitulo 2.

PISADA SIN RASTRO 5º

Cuando te mueves a través de terrenos naturales, eres difícil de rastrear. Siempre obtienes los beneficios de la acción Cubrir huellas en dichos terrenos, sin tener que moverte a la mitad de tu Velocidad

EXPERIENCIA CON LAS ARMAS DE EXPLORADOR 5º

Te has dedicado a aprender las complejidades de tus armas. Tus niveles de competencia para las armas sencillas, los ataques sin armas y las armas marciales aumentan a nivel experto. Obtienes acceso a los efectos de especialización crítica de todas las armas sencillas, los ataques sin armas y marciales cuando atacas a tu presa perseguida.

EVASIÓN 7º

Has aprendido a moverte rápidamente para evitar las explosiones, el aliento de los dragones y cosas aún peores. Tu nivel de competencia para las salvaciones de Reflejos aumenta a maestro. Cuando consigues un éxito en una salvación de Reflejos, en su lugar obtienes un éxito crítico.

SENTIDOS VIGILANTES 7º

A lo largo de tus aventuras, has desarrollado una percepción aguda y una gran atención al detalle. Tu nivel de competencia para la Percepción aumenta a maestro.

ESPECIALIZACIÓN EN ARMAS 7º

Has aprendido cómo infligir heridas más graves con las armas que conoces mejor. Infliges 2 puntos de daño adicional con las armas y los ataques sin armas en los que tienes nivel experto. Este daño se incrementa a 3 si tienes nivel maestro, y a 4 si tienes legendario.

TÉRMINOS CLAVE

Verás aparecer los siguientes términos clave en muchos rasgos de la clase explorador.

Apertura: estas maniobras sólo funcionan como primera salva en los ataques que haces en tu turno. Sólo puedes utilizar una acción con el rasgo apertura si aún no has utilizado una acción con los rasgos ataque o apertura este turno.

Aprovechar: las acciones con este rasgo te permiten continuar ataques anteriores. Una acción con el rasgo aprovechar sólo se puede usar si en ese momento te está afectando un penalizador por ataque múltiple.

Algunas acciones con el rasgo aprovechar también conceden un efecto en caso de fallo. Los efectos concedidos en caso de fallo no se aplican en caso de fallo crítico. Si tu acción de aprovechar tiene éxito, en su lugar puedes aplicar el efecto de fallo (por ejemplo, podrías querer hacerlo cuando un ataque no cause daño debido a una resistencia).

Floritura: las acciones con este rasgo son técnicas especiales que requieren demasiado esfuerzo para que las lleves a cabo de forma frecuente. Sólo puedes utilizar 1 acción con el rasgo floritura por turno.

VENTAJA DE LA NATURALEZA 9º

Siempre encuentras los puntos débiles de las defensas de tus enemigos cuando están en terreno desfavorable. Los enemigos están desprevenidos ante ti si se encuentran en terreno difícil natural, o en terreno difícil resultante de una trampa.

EXPERIENCIA DE EXPLORADOR 9º

Has practicado tus técnicas para que sean más difíciles de resistir. Tu nivel de competencia para la CD de tu clase de explorador aumenta a experto.

JUGGERNAUT 11º

Tu cuerpo se ha acostumbrado a las privaciones físicas y se ha vuelto resistente a las aflicciones. Tu nivel de competencia para las salvaciones de Fortaleza aumenta a maestro. Cuando consigues un éxito en una salvación de Fortaleza, en su lugar obtienes un éxito crítico.

EXPERIENCIA EN ARMADURA INTERMEDIA 11º

Has aprendido a defenderte mejor contra los ataques. Tus niveles de competencia para armadura ligera, armadura intermedia y defensa sin armas se incrementan a experto.

ZANCADA SALVAJE 11º

Atraviesas rápidamente los obstáculos, ya se trate de piedras amontonadas, sotobosque espeso o fango succionante. Puedes ignorar los efectos del terreno difícil no mágico. Como es normal cuando se ignora el terreno difícil, esto te permite también tratar los obstáculos del terreno difícil mayor como si de terreno difícil simple se tratara.

DOTES DE EXPLORADOR

Si necesitas buscar una dote de explorador por su nombre en lugar de por su nivel, utiliza esta tabla.

Dote	Nivel
As de la ballesta	1
Aviso de batidor	4
Buscador de peligros	8
Camuflaje	10
Cazador de monstruos legendario	16
Cazador de monstruos maestro	10
Cazador de monstruos	1
Cazador sombrío	18
Codo con codo	12
Compañero animal maduro	6
Compañero animal	1
Compañero especializado	16
Compañero maestro	18
Compañero sensacional	10
Compañero sigiloso	14
Derribo gemelo	1
Desenvainado rápido	2
Disparo a larga distancia	4
Disparo instantáneo	6
Disparo perforante	10
Doble presa	12
Empatía salvaje	2
Enemigo predilecto	4
Especialista en trampas	4
Golpe hostigador	6
Grito del compañero	4
Guardián contra los monstruos	2
Hasta el fin del mundo	20
Hostigador definitivo	20
Lucha a ciegas	8
Maestro del terreno	8
Merced del guardián	8
Orientación del guardián	14
Parada gemela	4
Paso del guardián	10
Perturbar presa	4
Presa compartida	14
Puntería del cazador	2
Puntería mortal	8
Ráfaga imposible	18
Rastreador rápido	6
Recarga a la carrera	4
Réplica gemela mejorada	16
Réplica gemela	10
Segundo aguijón	12
Sentir lo que no ves	14
Terreno predilecto	2
Tiro cazado	1
Tiro de apuntar	14
Tiro de distracción	12
Tiro de distracción mayor	16
Tiro legendario	20
Tiro perfecto	18
Trampas muy rápidas	12
Trampas poderosas	8
Trampas rápidas	6
Trampas ubicuas	16
Triple amenaza	20
Ventaja múltiple	18
Volea imposible	18

MAESTRÍA CON LAS ARMAS DE EXPLORADOR 13º

Entiendes por completo los intríngulis de tus armas. Tus niveles de competencia para las armas sencillas, los ataques sin armas y las armas marciales aumentan a maestro.

ESPECIALIZACIÓN MAYOR EN ARMAS 15º

Tu daño debido a la especialización en armas se incrementa a 4 con las armas y los ataques sin arma en los que dispones del nivel experto, 6 si dispones del nivel maestro y 8 si dispones del nivel legendario.

EVASIÓN MEJORADA 15º

Tu aptitud para esquivar el peligro no tiene comparación. Tu nivel de competencia para las salvaciones de Reflejos aumenta a legendario. Cuando sufres un fallo crítico en una salvación de Reflejos, en su lugar sufres un fallo simple. Cuando sacas un fallo en una salvación de Reflejos contra un efecto dañino, sufres mitad de daño.

SENTIDOS SENSACIONALES 15º

Notas cosas casi imposibles de percibir para una persona normal. Tu nivel de competencia para la Percepción aumenta a maestro.

CAZADOR MAESTRO 17º

Has refinado tus aptitudes como cazador hasta niveles inconcebibles. Tu nivel de competencia para la CD de tu clase de explorador aumenta a maestro. Al utilizar un arma a distancia con la que tienes nivel de competencia maestro, puedes ignorar el penalizador si atacas a tu presa perseguida en el segundo y el tercer incremento de alcance.

Si tienes nivel de competencia maestro en Percepción, obtienes un bonificador +4 por circunstancia a las pruebas de Percepción cuando Buscas a tu presa y, si tienes el nivel de competencia maestro en Supervivencia, obtienes un bonificador +4 por circunstancia a las pruebas de Supervivencia cuando Rastreas a tu presa.

También obtienes un beneficio adicional que depende de tu ventaja del cazador.

Ráfaga: puedes fusionar tu maestría en un arma con apuntar cuidadosamente, a fin de hacer una serie de ataques precisos. Si tienes competencia a nivel maestro con tu arma, tu penalizador por ataque múltiple para los ataques contra tu presa perseguida es -2 (-1 con un arma ágil) en tu segundo ataque del turno en lugar de -5, y -4 (-2 con un arma ágil) en tu tercer o subsiguientes ataques del turno, en lugar de -10.

Precisión: tu maestría con un arma te permite acertar en múltiples ocasiones en los puntos vitales de tu presa. La segunda vez en un asalto en la que aciertas a tu presa perseguida, también infliges 1d8 de daño de precisión. A 19º nivel, tu segundo impacto en un asalto contra tu presa perseguida inflige 2d8 de daño de precisión y tu tercer impacto en un asalto contra tu presa perseguida inflige 1d8 de daño de precisión.

Ser más listo: tu dominio de las habilidades te permite abrumar a tu presa. Si tienes competencia a nivel maestro en Engaño, Intimidación, Sigilo o la habilidad que utilizas para Recordar conocimientos acerca de tu presa, aumenta de +2 a +4 el bonificador por circunstancia contra la misma. Si tienes competencia a nivel maestro con tu armadura, aumenta de +1 a +2 el bonificador por circunstancia a la CA.

SEGUNDA PIEL 19º

Tu armadura es como una segunda piel para ti. Tus niveles de competencia para armadura ligera, armadura intermedia y defensa sin armas se incrementan a nivel maestro. Cuando llevas armadura ligera o intermedia puedes descansar normalmente en lugar de descansar mal y quedar fatigado.

PRESA RÁPIDA 19º

Le tomas la medida a tu presa de un simple vistazo. Puedes utilizar Perseguir presa como acción gratuita si es la primera acción de tu turno.

Dotes de explorador

En cada nivel en el que obtienes una dote de explorador, puedes seleccionar una de las siguientes dotes. Para elegir una dote debes cumplir todos sus Prerrequisitos.

1ER NIVEL

AS DE LA BALLESTA — DOTE 1

EXPLORADOR

Tienes una comprensión profunda de la ballesta. Cuando empuñas una ballesta y utilizas Perseguir presa o usas Interaccionar para recargar tu ballesta, obtienes un bonificador +2 por circunstancia a la tirada de daño de tu siguiente Golpe con dicha ballesta. Si se trata de una ballesta simple, incrementa también en un paso el tamaño del daño de daño (página 279). Debes hacer el ataque antes del final de tu siguiente turno, o pierdes dichos beneficios.

CAZADOR DE MONSTRUOS — DOTE 1

EXPLORADOR

Evalúas rápidamente a tu presa y aplicas lo que sabes. Como parte de la acción que has usado para Perseguir a tu presa, puedes hacer una prueba de Recordar conocimiento acerca de la misma. Cuando obtienes un éxito crítico al identificar a tu presa con Recordar conocimiento, detectas una debilidad en las defensas de la criatura. Tanto tú como los aliados a los que informas de ello obtenéis un bonificador +1 por circunstancia a vuestra siguiente tirada de ataque contra dicha presa.

Tan sólo se pueden obtener bonificadores debidos a cazador de monstruos una vez al día contra una criatura en particular.

COMPAÑERO ANIMAL — DOTE 1

EXPLORADOR

Obtienes el servicio de un compañero animal joven que viaja contigo y obedece órdenes sencillas lo mejor que puede. Ver Compañeros animales en la página 214. Cuando Persigues a una presa, tu compañero animal obtiene los beneficios de la acción y el beneficio de tu ventaja del cazador si la tienes.

DERRIBO GEMELO ❖ — DOTE 1

EXPLORADOR FLORITURA

Frecuencia Una vez por asalto

Requisito Empuñas dos armas cuerpo a cuerpo, una en cada mano.

Atacas rápidamente a tu presa perseguida con las dos armas. Da dos Golpes contra tu presa perseguida, uno con cada una de las armas requeridas. Si ambas aciertan a la misma criatura perseguida, combina el daño a efectos de las resistencias y las debilidades. El penalizador por ataque múltiple se aplica a dichos Golpes de la forma habitual.

TIRO CAZADO ❖ — DOTE 1

EXPLORADOR FLORITURA

Frecuencia Una vez por asalto

Requisito Empuñas un arma a distancia con recarga 0.

Haces dos disparos rápidos contra lo que persigues. Da dos Golpes contra tu presa con el arma requerida. Si ambos aciertan a la misma criatura, combina el daño a efectos de las resistencias y las debilidades. El penalizador por ataque múltiple se aplica a dichos Golpes de la forma normal.

2º NIVEL

DESENVAINADO RÁPIDO ❖ — DOTE 2

EXPLORADOR

Desenvainas tu arma y atacas en el mismo movimiento. Para desenvainar un arma Interaccionas, y después Golpeas con ella.

EMPATÍA SALVAJE — DOTE 2

EXPLORADOR

Tienes una conexión con las criaturas del mundo natural que te permite comunicarte con ellas a nivel rudimentario. Puedes utilizar Diplomacia o Causar impresión sobre los animales y hacerles Peticiones muy simples. En la mayoría de los casos, los animales salvajes te darán tiempo para exponer tus argumentos.

GUARDIÁN CONTRA LOS MONSTRUOS — DOTE 2

EXPLORADOR

Prerrequisitos Cazador de monstruos.

Entiendes cómo defenderte a ti (y a otros) contra tu presa. Cuando concedas bonificadores debidos a Cazador de monstruos, tus aliados y tú obtendréis todos un bonificador +1 por circunstancia

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

a vuestra siguiente tirada de salvación contra dicha criatura en particular y a vuestra CA contra el siguiente ataque que dicha criatura os haga.

PUNTERIA DEL CAZADOR ◆◆ DOTE 2

CONCENTRAR EXPLORADOR

Cuando te concentras en apuntar, tus ataques se vuelven particularmente certeros. Da un Golpe con un arma a distancia contra tu presa perseguida. En dicho Golpe, obtienes un bonificador +2 por circunstancia a la tirada de ataque e ignoras el (posible) estado de oculta de tu presa.

TERRENO PREDILECTO DOTE 2

EXPLORADOR

Has estudiado un terreno específico para superar sus desafíos. Elige entre acuático, ártico, bosque, cielo, desierto, llanuras, montaña, pantano o subterráneo como terreno predilecto. Estando en dicho terreno, puedes ignorar los efectos del terreno difícil no mágico. Si tienes el rasgo de clase zancada salvaje, obtienes un segundo beneficio cuando estás en tu terreno predilecto dependiendo de tu elección.

- **Acuático** Obtienes una Velocidad de nadar igual a tu Velocidad terrestre. Si ya tenías velocidad de nadar, obtienes un bonificador de +10 pies (*+3 m*) por estatus a tu Velocidad de nadar.
- **Ártico** Tan solo necesitas comer y beber una décima parte de lo normal, no te ves afectado por el frío severo o extremo y puedes caminar a través del hielo y la nieve a tu Velocidad completa sin tener que Mantener el equilibrio.
- **Desierto** Tan solo necesitas comer y beber una décima parte de lo normal, no te ves afectado por el calor severo o extremo y puedes caminar a través de la arena a tu Velocidad completa sin tener que hacer Equilibrios.
- **Bosque, Montaña o Subterráneo** Obtienes una Velocidad de trepar igual a tu Velocidad terrestre. Si ya tenías Velocidad de trepar, obtienes un bonificador de +10 pies (*+3 m*) por estatus a tu Velocidad de trepar.
- **Llanuras** Obtienes un bonificador de +10 pies (*+3 m*) por estatus a tu Velocidad terrestre.
- **Cielo** Obtienes un bonificador de +10 pies (*+3 m*) por estatus a tu Velocidad de vuelo, si la tienes.
- **Pantano** Puedes atravesar ciénagas a tu Velocidad completa, incluso si son lo bastante hondas como para constituir terreno difícil mayor o para requerir normalmente que se nade.

4º NIVEL

AVISO DEL BATIDOR ◆ DOTE 4

EXPLORADOR

Desencadenante Estás a punto de llevar a cabo una prueba de Percepción o de Supervivencia para calcular la iniciativa.

Previenes visual o auditivamente a tus aliados de un peligro, concediendo a cada uno un bonificador +1 por circunstancia a sus tiradas de iniciativa. Dependiendo de si utilizas gestos o de si das un grito, esta acción obtiene los rasgos visual o auditivo respectivamente.

DISPARO A LARGA DISTANCIA DOTE 4

EXPLORADOR

Tu experiencia en el campo te ha enseñado a enfocar tu puntería a distancia, incrementando tu precisión. Dobla los incrementos de rango de distancia de tu arma.

ENEMIGO PREDILECTO DOTE 4

EXPLORADOR

Has estudiado un tipo específico de criatura salvaje y puedes perseguirla con más facilidad. Cuando adquieres esta dote, debes elegir entre animales, bestias, dragones o bien hongos y plantas (ambos) como enemigo predilecto. Cuando tiras iniciativa y puedes ver a un enemigo que pertenece a la categoría elegida, puedes Perseguir presa como una acción gratuita, designando a dicho enemigo.

Puedes utilizar esta acción gratuita incluso si aún no has identificado a la criatura mediante Recordar conocimiento. El beneficio no se aplica contra enemigos predilectos disfrazados de otra criatura y el DJ debe determinar si se aplica contra una criatura disfrazada de como enemigo predilecto.

ESPECIALISTA EN TRAMPAS DE LAZO DOTE 4

EXPLORADOR

Prerrequisitos Experto en Artesanía, Elaboración de trampas de lazo

Te especializas en crear trampas de lazo rápidas para obstaculizar a tus enemigos en el campo de batalla. Si tu nivel de competencia en Artesanía es experto, obtienes las fórmulas para tres trampas comunes o poco comunes (pág. 613). Si tu nivel es maestro, obtienes 6. Si tu nivel es legendario, obtienes 9.

Cada día durante tus preparativos diarios puedes preparar cuatro trampas de lazo de tu libro de fórmulas para despliegue rápido; si normalmente se tarda 1 minuto en Elaborarlas, puedes hacerlo con tres acciones de Interacción. El número de trampas de lazo aumenta a seis si tienes en nivel de competencia maestro en Artesanía y a ocho si tienes el nivel legendario. Las trampas preparadas de esta forma no te cuestan ningún recurso para Elaborarlas.

GRITO DEL COMPAÑERO DOTE 4

EXPLORADOR

Prerrequisitos Tener un compañero animal.

Puedes urgir a tu compañero animal a esforzarse al máximo. Puedes gastar 2 acciones para Comandar a un animal en lugar de 1 cuando comandas a tu compañero animal. Si lo haces, tu compañero animal utiliza una acción adicional.

PERTURBAR PRESA ↷ DOTE 4

EXPLORADOR

Desencadenante Tu presa perseguida está a tu alcance y utiliza una acción de manipular, una acción de movimiento o abandona una casilla durante una acción de movimiento que está utilizando.

Da un Golpe cuerpo a cuerpo contra tu presa. Si el ataque resulta en un acierto crítico, perturbas la acción desencadenante.

PARADA GEMELA ◆ DOTE 4

EXPLORADOR

Requisito Empuñas dos armas cuerpo a cuerpo, una en cada mano.

Puedes utilizar las dos armas para desviar ataques. Obtienes un bonificador +1 por circunstancia a la CA hasta el inicio de tu siguiente turno, o un bonificador +2 si alguna de las dos armas tiene el rasgo parada. Pierdes el bonificador por circunstancia si dejas de cumplir los requisitos de la dote.

RECARGA A LA CARRERA ◆ DOTE 4

EXPLORADOR

Puedes recargar tu arma mientras te mueves. Das un Paso, una Zancada o un Movimiento furtivo y después Interaccionas para recargar.

6º NIVEL

COMPAÑERO ANIMAL MADURO — DOTE 6

EXPLORADOR

Prerrequisitos Tener un compañero animal.

Tu compañero animal crece, convirtiéndose en un compañero animal maduro y obteniendo capacidades adicionales (pág. 214).

Si dispones de la acción Perseguir presa, tu compañero animal ataca a la presa incluso sin tus órdenes. Durante un encuentro, incluso si no utilizas la acción Comandar a un animal, tu montura sigue pudiendo utilizar 1 acción ese turno en tu turno para Golpear a tu presa o dar una Zancada hacia ella.

DISPARO INSTANTÁNEO — DOTE 6

EXPLORADOR

Has aprendido a reaccionar con armas a distancia cuando hay un enemigo a distancia corta. Puedes utilizar una reacción que normalmente te permite dar un Golpe con un arma cuerpo a cuerpo, para dar en su lugar un Golpe con un arma a distancia. Debes estar Golpeando a un objetivo adyacente. Si es necesario para el desencadenante de la reacción, trata tu arma a distancia como si tuviera un alcance de 5 pies (*1,5 m*). Si la reacción tiene otros requisitos, como por ejemplo empuñar un tipo de arma específico, Disparo instantáneo no te permite ignorarlos; sólo te permite reemplazar un Golpe con un arma cuerpo a cuerpo por un Golpe con un arma a distancia.

GOLPE HOSTIGADOR ❖ — DOTE 6

EXPLORADOR FLORITURA

Tus pies y tu arma se mueven en tándem. Puedes, o bien dar un Paso y luego Golpear o bien Golpear y luego dar un Paso.

RASTREADOR RÁPIDO — DOTE 6

EXPLORADOR

Prerrequisitos Nivel experto en Supervivencia, rastreador experto.

Tu buen ojo detecta señales de paso incluso cuando te mueves. Puedes moverte a tu velocidad completa mientras Rastreas. Si tienes el nivel de competencia maestro en Supervivencia, no necesitas hacer una prueba de Supervivencia cada hora mientras Rastreas. Si tienes el nivel de competencia legendario en Supervivencia, mientras Rastreas puedes utilizar otra actividad de exploración.

Si tiras Supervivencia para iniciativa mientras sigues a tu presa perseguida, al iniciar tu primer turno del encuentro puedes dar una Zancada hacia tu presa perseguida como una acción gratuita.

TRAMPAS DE LAZO RÁPIDAS — DOTE 6

EXPLORADOR

Prerrequisitos Experto en Artesanía, Especialista en trampas

Puedes preparar una trampa de lazo en unos instantes. Puedes Elaborarse trampas de lazo que normalmente tardan 1 minuto en Elaborarse con 3 acciones de Interactuar, incluso si no las has preparado.

8º NIVEL

BUSCADOR DE PELIGROS — DOTE 8

EXPLORADOR

Tienes una aptitud intuitiva para notar los peligros. Obtienes un bonificador +1 por circunstancia a las pruebas de Percepción para encontrar trampas y peligros, a la CA contra sus ataques y a las salvaciones contra sus efectos. Puedes encontrar peligros que normalmente requerirían que Buscaras incluso si no estás Buscando.

EJEMPLO DE EXPLORADOR

EXPLORADOR ANIMAL

Compartiendo un poderoso vínculo, tu querido animal y tú exploráis las tierras vírgenes y lucháis en tándem.

PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA
Prioriza la Destreza, seguida por la Constitución y la Sabiduría. Sube Fuerza si quieres infligir más daño.

HABILIDADES
Acrobacias, Atletismo, Medicina, Naturaleza, Sigilo, Supervivencia

VENTAJA DEL CAZADOR
Ser más listo

DOTE INICIAL
Compañero animal

DOTES DE NIVEL SUPERIOR
Grito del compañero (4º), Compañero animal maduro (6º), Compañero sensacional (10º), Codo con codo (12º), Compañero especializado (16º), Compañero maestro (18º)

LUCHA A CIEGAS — DOTE 8

EXPLORADOR

Tus instintos de batalla te hacen estar más al tanto de los oponentes ocultos e invisibles. No necesitas tener éxito en una prueba para designar como objetivo a criaturas ocultas. No estás desprevenido ante las criaturas que están escondidas de ti (a menos que lo estés por motivos diferentes a dicho estado) y tan solo necesitas una prueba con éxito CD 5 para designar como objetivo a una criatura escondida.

Si estás adyacente a una criatura no detectada de tu nivel o inferior, tan sólo se la considera escondida de ti.

MAESTRO DEL TERRENO — DOTE 8

EXPLORADOR

Prerrequisitos Nivel maestro en Supervivencia, Terreno predilecto.

Te adaptas a lo que te rodea en cualquier terreno natural. Puedes invertir 1 hora practicando en tu terreno actual para convertirlo en tu terreno predilecto, reemplazando así temporalmente a tu terreno predilecto normal. Si inviertes un día completo fuera de ese nuevo terreno, tu terreno predilecto vuelve a tu elección original cuando adquiriste la dote Terreno predilecto.

MERCED DEL GUARDIÁN ❖ — DOTE 8

EXPLORADOR

Señalando vulnerabilidades, concedes los beneficios indicados en Perseguir la presa y en tu ventaja del cazador a un aliado hasta el final de su siguiente turno. Dependiendo de si lo has dicho en voz alta o si has utilizado gestos, esta acción obtiene, o bien el rasgo auditivo, o bien el rasgo visual.

PUNTERÍA MORTAL ❖ — DOTE 8

APERTURA EXPLORADOR

Prerrequisitos Especialización en un arma

Apuntas a los puntos débiles de tu presa, haciendo que tu disparo sea más difícil, pero que inflija más daño si aciertas.

Da un Golpe con un arma a distancia contra tu presa perseguida con un penalizador -2. Obtienes un bonificador +4 por circunstancia al daño en dicho Golpe. Este bonificador aumenta a +6 a 11º nivel y a +8 a 15º nivel.

TRAMPAS DE LAZO PODEROSAS — DOTE 8

EXPLORADOR

Prerrequisitos Maestro en Artesanía, Especialista en trampas de lazo.

Tus trampas de lazo son particularmente difíciles de evitar para tus enemigos.

Cuando colocas una trampa de lazo, la CD de la salvación para la misma es igual a su CD normal o a la CD de tu clase, el más alto de los dos valores.

10º NIVEL

CAMUFLAJE — DOTE 10

EXPLORADOR

Prerrequisitos Nivel maestro en Sigilo.

Alteras tu apariencia para fundirte con las tierras vírgenes. En terreno natural, puedes Moverte furtivamente incluso si te observan.

CAZADOR DE MONSTRUOS MAESTRO — DOTE 10

EXPLORADOR

Prerrequisitos Nivel maestro en Naturaleza, Cazador de monstruos.

Tienes un conocimiento casi enciclopédico de todas las criaturas del mundo. Puedes utilizar Naturaleza para Recordar conocimientos e identificar cualquier criatura. Además, obtienes los beneficios de Cazador de monstruos (y de Guardia contra los monstruos, si dispones de dicha dote) con un éxito igual que como en un éxito crítico.

COMPAÑERO SENSACIONAL — DOTE 10

EXPLORADOR

Prerrequisitos Compañero animal maduro

Tu compañero animal continúa creciendo y desarrollándose. Se convierte en un compañero animal ágil o salvaje (tú eliges), obteniendo capacidades adicionales determinadas por el tipo de compañero (pág. 214).

DISPARO PERFORANTE ◆◆ — DOTE 10

APERTURA EXPLORADOR

Requisitos Empuñas un arma a distancia.

Disparas esquivando a una criatura interpuesta para acertar a tu presa. Elige un objetivo que está dando cobertura menor a tu presa perseguida. Da un solo Golpe a distancia con el arma requerida contra el objetivo elegido y tu presa perseguida. Este Golpe ignora toda cobertura menor que el objetivo elegido proporciona a tu presa perseguida. Tira el daño sólo una vez y aplícalo a todas las criaturas a las que aciertas. Un Disparo perforante cuenta como dos ataques para tu penalizador por ataque múltiple.

PASO DEL GUARDIÁN — DOTE 10

EXPLORADOR

Prerrequisitos Nivel maestro en Sigilo.

Puedes guiar a tus aliados para que se muevan sigilosamente a través de las tierras vírgenes. Cuando te Mueves furtivamente durante una exploración en terreno natural, puedes designar a cualquier número de tus aliados para que obtengan los mismos beneficios que si estuvieran utilizando dicha actividad durante dicha exploración. Esto no requiere acción alguna por su parte.

RÉPLICA GEMELA ↺ — DOTE 10

EXPLORADOR

Desencadenante Una criatura a tu alcance sufre un fallo crítico en un Golpe contra ti.

Requisitos Te estás beneficiando de Parada gemela.

Una inteligente parada con una de tus armas deja a tu oponente abierto a un ataque con la otra. Da un Golpe cuerpo a cuerpo o utiliza una acción de Desarmar contra el oponente desencadenante.

12º NIVEL

CODO CON CODO — DOTE 12

EXPLORADOR

Prerrequisitos Tener un compañero animal.

Tu compañero animal y tú lucháis en tándem, distrayendo a vuestros enemigos y manteniéndolos desequilibrados. Siempre que tu compañero animal y tú estéis adyacentes al mismo enemigo, ambos estaréis flanqueándolo, sean cuales sean vuestras posiciones respectivas.

DOBLE PRESA — DOTE 12

EXPLORADOR

Puedes centrarte en dos enemigos a la vez, persiguiéndoles a ambos. Cuando utilizas la acción de Perseguir presa, puedes elegir como presa a dos criaturas.

SEGUNDO AGUIJÓN ◆ — DOTE 12

APROVECHAR EXPLORADOR

Requisitos Empuñas dos armas cuerpo a cuerpo, una en cada mano.

Lees los movimientos de tu presa y los transformas en aberturas, por lo que los fallos con un arma llevan a golpes de refilón con la otra.

Da un Golpe cuerpo a cuerpo con una de las armas requeridas contra tu presa perseguida. El Golpe obtiene el siguiente efecto de fallo.

Fallo Infliges el daño que hubiera hecho la otra arma requerida con un acierto, excluyendo todos los dados de daño (esto elimina los dados de runas de arma, conjuros y aptitudes especiales, no tan sólo los dados de daño de arma).

TIRO DE DISTRACCIÓN — DOTE 12

EXPLORADOR

El mero poder de tus ataques (o el número abrumador de ellos), deja a un enemigo aturdido. Si aciertas críticamente a tu presa perseguida con un arma a distancia, o le aciertas por lo menos dos veces en el mismo turno con un arma a distancia, queda desprevenida hasta el inicio de tu siguiente turno.

TRAMPAS DE LAZO MUY RÁPIDAS — DOTE 12

EXPLORADOR

Prerrequisitos Maestro en Artesanía, Especialista en Trampas de lazo rápidas.

Puedes montar una trampa de lazo con increíble velocidad. Cuando elaboras una trampa de lazo que normalmente cuesta 1 minuto de Elaborar, puedes hacerlo utilizando en su lugar una sola acción de Interactuar.

14º NIVEL

COMPAÑERO SIGILOSO — DOTE 14

EXPLORADOR

Prerrequisitos Camuflaje.

Has entrenado a tu compañero animal para que se confunda con lo que le rodea. Tu compañero animal obtiene el beneficio de la dote Camuflaje. Si tu compañero es un especialista en emboscadas, su nivel de competencia para Sigilo aumenta a maestro (o a legendario si ya era maestro).

GUÍA DEL GUARDIÁN — DOTE 14

EXPLORADOR

Podrás transmitir a tus aliados la posición de tu presa, no importa lo bien escondida que esté. Mientras tu presa perseguida esté siendo observada por ti, todos tus aliados que saquen fallos y fallos críticos mientras la Buscan, obtendrán en su lugar un éxito. Tus aliados tienen que ser capaces de verte o de oírte para obtener este beneficio. Para ello, además tienes que ser capaz de hablar o de utilizar gestos.

PRESA COMPARTIDA — DOTE 14

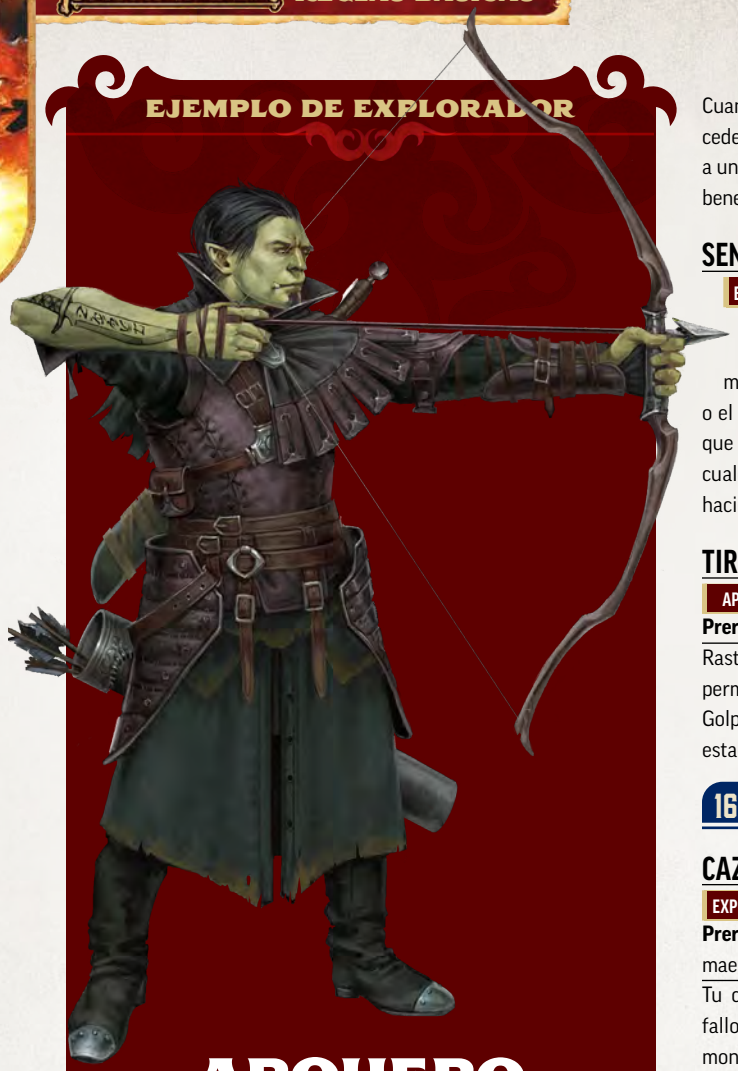
EXPLORADOR

Prerrequisitos Doble presa, Merced del guardián

Cazando como un dúo, tu aliado y tu individualizáis a vuestra presa.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

EJEMPLO DE EXPLORADOR



ARQUERO

Mantienes la distancia con tu presa, disparando flechas con increíble precisión para entorpecer o matar a quienes cazas.

PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA

Prioriza la Destreza y luego la Sabiduría. Elige la Fuerza si quieres utilizar un arco compuesto o un arma arrojadiza, o la Inteligencia para disponer de más habilidades.

HABILIDADES

Acrobacias, Atletismo, Latrocinio, Naturaleza, Sigilo, Supervivencia

VENTAJA DEL CAZADOR

Ráfaga

DOTE INICIAL

Tiro cazado

DOTES DE NIVEL SUPERIOR

Desenvainado rápido (2º), Disparo a larga distancia (4º), Golpe hostigador (6º), Puntería mortal (8º), Disparo perforante (10º), Tiro de distracción (12º), Volea imposible (18º)

Cuando utilizas Perseguir presa y seleccionas solo una, puedes conceder los beneficios de tu Perseguir presa y de tu ventaja del cazador a un aliado, además de obtenerlos tú mismo. El aliado mantiene estos beneficios hasta que utilizas Perseguir presa de nuevo.

SENTIR LO QUE NO VES — DOTE 14

EXPLORADOR

Desencadenante Fallas una prueba de Buscar.

Cuando buscas enemigos, puedes hacerte incluso con las pistas más nimias, como por ejemplo sus movimientos más minúsculos o el movimiento de las corrientes de aire sobre tu piel. Incluso aunque falles la prueba desencadenante, automáticamente detectarás a cualquier criatura no detectada en el área en el que estés Buscando, haciendo que simplemente estén escondidas para ti.

TIRO DE APUNTAR — DOTE 14

APROVECHAR CONCENTRAR EXPLORADOR

Prerrequisitos Puntería del cazador

Rastreas con cuidado la posición y las defensas de tu presa, lo que te permite seguirla rodeando obstáculos que bloquean tu disparo. Da un Golpe con un arma a distancia contra tu presa perseguida. Ignoras el estado de oculto del objetivo y todo tipo de cobertura.

16º NIVEL

CAZADOR DE MONSTRUOS LEGENDARIO — DOTE 16

EXPLORADOR

Prerrequisitos Nivel legendario en Naturaleza, Cazador de monstruos maestro.

Tu conocimiento de los monstruos es tan sensacional que revela fallos garrafales de tu presa. Tu bonificador debido a Cazador de monstruos (y el bonificador debido a Guardián contra los monstruos, si lo tienes) se incrementa de +1 a +2 para ti y para todos tus aliados que se benefician de él.

COMPAÑERO ESPECIALIZADO — DOTE 16

EXPLORADOR

Prerrequisitos Compañero sensacional.

Tu compañero animal se ha vuelto lo suficientemente astuto como para especializarse. Tu compañero animal obtiene una especialización que puedes elegir (consulta la sección sobre compañeros animales en la pág. 214).

RÉPLICA GEMELA MEJORADA — DOTE 16

EXPLORADOR

Al inicio de cada uno de tus turnos, obtienes una reacción adicional que puedes utilizar tan sólo para llevar a cabo una Réplica gemela contra tu presa perseguida. Puedes utilizar esta reacción adicional, incluso si no te estás beneficiando de Parada gemela.

TIRO DE DISTRACCIÓN MAYOR — DOTE 16

EXPLORADOR

Prerrequisitos Tiro de distracción.

Incluso un solo proyectil puede desequilibrar a tu enemigo, y ataques más poderosos lo dejan aturullado aún más tiempo. Si aciertas a tu presa perseguida con un arma a distancia, queda desprevenida hasta el inicio de tu siguiente turno. Si consigues un impacto crítico contra tu presa o le aciertas dos veces en el

mismo turno con un arma a distancia, en su lugar queda desprevenida hasta el final de tu siguiente turno.

TRAMPAS DE LAZO UBICUAS — DOTE 16

EXPLORADOR

Prerrequisitos Especialista en trampas.

Puedes preparar un número de trampas de lazo aparentemente imposible por adelantado, y estás listo para soltarlas sobre enemigos que no son conscientes de las mismas. Dobla el número de trampas de lazo preparadas debido a Especialista en trampas de lazo.

18º NIVEL

CAZADOR SOMBRÍO — DOTE 18

EXPLORADOR

Prerrequisitos Camuflaje.

Te fundes con lo que te rodea de tal forma que los demás tienen complicado distinguirte del terreno. Cuando estás en un terreno natural, siempre estás oculto de todos tus enemigos si eliges estarlo, excepto de tu presa perseguida.

COMPAÑERO MAESTRO — DOTE 18

EXPLORADOR

Prerrequisitos Cazador maestro, Compañero animal.

Tu compañero animal comparte tus sensacionales habilidades para la caza, lo que le permite abatir con facilidad a vuestra presa compartida.

Cuando Persigues a una presa, tu compañero animal obtiene el beneficio de cazador maestro asociado a tu ventaja del cazador, en lugar de tan sólo el beneficio original de tu ventaja del cazador.

DISPARO PERFECTO ◆➤➤ — DOTE 18

EXPLORADOR FLORITURA

Requisitos Empuñas un arma a distancia cargada, que tiene recarga 1 o mas, y no has recargado tu arma desde tu pasado turno.

Después de contemplar los movimientos del combate con una intensidad y una precisión sensacionales, disparas contra tu presa en el momento perfecto para infligir el máximo dolor. Da un Golpe a distancia con el arma requerida contra tu presa perseguida. Si aciertas, el Golpe inflige daño máximo. Después de dicho Golpe, tu turno se acaba.

RÁFAGA IMPOSIBLE ◆➤➤ — DOTE 18

APERTURA FLORITURA EXPLORADOR

Requisitos Empuñas dos armas cuerpo a cuerpo, una en cada mano.

Dejas a un lado la precisión para atacar con una velocidad imposible. Haz tres ataques cuerpo a cuerpo con cada una de las armas requeridas. Todos estos ataques sufren el penalizador máximo por ataque múltiple, como si ya hubieras hecho dos o más ataques este turno.

VENTAJA MÚLTIPLE — DOTE 18

EXPLORADOR

Prerrequisitos Ventaja del cazador, cazador maestro.

Has aprendido toda ventaja posible para utilizar contra tus enemigos. Cuando utilizas Perseguir presa, puedes obtener un beneficio de ventaja del cazador diferente al que seleccionaste a 1er nivel. Si lo haces, no obtienes el beneficio adicional de cazador maestro.

VOLEA IMPOSIBLE ◆➤➤ — DOTE 18

EXPLORADOR

Requisitos Empuñas un arma a distancia con el rasgo volea y Recarga 0.

Disparas una volea contra todos los enemigos en una zona. Haz un Ataque con un penalizador -2 contra cada enemigo en un radio de 10 pies (*3 m*) centrado en el alcance de volea de tu arma o más allá del mismo. Tira el daño tan sólo una vez para todos los objetivos.

Cada ataque cuenta para tu penalizador por ataque múltiple, pero no incrementa tu penalizador hasta que has hecho todos tus ataques.

20º NIVEL

HASTA EL FIN DEL MUNDO — DOTE 20

EXPLORADOR

Prerrequisitos Nivel legendario en Supervivencia.

Tu capacidad para rastrear a tu presa ha sobrepasado toda posibilidad de explicación, permitiéndote seguir los movimientos de la misma y predecir su posición con facilidad. Cuando utilices Perseguir presa en una criatura que esté a 100 pies (*30 m*) o menos, podrás seguir los movimientos de dicha criatura, lo que te permitirá conocer su posición exacta sin importar lo lejos que esté, mientras la sigas manteniendo como presa. Debes tener nivel legendario en Naturaleza para rastrear la posición de tu presa a través del teletransporte o del viaje planario. Esta dote obtiene los rasgos de dirección, adivinación y primigenia si tienes nivel legendario en Naturaleza.

HOSTIGADOR DEFINITIVO — DOTE 20

EXPLORADOR

Prerrequisitos Paso salvaje.

Tienes tanta habilidad en orientarte por las tierras vírgenes, que tu movimiento nunca resulta afectado por el terreno. Ignoras los efectos de todo terreno difícil, terreno difícil mayor y terreno peligroso, y no desencadenas trampas ni peligros del tipo que se activa moviéndose a una zona (como por ejemplo cuerdas de trampa y placas de presión) si no quieres.

TIRO LEGENDARIO — DOTE 20

EXPLORADOR

Prerrequisitos Cazador maestro, nivel legendario en Percepción, Disparo a larga distancia.

Te centras en tu presa perseguida, percibiendo los ángulos, la resistencia del aire y toda variable que puede afectar a tu ataque a distancia. Si dispones del nivel de competencia maestro en tu arma a distancia, puedes ignorar el penalizador por atacar a una distancia de hasta cinco incrementos de rango de distancia cuando atacas a tu presa perseguida.

TRIPLE AMENAZA — DOTE 20

EXPLORADOR

Prerrequisitos Presa compartida.

Cuando cazas, puedes dividir tu atención en tres. Cuando utilizas Perseguir presa, puedes designar hasta tres criaturas como presa, designar a dos criaturas y compartir el efecto con un aliado (como en Presa compartida) o designar a una criatura como presa y compartir el efecto con dos aliados.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Guerrero

Tanto si luchas por honor, por avaricia, por lealtad o simplemente por la emoción de la batalla, eres un maestro indiscutible de las armas y de las técnicas de combate. Combinas tus acciones mediante una mezcla inteligente de movimientos de apertura, golpes de remate y contraataques siempre que tus enemigos son lo suficientemente incautos como para bajar la guardia. Ya seas un caballero, un mercenario, un francotirador o un maestro de la espada, has refinado tus habilidades marciales en una forma de arte que te permite llevar a cabo devastadores ataques críticos contra tus enemigos.

Característica clave

Fuerza o Destreza

A 1er nivel, tu clase te concede una mejora de característica a la Fuerza o a la Destreza.

Puntos de golpe

10 más tu modificador por Constitución

Incrementas tu número máximo de PG en este valor a 1er nivel y cada nivel posterior.

Durante los encuentros de combate...

Pegas con una precisión inigualable y utilizas técnicas de combate especializadas. Un guerrero de cuerpo a cuerpo se erige como una barrera entre los aliados y los enemigos, atacando a los contrincantes que intentan superarle. Un guerrero a distancia ejecuta disparos precisos, lejos del fragor del combate.

Durante los encuentros sociales...

Puedes resultar una presencia intimidatoria. Esto puede resultar útil cuando negocias con enemigos, pero a veces es un inconveniente en interacciones más civilizadas.

Explorando...

Mantienes tus defensas preparadas para el combate y siempre estás atento ante amenazas ocultas. También superas a tu manera los desafíos físicos, echando puertas abajo, apartando obstáculos, trepando hábilmente y saltando a través de fosos.

En tu tiempo libre...

Podrías llevar a cabo trabajos manuales o crear y reparar armamento. Si conoces técnicas que ya no te convencen, podrías entrenarte en técnicas nuevas. Si has establecido tu reputación, podrías crear una organización o un bastión propio.

Podrías...

- Conocer el propósito y la calidad de todas las armas y piezas de armadura que tienes.
- Reconocer que el peligro de una vida de aventuras se debe equilibrar con grandes festejos o trabajos ambiciosos.
- Tener poca paciencia por los rompecabezas o los problemas que requieren lógica detallada o estudio.

Otros probablemente...

- Te encuentran intimidante hasta que te conocen… y quizá incluso también después de conocerte.
- Esperan que seas todo fuerza y nada de maña.
- Respetan tu pericia en el arte de la guerra y valoran tu opinión sobre la calidad del armamento.

Competencias iniciales

A 1er nivel obtienes los niveles de competencia indicados en las siguientes estadísticas. No estás entrenado en nada que no se indica, si no obtienes un nivel de competencia mejor de alguna otra forma.

Percepción

Experto en Percepción

Tiradas de salvación

Experto en Fortaleza
Experto en Reflejos
Entrenado en Voluntad

Habilidades

Estás entrenado o bien en Acrobacias o bien en Atletismo, a tu elección.
Entrenado en tantas habilidades adicionales como 3 más tu modificador por Inteligencia.

Ataques

Experto en armas sencillas
Experto en armas marciales
Entrenado en armas avanzadas
Experto en ataques sin arma

Defensas

Entrenado en todas las armaduras
Entrenado en defensa sin armadura

CD de clase

Entrenado en la CD de la clase guerrero

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

TABLA 3-12: AVANCE DEL GUERRERO

Tu clase	Rasgos de clase
1	Ataque de oportunidad, Bloqueo con el escudo, competencias iniciales, dote de guerrero, ascendencia y bagaje
2	Dote de guerrero, dote de habilidad
3	Dote general, incremento de habilidad, valentía
4	Dote de guerrero, dote de habilidad
5	Dote de ascendencia, incremento de habilidad, maestría con armas de guerrero, mejoras de característica
6	Dote de guerrero, dote de habilidad
7	Dote general, especialización en un arma, incremento de habilidad, topógrafo del campo de batalla
8	Dote de guerrero, dote de habilidad
9	Dote de ascendencia, flexibilidad de combate, incremento de habilidad, juggernaut
10	Dote de guerrero, dote de habilidad, mejoras de característica
11	Dote general, incremento de habilidad, experiencia con armadura, experiencia de guerrero
12	Dote de guerrero, dote de habilidad
13	Dote de ascendencia, incremento de habilidad, leyenda de las armas
14	Dote de guerrero, dote de habilidad
15	Dote general, especialización mayor en un arma, evasión, flexibilidad mejorada, incremento de habilidad, mejoras de característica
16	Dote de guerrero, dote de habilidad
17	Dote de ascendencia, incremento de habilidad, maestría en armadura
18	Dote de guerrero, dote de habilidad
19	Dote general, incremento de habilidad, leyenda versátil
20	Dote de guerrero, dote de habilidad, mejoras de característica

Rasgos de clase

Como guerrero, obtienes estas aptitudes Las aptitudes obtenidas a niveles superiores indican a qué nivel las obtienes junto al nombre de las mismas.

ASCENDENCIA Y BAGAJE

Además de las aptitudes que tu clase te proporciona a 1er nivel, obtienes los beneficios derivados de tu ascendencia y de tu bagaje, tal y como se describe en el Capítulo 2.

COMPETENCIAS INICIALES

A 1er nivel obtienes un número de competencias que representa tu entrenamiento básico. Estas competencias se indican al inicio de esta clase.

ATAQUE DE OPORTUNIDAD

Siempre vigilante ante las debilidades, puedes atacar rápidamente a los enemigos que dejan una abertura en sus defensas. Obtienes la reacción Ataque de oportunidad.

ATAQUE DE OPORTUNIDAD ↷

Desencadenante Una criatura a tu alcance utiliza una acción de manipular o de movimiento, lleva a cabo un ataque a distancia o abandona una casilla durante una acción de movimiento que está utilizando.

Fustigas a una criatura que deja una abertura en sus defensas. Da un Golpe cuerpo a cuerpo contra la criatura desencadenante. Si tu Golpe resulta en un impacto crítico y el desencadenante fue una acción de manipular, dicha acción queda interrumpida. Este Golpe no cuenta para tu penalizador por ataque múltiple, y tu penalizador por ataque múltiple no se aplica al mismo.

DOTES DE GUERRERO

A 1er nivel y cada nivel par posterior, obtienes una dote de la clase guerrero. Las dotes de la clase guerrero se empiezan a describir a partir de la pág. 156.

BLOQUEO CON EL ESCUDO

Obtienes la dote general Bloqueo con el escudo (pág. 258), una reacción que te permite utilizar tu escudo para reducir el daño.

DOTES DE HABILIDAD 2º

A 2º nivel y cada 2 niveles posteriores, obtienes una dote de habilidad. Las dotes de habilidad están en el Capítulo 5 y tienen el rasgo habilidad. Debes disponer del nivel entrenado o mejor en la habilidad correspondiente para seleccionar una dote de habilidad.

DOTES GENERALES 3º

A 3er nivel y cada 4 niveles posteriores, obtienes una dote general. Las dotes generales están en el Capítulo 5.

INCREMENTOS DE HABILIDAD 3º

A 3er nivel y cada 2 niveles posteriores, obtienes un incremento de habilidad. Puedes utilizarlo, o bien para incrementar tu nivel de competencia a avanzado en una habilidad en la que no estás entrenado, o bien para incrementarlo a experto en una en la que estás entrenado.

A 7º nivel puedes utilizar incrementos de habilidad para aumentar tu nivel de competencia a maestro en una habilidad en la que ya has alcanzado el nivel experto, y a 15º nivel puedes utilizarlos para aumentar tu nivel de competencia a legendario en una habilidad en la que ya has alcanzado el nivel maestro.

VALENTÍA 3º

Habiéndote enfrentado a enemigos incontables y al caos de la batalla, has aprendido a mantenerte firme frente al miedo y a seguir luchando. Tu nivel de competencia para las salvaciones de Voluntad aumenta hasta a experto. Cuando consigues un éxito en una salvación de Voluntad contra un efecto de miedo, en su lugar obtienes un éxito crítico. Además, cada vez que se te inflige el estado asustado, reduces en 1 su valor.

DOTES DE ASCENDENCIA 5º

Además de la dote de ascendencia con la que empezaste, obtienes otra a 5º nivel y cada 4 niveles posteriores.

La lista de dotes de ascendencia disponibles para ti se encuentra en la entrada de tu ascendencia en el Capítulo 2.

MAESTRÍA CON LAS ARMAS DE GUERRERO 5º

Las horas pasadas entrenando con tus armas preferidas, aprendiendo y desarrollando nuevas técnicas de combate, te han he-

cho particularmente efectivo con las armas que prefieres. Elige un grupo de armas. Tu nivel de competencia se incrementa a maestro con las armas sencillas, los ataques sin armas y las y marciales de dicho grupo y a experto con las armas avanzadas de dicho grupo. Obtienes acceso a los efectos de especialización crítica (pág. 283) de todas las armas y ataques sin armas para las que tienes competencia a nivel maestro.

MEJORAS DE CARACTERÍSTICA 5º

A 5º nivel y cada 5 niveles posteriores, mejoras cuatro puntuaciones de característica diferentes. Puedes utilizar estas mejoras de característica para incrementar tus puntuaciones de característica por encima de 18. Mejorar una puntuación de característica la incrementa en 1 si ya está en 18 o más, o en 2 si empieza por debajo de 18.

ESPECIALIZACIÓN EN ARMAS 7º

Has aprendido cómo infligir heridas más graves con las armas que conoces mejor. Infliges 2 puntos de daño adicional con las armas y los ataques sin armas en los que tienes nivel experto. Este daño se incrementa a 3 si tienes nivel maestro, y a 4 si tienes nivel legendario.

TOPÓGRAFO DEL CAMPO DE BATALLA 7º

Ya se trate de evaluar un ejército enemigo o simplemente de montar guardia, sobresales en observar a tus enemigos. Tu nivel de competencia para Percepción se incrementa a maestro. Además, obtienes un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Percepción para la iniciativa, haciendo que seas más rápido en reaccionar durante el combate.

FLEXIBILIDAD DE COMBATE 9º

Gracias a tu experiencia en batalla, puedes preparar tus tácticas de forma que encajen en diferentes situaciones. Cuando lleves a cabo los preparativos diarios, obtendrás una dote de guerrero de 8º nivel o menor que aún no tengas. Puedes utilizar dicha dote hasta tus siguientes preparativos diarios. Debes cumplir todos los demás prerrequisitos de la dote.

JUGGERNAUT 9º

Tu cuerpo se ha acostumbrado a las privaciones físicas y se ha vuelto resistente a las aflicciones. Tu nivel de competencia para las salvaciones de Fortaleza se incrementa a maestro. Cuando consigues un éxito en una salvación de Fortaleza, en su lugar obtienes un éxito crítico.

EXPERIENCIA DE GUERRERO 11º

Has practicado tus técnicas para hacerlas más difíciles de resistir. Tu nivel de competencia para tu CD de la clase guerrero se incrementa a experto.

EXPERIENCIA EN ARMADURA 11º

Has pasado tanto tiempo con una armadura puesta que sabes cómo sacar el máximo partido de la protección que te ofrece. Tus niveles de competencia para armadura ligera, armadura intermedia y armadura pesada, así como para defensa sin armas se incrementan a nivel experto. Obtienes los efectos de la especialización en armadura de las armaduras intermedias y pesadas.

TÉRMINOS CLAVE

Verás aparecer los siguientes términos clave en muchos rasgos de la clase guerrero.

Apertura: estas maniobras sólo funcionan como primera salva en los ataques que llevas a cabo en tu turno. Sólo puedes utilizar una acción de apertura si aún no has utilizado una acción con los rasgos ataque o apertura este turno.

Aprovechar: las acciones con este rasgo te permiten continuar ataques anteriores. Una acción con el rasgo aprovechar sólo se puede utilizar si en ese momento estás afectado por un penalizador de ataque múltiple.

Algunas acciones con el rasgo aprovechar también conceden un efecto en caso de fallo. Los efectos que se añaden con un fallo no se aplican a un fallo crítico. Si tu acción de aprovechar tiene éxito, puedes aplicar en su lugar el efecto de fallo (por ejemplo, podrías querer hacer esto cuando un ataque no inflige daño debido a alguna resistencia). Como quiera que una acción de aprovechar requiere un penalizador por ataque múltiple, no puedes usarlo cuando no es tu turno, incluso si utilizas la actividad Preparar.

Floritura: las acciones con este rasgo son técnicas especiales que requieren demasiado esfuerzo para que las lleves a cabo de forma frecuente. Sólo puedes utilizar 1 acción con el rasgo floritura por turno.

Posición: una posición es una estrategia general de combate que inicias utilizando una acción con el rasgo posición, y en la que permaneces durante algún tiempo. Una posición dura hasta que eres derribado, hasta que sus requisitos (si los tiene) son transgredidos, hasta que acaba el encuentro o hasta que inicias una nueva posición, lo que primero sucede. Una vez llevas a cabo una acción con el rasgo posición, no puedes llevar a cabo otra igual durante 1 asalto. Sólo puedes iniciar una posición o estar en ella en el modo de encuentro.

LEYENDA CON LAS ARMAS 13º

Has aprendido técnicas de lucha que se aplican a todos los armamentos, y has desarrollado una habilidad sin paralelo con tus armas favoritas. Tus niveles de competencia para las armas sencillas, los ataques sin armas y las armas marciales aumentan a nivel maestro. Tu nivel de competencia para las armas avanzadas aumenta a nivel experto.

Puedes seleccionar un grupo de armas e incrementar tu nivel de competencia a legendario para todas las armas sencillas y marciales de dicho grupo, y a maestro para todas las armas avanzadas del mismo.

ESPECIALIZACIÓN MAYOR EN ARMAS 15º

Tu daño debido a la especialización en armas se incrementa a 4 con las armas y los ataques sin arma en los que dispones del nivel experto, 6 si dispones del nivel maestro y 8 si dispones del nivel legendario.

EVASIÓN 15º

Has aprendido a moverte rápidamente para evitar las explosiones, el aliento de los dragones y cosas aún peores. Tu nivel de competencia para las salvaciones de Reflejos aumenta a maestro. Cuando consigues un éxito en una salvación de Reflejos, en su lugar obtienes un éxito crítico.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

DOTES DE GUERRERO

Si necesitas buscar una dote de guerrero por su nombre en lugar de por su nivel, utiliza esta tabla.

Dote	Nivel
Acometer	2
Agarrón de combate	2
Asalto a dos manos	4
Asalto de colocación	8
Asalto ventajoso	6
Ataque elástico	12
Ataque imprevisto	1
Ataque poderoso	1
Baile de duelo	12
Barrido	4
Bloqueo agresivo	2
Bloqueo con el escudo rápido	8
Bruto temible	10
Carga repentina	1
Crítico salvaje	18
Defensa gemela	16
Derribo mejorado	10
Derribo	4
Destrozar defensas	6
Desvío del guardián	6
Determinación	14
Disparo a bocajarro	1
Disparo de ayuda	2
Disparo debilitante	10
Disparo doble	4
Disparo triple	6
Doble tajo	1
Elegancia grácil	16
Empujón brutal	2
Empujón lanzador	12
Empujón poderoso	4
Entrenamiento en armas avanzadas	6
Escudo espejo	10
Escudo reactivo	1
Escudo reflectante	6
Escudo reflectante mejorado	16
Foco furioso	6
Giro desarmante	10
Golpe certero	10
Golpe de torbellino	14
Golpe derribador	8
Golpe intimidante	2
Golpe riguroso	1
Gracia ágil	10
Guardia modelo	12
Guardián escudo	6
Lucha a ciegas	8
Parada de duelo	2
Parada gemela	4
Posición de acometida	12
Posición de disparo móvil	8
Posición de disparo múltiple	16
Posición desarmante	6
Posición perturbadora	10
Puntería sensacional	8
Puñalada reveladora	6
Ráfaga con dos armas	14
Rebote sensacional	12
Redirección rápida	4
Reflejos de combate	10
Rematador desesperado	14

FLEXIBILIDAD MEJORADA 15º

Tu extensa experiencia te concede una aptitud aún mayor para adaptarte a los desafíos de cada día. Cuando utilizas flexibilidad de combate, puedes obtener dos dotes de guerrero en lugar de una. Si bien la primera dote tiene que ser de 8º nivel o menor (como en flexibilidad de combate), la segunda puede ser de hasta 14º nivel, y puedes usar la primera para cumplir los requisitos de la segunda. Debes cumplir todos los demás prerrequisitos de la dote.

MAESTRÍA EN ARMADURA 17º

Tu habilidad con la armadura mejora, incrementando tu capacidad para esquivar los golpes. Tus niveles de competencia para armadura ligera, armadura intermedia y armadura pesada, así como para defensa sin armas se incrementan a nivel maestro.

LEYENDA VERSÁTIL 19º

Eres prácticamente inigualable con cualquier arma. Tus niveles de competencia para las armas sencillas, las armas marciales y los ataques sin armas aumentan a nivel legendario y tu nivel de competencia con las armas avanzadas se incrementa a nivel maestro. Tu nivel de competencia para tu CD de la clase guerrero se incrementa a maestro.

DOTES DE GUERRERO

En cada nivel en el que obtienes una dote de guerrero, puedes seleccionar una de las siguientes dotes. Para elegir una dote debes cumplir todos sus prerrequisitos.

1ER NIVEL

ATAQUE IMPREVISTO ◆ DOTE 1

GUERRERO

Requisitos Tienes una mano libre y tu objetivo está al alcance de dicha mano.

Combinas un ataque con movimientos rápidos de presa para desequilibrar a un enemigo mientras permanece a tu alcance. Da un Golpe teniendo una mano libre. Si tiene éxito, el objetivo queda desprevenido hasta el inicio de tu siguiente turno o hasta que deja de estar al alcance de tu mano, lo que sucede antes.

ATAQUE PODEROSO ◆◆ DOTE 1

FLORITURA GUERRERO

Desatas un ataque particularmente poderoso que machaca a tu enemigo pero que te deja un poco inseguro. Da un Golpe cuerpo a cuerpo. Esto cuenta como dos ataques para tu penalizador por ataque múltiple. Si aciertas, infliges un dado adicional de daño por arma. Si eres por lo menos de 10º nivel, auméntalo a dos dados adicionales y si eres por lo menos de 18º nivel, auméntalo a tres dados adicionales.

CARGA REPENTINA ◆◆ DOTE 1

APERTURA FLORITURA GUERRERO

Con una rápida carrera, llegas hasta un enemigo y le atacas. Da dos Zancadas. Si acabas tu movimiento a distancia de cuerpo a cuerpo de por lo menos un enemigo, puedes dar un Golpe cuerpo a cuerpo contra dicho enemigo. Puedes usar Carga repentina mientras excavas, trepas, vuelas o nadas en lugar de dar Zancadas, si dispones del correspondiente tipo de movimiento.

DISPARO A BOCAJARRO ◆ DOTE 1

APERTURA GUERRERO POSICIÓN

Requisitos Empuñas un arma a distancia

Apuntas con la intención de acabar rápidamente con los enemigos cercanos. Cuando utilizas un arma a distancia capaz de lanzar voleas mientras estás en esta posición, no sufres el penalizador a las tiradas de ataque debido al rasgo volea. Cuando utilizas un arma a distancia que carece del rasgo volea, obtienes un bonificador +2 por circunstancia a las tiradas de daño en los ataques contra objetivos que están en el primer incremento de alcance del arma.

DOBLE TAJO ◆◆ DOTE 1

GUERRERO

Requisitos Empuñas dos armas cuerpo a cuerpo, una en cada mano.

Atacas a tu enemigo con ambas armas. Da dos Golpes, uno con cada una de tus armas cuerpo a cuerpo, ambos utilizando tu penalizador por ataque múltiple. Ambos deben tener el mismo objetivo. Si el segundo se lleva a cabo con un arma que no tiene el rasgo ágil, sufre un penalizador -2.

Si ambos ataques aciertan, combina su daño y después suma cualquier otro efecto aplicable de ambas armas. Añadirás una sola vez el daño de precisión al ataque que prefieras. Combina el daño de los dos Golpes y aplica sólo una vez las resistencias y las debilidades. Esto cuenta como dos ataques para tu penalizador por ataque múltiple.

ESCUDO REACTIVO ↷ — DOTE 1

GUERRERO

Desencadenante Un enemigo te acierta con un Golpe cuerpo a cuerpo.

Requisitos Empuñas un escudo

Puedes colocar tu escudo en su lugar cuando te llevarías un golpe, evitando el impacto en el último segundo. Utilizas de inmediato la acción Alzar un escudo y obtienes tu bonificador por escudo a la CA. El bonificador por circunstancia del escudo se aplica a tu CA cuando determinas el desenlace del ataque desencadenante.

GOLPE RIGUROSO ❖ — DOTE 1

APROVECHAR GUERRERO

Llevas a cabo un ataque controlado, aprovechando por completo tu impulso. Da un Golpe, que obtiene el siguiente efecto de fallo.

Fallo Este ataque no cuenta para tu penalizador por ataque múltiple.

2º NIVEL

ACOMETER ❖ — DOTE 2

GUERRERO

Requisitos Empuñas un arma cuerpo a cuerpo

Extendiendo tu cuerpo hasta sus límites, atacas a un enemigo que normalmente estaría fuera de tu alcance. Da un Golpe con un arma cuerpo a cuerpo, incrementando en 5 pies (*1,5 m*) tu alcance para el mismo. Si el arma tiene el rasgo desarmar, empujar o derribar, puedes utilizar la acción correspondiente en lugar de un Golpe.

AGARRÓN DE COMBATE ❖ — DOTE 2

APROVECHAR GUERRERO

Requisitos Tienes una mano libre y tu objetivo está al alcance de dicha mano.

Atacas a tu oponente y además le agarras. Da un Golpe cuerpo a cuerpo teniendo una mano libre. Si aciertas, apresas al objetivo utilizando tu mano libre. La criatura permanece agarrada hasta el final de tu siguiente turno o hasta que Huye, lo que sucede primero.

BLOQUEO AGRESIVO ❖ — DOTE 2

GUERRERO

Desencadenante Utilizas la reacción Bloqueo con el escudo, el oponente que la desencadenó está adyacente a ti y es de tu mismo tamaño o inferior.

Empujas a la vez que bloqueas el ataque, derribando a tu enemigo o desequilibrándolo. Utilizas el escudo para empujar a la criatura desencadenante, o bien Empujándola 5 pies (*1,5 m*) o haciendo que quede desprevenida hasta el inicio de tu siguiente turno. La criatura desencadenante elige entre ser movida o quedar desprevenida. Si elige ser movida, tú eliges la dirección. Si el Empujón haría que chocara contra un objeto sólido, entrara en una casilla de terreno difícil o en el espacio de otra criatura, deberá quedar desprevenida en lugar de ser movida.

Dote (cont.)	Nivel
Remate brutal	12
Remate orientador	14
Réplica de duelo mejorada	12
Réplica de duelo	8
Réplica gemela mejorada	14
Réplica gemela	10
Réplica orientadora	14
Represalia ilimitada	20
Sabio de las posiciones	14
Salto repentino	8
Supremacía con las armas	20
Volea imposible	18
Zancada protegida	4

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
ÍNDICE

DISPARO DE AYUDA ◆ DOTE 2

GUERRERO

Con un disparo rápido, interfieres con un enemigo en combate. Puedes utilizar la acción Prestar ayuda con un arma a distancia que estás empuñando. En lugar de estar al alcance del objetivo, debes estar dentro del incremento máximo de rango de distancia hasta el mismo. Un Disparo de ayuda gasta munición y está sujeto a penalizadores igual que cualquier otro ataque.

EMPUJÓN BRUTAL ◆ DOTE 2

APROVECHAR GUERRERO

Requisitos Empuñas un arma cuerpo a cuerpo a dos manos.

Poniendo tu peso tras tu ataque, empujas a tu oponente con la fuerza suficiente para que trastabillee hacia atrás. Da un Golpe con un arma cuerpo a cuerpo a dos manos. Si aciertas a un objetivo de tu tamaño o menor, dicha criatura queda desprevenida hasta el final de tu siguiente turno y puedes Empujarla automáticamente, con los mismos beneficios que los de una acción de Empujar (incluyendo el efecto de un éxito crítico, si obtienes un acierto crítico). Si te mueves para seguir al objetivo, tu movimiento no desencadena reacciones.

El Golpe obtiene el siguiente efecto de fallo.

Fallo El objetivo queda desprevenido hasta el final de tu turno actual.

GOLPE INTIMIDANTE ◆◆ DOTE 2

EMOCIÓN GUERRERO MENTAL MIEDO

Tu ataque no tan solo hiere a las criaturas, sino que también quiebra su confianza. Da un Golpe cuerpo a cuerpo. Si tiene éxito e inflige daño, el objetivo queda asustado 1, o asustado 2 con un éxito crítico.

PARADA DE DUELO ◆ DOTE 2

GUERRERO

Requisitos Empuñas tan solo un arma cuerpo a cuerpo a una mano y tienes la otra mano libre.

Puedes parar ataques dirigidos contra ti con tu arma a una mano. Obtienes un bonificador +2 por circunstancia a la CA hasta el inicio de tu siguiente turno si continúas cumpliendo los requisitos.

4º NIVEL

ASALTO A DOS MANOS ◆ DOTE 4

FLORITURA GUERRERO

Requisitos Empuñas un arma cuerpo a cuerpo a una mano y tienes una mano libre.

Utilizas la mano libre para reforzar tu empuñadura justo lo suficiente para añadir impulso y propinar un golpe más poderoso a tu oponente. Da un Golpe con el arma requerida. Modificas rápidamente tu forma de empuñar durante el Golpe para poderlo llevar a cabo a dos manos. Si el arma no tiene normalmente el rasgo a dos manos, incrementa en un paso su dado de daño de arma para este ataque (las reglas para aumentar el tamaño del dado aparecen en la pág. 279). Si el arma tiene el rasgo a dos manos, obtienes el beneficio de dicho rasgo y un bonificador por circunstancia al daño igual al número de dados de daño del arma. Cuando el Golpe se completa, vuelves a empuñar el arma a una sola mano. Esta acción no acaba con ninguna posición ni efecto de dote de guerrero que requiere tener una mano libre.

BARRIDO ◆◆ DOTE 4

FLORITURA GUERRERO

Lanzas un golpe amplio y en arco. Da un solo Golpe cuerpo a cuerpo y compara el resultado de la tirada de ataque con la CA de hasta dos enemigos adyacentes entre sí y cada uno de los cuales debe estar a tu alcance de cuerpo a cuerpo. Tira el daño sólo una vez y aplícalo a todas las criaturas a las que aciertas. Un Barrido cuenta como dos ataques para tu penalizador por ataque múltiple.

Si estas utilizando un arma con el rasgo barrido, su modificador se aplica a todos los ataques de Barrido.

DERRIBAR ◆◆ DOTE 4

FLORITURA GUERRERO

Prerrequisitos Nivel entrenado en Atletismo.

Llevas a cabo un ataque para desequilibrar a un enemigo y después sigues con un barrido para hacerle caer al suelo. Da un Golpe cuerpo a cuerpo. Si impacta y causa daño, puedes hacer una prueba de Atletismo para Derribar a la criatura a la que has acertado. Si empuñas un arma cuerpo a cuerpo a dos manos, puedes ignorar el requisito de Derribo de tener una mano libre. Ambos ataques cuentan para tu penalizador por ataque múltiple, pero el penalizador no se incrementa hasta después de haber llevado a cabo ambos.

DISPARO DOBLE ◆◆ DOTE 4

FLORITURA GUERRERO

Requisitos Empuñas un arma a distancia con recarga 0.

Disparas dos veces en una sucesión cegadoramente rápida. Da dos Golpes, cada uno contra un objetivo diferente y con un penalizador -2. Ambos ataques cuentan para tu penalizador por ataque múltiple, pero el penalizador no se incrementa hasta después de haber llevado a cabo ambos.

EMPUJÓN PODEROSO DOTE 4

GUERRERO

Prerrequisitos Bloqueo agresivo o Empujón brutal.

Con tu ataque puedes empujar a enemigos mayores. Puedes utilizar Bloqueo agresivo o Empujón brutal contra una criatura de hasta dos pasos de tamaño mayor que tú.

Cuando una criatura a la que Empujas tiene que dejar de moverse porque chocaría contra un objeto, sufre tanto daño como tu modificador por Fuerza (mínimo 1). Esto sucede sea como sea la forma en la que la Empujes.

PARADA GEMELA ◆ DOTE 4

GUERRERO

Requisitos Empuñas dos armas cuerpo a cuerpo, una en cada mano.

Utilizas las dos armas para parar ataques. Obtienes un bonificador +1 por circunstancia a la CA hasta el inicio de tu siguiente turno, o un bonificador +2 por circunstancia si cualquiera de las armas tiene el rasgo parada. Pierdes este bonificador por circunstancia si dejas de cumplir los requisitos de la dote.

REDIRECCIÓN RÁPIDA ◆ DOTE 4

APROVECHAR FLORITURA GUERRERO

Requisitos Estás flanqueado por al menos 2 enemigos.

Vuelves contra tus enemigos su flanqueo con una redirección rápida. Da un Golpe cuerpo a cuerpo contra uno de los enemigos que te flanquean y un segundo con la misma arma o un ataque sin armas

contra un enemigo diferente que te está flanqueando. Este segundo Golpe tiene el mismo penalizador por ataque múltiple que el inicial y no cuenta para tu penalizador por ataque múltiple.

ZANCADA PROTEGIDA DOTE 4

GUERRERO

Cuando tienes alzado el escudo, los golpes de tus enemigos no pueden tocarte. Cuando tienes tu escudo alzado, puedes dar una Zancada para moverte la mitad de tu Velocidad sin desencadenar las reacciones que suele desencadenar tu movimiento (como, por ejemplo, ataques de oportunidad). Puedes dar una Zancada mientras vuelas o nadas en lugar de dar Zancadas, si dispones del correspondiente tipo de movimiento.

6º NIVEL

ASALTO VENTAJOSO ❖ DOTE 6

APROVECHAR GUERRERO

Cuando el movimiento de un enemigo se ve comprometido, propinas un golpe más mortífero. Da un Golpe contra una criatura que está agarrada, tumbada, o neutralizada. Obtienes un bonificador por circunstancia al daño en este Golpe igual al número de dados de daño del arma, o a dicho número +2 si estás empuñando el arma a dos manos. El Golpe obtiene el siguiente efecto de fallo.

Fallo Infliges al objetivo tanto daño como el número de dados de daño del arma, o dicho número +2 si estas empuñando el arma a dos manos. Dicho daño tiene el mismo tipo que el arma.

ENTRENAMIENTO EN ARMAS AVANZADAS DOTE 6

GUERRERO

Has estudiado el arte de empuñar un arma avanzada. Elige un grupo de armas. Obtienes competencia con todas las armas avanzadas de dicho grupo como si fueran armas marciales de su grupo de armas.

POSICIÓN DESARMANTE ❖ DOTE 6

GUERRERO POSICIÓN

Prerrequisitos Nivel entrenado en Atletismo.

Requisitos Empuñas tan solo un arma cuerpo a cuerpo a una mano y tienes libre la otra.

Adoptas una posición de esgrima que mejora tu control sobre tu arma. Mientras te encuentras en esta posición, obtienes un bonificador +1 por circunstancia a las pruebas de Atletismo para Desarmar y un bonificador +2 por circunstancia a tu CD de Reflejos cuando defiendes contra pruebas para Desarmarte. Además, puedes intentar Desarmar criaturas hasta dos tamaños mayores que tú.

DESTROZAR DEFENSAS ❖ DOTE 6

APROVECHAR GUERRERO

Requisitos Hay una criatura asustada a tu alcance de cuerpo a cuerpo.

Tu ataque explota el temor de tu enemigo. Da un Golpe cuerpo a cuerpo contra una criatura asustada. Si aciertas e infliges daño, el objetivo queda (además) desprevenido hasta que acaba su estado de asustado. Si el objetivo ya estaba desprevenido cuando lo dañaste con este Golpe, no puede reducir por debajo de 1 su valor de asustado hasta el inicio de tu siguiente turno.

EJEMPLO DE GUERRERO

MATÓN

Utilizando un arma a dos manos, llevas a tus enemigos a trompicones por todo el campo de batalla e infliges heridas graves. Se te da muy bien ocuparte del enemigo más grande de los que hay en tu camino.

PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA

Priorizar la Fuerza, la Constitución y la Sabiduría te ayuda con la supervivencia e incrementa tu daño, mientras que la Destreza te permite disponer de maniobrabilidad adicional.

HABILIDADES

Artesanía, Atletismo, Intimidación, Medicina

DOTE INICIAL

Ataque poderoso

DOTES DE NIVEL SUPERIOR

Derribar (4º), Foco furioso (6º), Asalto de colocación (8º), Remate brutal (12º), Crítico salvaje (18º)

DESVÍO DEL GUARDIÁN — DOTE 6

GUERRERO

Desencadenante Un aliado a tu alcance de cuerpo a cuerpo es acertado por un Golpe, puedes ver al atacante y si dicho aliado obtuviera un bonificador +2 por circunstancia a su CA, el crítico se convertiría en un impacto normal o un impacto normal en un fallo.

Requisitos Empuñas tan solo un arma cuerpo a cuerpo a una mano y tienes la otra mano libre.

Utilizas tu arma para desviar el ataque dirigido a tu aliado, concediendo a éste un bonificador +2 por circunstancia a su CA contra el ataque desencadenante. Esto convierte el impacto crítico desencadenante en un impacto normal o el impacto desencadenante en un fallo.

DISPARO TRIPLE — DOTE 6

GUERRERO

Prerrequisitos Disparo doble

Puedes realizar rápidamente múltiples disparos con mayor control. Cuando utilizas Disparo doble, puedes hacer dos ataques contra el mismo objetivo. Puedes añadir una acción adicional a Disparo doble para llevar a cabo tres ataques a distancia en lugar de dos. Si lo haces, el penalizador es -4. Todos los ataques cuentan para tu penalizador por ataque múltiple, pero el penalizador no se incrementa hasta después de haber llevado a cabo todos ellos.

ESCUDO REFLECTANTE — DOTE 6

GUERRERO

Puedes utilizar tu escudo para desviar la mayor parte de los efectos de área y otros tipos de daño. Cuando Alzas el escudo, obtienes el bonificador por circunstancia del mismo a las salvaciones de Reflejos. Si dispones de la reacción Bloqueo con el escudo, el daño que sufres como resultado de una salvación de Reflejos puede desencadenar dicha reacción, incluso si no se trata de daño físico.

FOCO FURIOSO — DOTE 6

GUERRERO

Prerrequisitos Ataque poderoso

Has aprendido a mantener el equilibrio incluso cuando blandes tu arma furiosamente. Cuando llevas a cabo un Ataque poderoso con un arma cuerpo a cuerpo que empuñas a dos manos, cuenta como un solo ataque en lugar de dos para tu penalizador por ataque múltiple.

GUARDIÁN ESCUDO — DOTE 6

GUERRERO

Prerrequisitos Bloqueo con el escudo

Utilizas tu escudo para proteger a tus aliados. Cuando tienes alzado un escudo, puedes usar tu reacción de Bloqueo con el escudo cuando se lleva a cabo un ataque contra un aliado adyacente a ti. Si lo haces, el escudo evita que dicho aliado sufra daño en lugar de evitar que tú lo sufras, siguiendo las reglas normales para el Bloqueo con el escudo.

PUÑALADA REVELADORA — DOTE 6

GUERRERO

Requisitos Empuñas un arma cuerpo a cuerpo que inflige daño perforante.

Clavas tu arma perforante en un enemigo imperceptible, revelando su ubicación a tus aliados. Da un Golpe con el arma cuerpo a cuerpo requerida. No tienes que hacer una prueba plana para impactar a una criatura oculta, tan sólo necesitas un éxito en una prueba plana CD 5 para designar como objetivo a una criatura oculta. Si aciertas e infliges daño, puedes clavar el arma requerida en un objetivo corpóreo, revelando su posición en ese momento. Luego Sueltas el arma, que permanece clavada en el objetivo. Si el objetivo está oculto, otras criaturas no necesitan tener éxito en una prueba plana para acertarle. Si el objetivo está escondido, otras criaturas tan solo tienen que tener éxito en una prueba plana CD 5 para designarlo como objetivo. Las criaturas necesitan poder ver tu arma para obtener cualquiera de estos beneficios, y el objetivo no podrá permanecer sin detectar para nadie que vea tu arma. Si el objetivo es invisible, el arma es visible mientras permanece clavada en él.

Este beneficio dura hasta que el arma es retirada de la criatura. Una criatura adyacente o el propio objetivo puede retirar el arma con 2 acciones de Interactuar.

8º NIVEL

ASALTO DE COLOCACIÓN ◆◆ — DOTE 8

FLORITURA GUERRERO

Requisitos Empuñas un arma cuerpo a cuerpo a dos manos y tu objetivo está a tu alcance.

Utilizando golpes severos, obligas a tu oponente a posicionarse. Da un Golpe con el arma requerida. Si aciertas, mueves 5 pies (*1,5 m*) al objetivo a un espacio dentro de tu alcance. Esta acción sigue las reglas de movimiento forzado descritas en la pág. 475.

BLOQUEO CON EL ESCUDO RÁPIDO — DOTE 8

GUERRERO

Prerrequisitos Bloqueo con el escudo, Escudo reactivo

Colocas tu escudo en su lugar sin apenas pensarlo. Al inicio de cada uno de tus turnos, obtienes una reacción adicional que puedes utilizar tan sólo para llevar a cabo un Bloqueo con el escudo.

GOLPE DERRIBADOR ◆◆ — DOTE 8

GUERRERO

Tu ataque puede hacer bajar hasta el suelo a una criatura voladora. Da un Golpe. Si acierta e inflige daño a un objetivo volador, éste cae hasta 120 pies (*36 m*). La caída es lo suficientemente gradual como para que, si hace llegar al suelo al objetivo, éste no sufra daño debido a la misma. Si el resultado es un impacto crítico, el objetivo no puede volar, saltar, levitar o abandonar el suelo de ninguna otra forma hasta el inicio de tu siguiente turno.

LUCHA A CIEGAS — DOTE 8

GUERRERO

Prerrequisitos Nivel maestro en Percepción

Tus instintos de batalla te hacen más consciente de los oponentes ocultos e invisibles. No necesitas tener éxito en una prueba plana para designar como objetivo a criaturas ocultas. No estás desprevenido ante las criaturas que están escondidas de ti (a menos que estés desprevenido ante ellas por razones distintas de su estado de escondidas), y tan sólo necesitas una prueba plana CD 5 con éxito para designar como objetivo a una criatura escondida.

Mientras estás adyacente a una criatura no detectada de tu nivel o inferior, sólo está escondida de ti.

POSICIÓN DE DISPARO MÓVIL ◆ — DOTE 8

GUERRERO POSICIÓN

Tus disparos se vuelven ágiles y letales. Cuando te encuentras en esta posición, tus ataques a distancia no desencadenan Ataques de oportunidad ni otras reacciones que por lo general desencadena un ataque distancia.

Si dispones de Ataque de oportunidad, podrás utilizarlo con un arma a distancia cargada que estés empuñando. La criatura desencadenante debe estar a 5 pies (*1,5 m*) o menos de ti para poder hacerlo.

PUNTERÍA SENSACIONAL ◆◆ — DOTE 8

CONCENTRAR GUERRERO

Invirtiendo un momento para centrarte, puedes asegurarte de tu ataque es certero. Da un Golpe con un arma a distancia. Para este ataque obtienes un bonificador +2 por circunstancia a la tirada de ataque e ignoras el estado oculto del objetivo.

RÉPLICA DE DUELO ↷ — DOTE 8

GUERRERO

Prerrequisitos Parada de duelo

Desencadenante Una criatura a tu alcance tiene un fallo crítico en un Golpe contra ti.

Requisitos Te estás beneficiando de Parada de duelo.

Haces una réplica contra dicho enemigo. Da un Golpe cuerpo a cuerpo o haz un intento de Desarmar a la criatura desencadenante.

SALTO REPENTINO ◆◆ — DOTE 8

GUERRERO

Llevas a cabo un salto impresionante y pegas mientras estás en el aire. Da un Salto sin carrerilla, Salto de altura o Salto de longitud y da un Golpe cuerpo a cuerpo en cualquier momento durante el salto. Inmediatamente después, caes al suelo si estás en el aire, incluso si no has alcanzado la distancia máxima de tu salto. Si la distancia que caes no es mayor que la altura de tu salto, no sufres daño y aterrizas de pie.

Al hacer un Salto de altura o de longitud durante un Salto repentino, determina la CD utilizando las CD de los Saltos de longitud, e incrementa tu distancia máxima al doble de tu Velocidad.

Especial Si tienes Ataque derribador puedes gastar 3 acciones para llevar a cabo un Salto repentino y utilizar Ataque derribador en lugar de dar un Golpe normal.

10º NIVEL

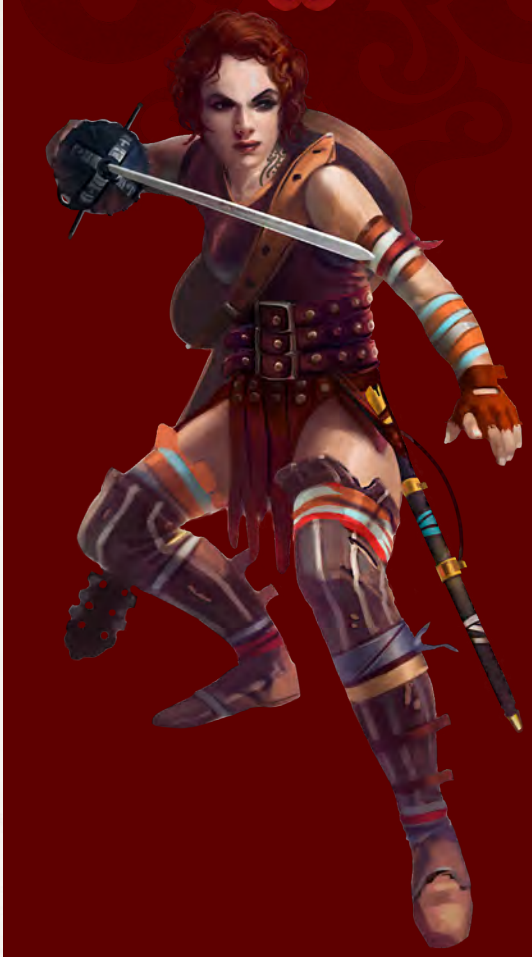
DISPARO DEBILITANTE ◆◆ — DOTE 10

FLORITURA GUERRERO

Apuntando a un punto débil, dejas impedido a tu enemigo con un disparo preciso. Da un Golpe con un arma a distancia. Si acierta e inflige daño, el objetivo queda lentificado 1 hasta el final de su siguiente turno.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

EJEMPLO DE GUERRERO



DUELISTA

Con una mano libre y una espada en la otra, se te da bien frustrar a tus oponentes mediante engaños, golpes desarmantes y estando siempre preparado para sus torpes ataques.

PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA

Prioriza la Fuerza. La Destreza y la Sabiduría te ayudan a sobrevivir y a ser versátil, mientras que la Constitución te concede dureza adicional.

HABILIDADES

Acrobacias, Atletismo, Engaño, Medicina

DOTE INICIAL

Ataque imprevisto

DOTES DE NIVEL SUPERIOR

Parada de duelo (2º), Desvío del guardián (6º), Réplica de duelo (8º), Danza de duelo (12º), Sabio de las posiciones (14º)

GIRO DESARMANTE ❖ — DOTE 10

APROVECHAR GUERRERO

Prerrequisitos Nivel entrenado en Atletismo.

Requisitos Empuñas tan solo un arma cuerpo a cuerpo a una mano y tienes la otra mano libre.

Después de que tu ataque inicial redireccionara las defensas de tu enemigo, tu continuación le arranca el arma de las manos. Da un Golpe cuerpo a cuerpo con el arma requerida. Además de sus otros efectos, este ataque obtiene los efectos éxito y éxito crítico de la acción Desarmar. Obtiene además el siguiente efecto de fallo.

Fallo El objetivo queda desprevenido hasta el final de tu turno actual.

BRUTO TEMIBLE — DOTE 10

GUERRERO

El miedo hace que tus enemigos sean débiles y más vulnerables a tus ataques. Obtienes un bonificador por circunstancia a las tiradas de daño de los Golpes contra las criaturas asustadas. Este bonificador es igual al doble del valor de asustado del objetivo.

Si tienes el nivel de competencia maestro en Intimidación, aumenta el bonificador hasta el triple del valor de asustado del objetivo.

DERRIBO MEJORADO — DOTE 10

GUERRERO

Prerrequisitos Derribar

Puedes tirar al suelo a tu objetivo de un solo golpe. Cuando utilizas Derribar, en lugar de dar un Golpe seguido de un Derribo, puedes hacer un solo Golpe. Si lo haces y aciertas, aplicas también el efecto de éxito crítico de un Derribo. Si utilizas un arma cuerpo a cuerpo a dos manos, puedes utilizar el tamaño del dado de daño del arma en lugar del tamaño del dado normal para el daño de un Derribo crítico.

ESCUDO ESPEJO ↻ — DOTE 10

GUERRERO

Desencadenante Un oponente que lanza un conjuro que tiene a ti como objetivo falla críticamente una tirada de ataque de conjuros contra tu CA.

Requisitos Tienes alzado el escudo.

Haces que el conjuro rebote contra el oponente desencadenante. Haz un ataque a distancia contra la criatura desencadenante utilizando tu nivel de competencia mayor con un arma a distancia. Si lanzas conjuros, en su lugar puedes llevar a cabo una tirada de ataque de conjuros. Si tienes éxito, tu oponente sufre los efectos de una tirada de ataque de conjuros con éxito para su propio conjuro (o los efectos de un éxito crítico si tu tirada de ataque es un éxito crítico).

GOLPE CERTERO ❖ — DOTE 10

APROVECHAR GUERRERO

Incluso si no aciertas plenamente, sigues pudiendo dar de refilón. Da un Golpe cuerpo a cuerpo. Obtiene el siguiente efecto de fallo.

Fallo Tu ataque inflige el daño que hubiera hecho con un impacto, excluyendo todos los dados de daño (esto elimina los dados de daño debidos a runas de arma, conjuros y aptitudes especiales, además de los dados de daño del arma).

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

GRACIA ÁGIL — DOTE 10

GUERRERO

Tus gráciles movimientos, empuñando armas ágiles son incomparables. Tu penalizador por ataque múltiple con las armas ágiles y los ataques sin arma ágiles se convierte en -3 para tu segundo ataque y en -6 para los ataques subsiguientes (en lugar de -4 y -8).

POSICIÓN PERTURBADORA ❖ — DOTE 10

GUERRERO POSICIÓN

La más nimia de las acciones puede provocar tu ira, y estás preparado para frustrar las acciones de tus enemigos. Mientras permanezcas en esta posición, podrás utilizar Ataques de oportunidad cuando una criatura a tu alcance utilice una acción de concentrar, además de las acciones de manipular y de mover. Además, perturbas una acción desencadenante de concentrar o manipular si tu Golpe acierta (no solamente si es un impacto crítico).

REFLEJOS DE COMBATE — DOTE 10

GUERRERO

Al inicio de cada uno de tus turnos, cuando recuperas tus acciones obtienes una reacción adicional que sólo se puede utilizar para llevar a cabo un Ataque de oportunidad.

RÉPLICA GEMELA ↻ — DOTE 10

GUERRERO

Desencadenante Una criatura a tu alcance tiene un fallo crítico en un Golpe contra ti.

Requisitos Te estás beneficiando de Parada gemela.

Una parada astuta con una de tus armas deja a tu oponente abierto contra un ataque de la otra. Da un Golpe cuerpo a cuerpo o utiliza una acción de Desarmar contra el oponente desencadenante.

12º NIVEL

ATAQUE ELÁSTICO ❖ — DOTE 12

APROVECHAR GUERRERO

Requisitos Estás adyacente a un enemigo.

Alejándote de un salto de un enemigo, atacas a otro. Da una Zancada hasta tu Velocidad, pero debes acabar dicho movimiento a distancia de cuerpo a cuerpo de un enemigo diferente. Al final de tu movimiento, da un Golpe cuerpo a cuerpo contra un enemigo ahora a tu alcance. Puedes usar Ataque elástico mientras excavas, trepas, vuelas o nadas en lugar de dar Zancadas, si dispones del correspondiente tipo de movimiento.

DANZA DE DUELO ❖ — DOTE 12

GUERRERO POSICIÓN

Prerrequisitos Parada de duelo

Requisitos Empuñas tan solo un arma cuerpo a cuerpo a una mano y tienes la otra mano libre.

Utilizando tu mano libre para pivotar y equilibrarte, atacas y defiendes a la vez con tu arma. Mientras estás en esta posición, dispones constantemente de los beneficios de Parada de duelo.

EMPUJÓN LANZADOR — DOTE 12

GUERRERO

Prerrequisitos Bloqueo agresivo o Empujón brutal.

Aumenta la distancia a la que Empujas a tu oponente con Bloqueo agresivo o Empujón brutal a 10 pies (*3 m*) con un éxito o a 20 pies (*6 m*) con un éxito crítico. Cuando utilizas Bloqueo agresivo, puedes elegir entre dejar al objetivo desprevenido o Empujarlo. Cuando llevas a cabo Empujón brutal, además Empujas al objetivo 5 pies (*1,5 m*) con un fallo.

POSICIÓN ACOMETEDORA ❖ — DOTE 12

GUERRERO POSICIÓN

Prerrequisitos Acometer, Ataque de oportunidad

Requisitos Empuñas un arma cuerpo a cuerpo

Con tu cuerpo en tensión para atacar, puedes azotar a enemigos distantes. Mientras te encuentras en esta posición, puedes utilizar Ataque de oportunidad contra una criatura que está fuera de tu alcance, pero dentro del alcance que tendrías con una Acometida. Si lo haces, incrementas en 5 pies (*1,5 m*) tu alcance con este Golpe.

REBOTE SENSACIONAL ❖ — DOTE 12

APROVECHAR CONCENTRAR GUERRERO

Prerrequisitos Puntería sensacional

Después de que tu primer disparo marque la posición de tu oponente, haces otro que rebota alrededor de los obstáculos y acierta inequívocamente. Da un Golpe con un arma a distancia.contra una criatura a la que has atacado previamente este turno.Ignoras el estado de oculto y toda cobertura del objetivo.

REMATE BRUTAL ❖ — DOTE 12

APROVECHAR GUERRERO

Requisitos Empuñas un arma cuerpo a cuerpo a dos manos.

Tu golpe final puede resultar en un impacto, incluso si rebota en las defensas de un enemigo. Da un Golpe con el arma requerida. Después tu turno se acaba. El Golpe inflige un dado adicional de daño por arma, o dos dados adicionales de daño por arma si eres por lo menos de 18º nivel. El Golpe obtiene además el siguiente efecto de fallo.

Fallo Infliges un dado de daño del arma requerida. Aumenta el daño a dos dados si eres por lo menos de 18º nivel.

RÉPLICA DE DUELO MEJORADA — DOTE 12

GUERRERO

Prerrequisitos Réplica de duelo

Tu arma gira y avanza, acertando a tus enemigos siempre que se presenta la oportunidad. Al inicio de cada uno de tus turnos, obtienes una reacción adicional que puedes utilizar tan sólo para llevar a cabo una Réplica de duelo. Puedes utilizar esta reacción adicional incluso si no te estás beneficiando de Parada de duelo

GUARDIA MODELO ❖ — DOTE 12

GUERRERO POSICIÓN

Requisitos Empuñas un escudo

Una vez has tenido unos momentos para fijar tu posición, tienes siempre preparado tu escudo sin necesidad de pensártelo. En esta posición tendrás constantemente el escudo alzado como si hubieras utilizado la acción de Alzar un escudo, mientras cumplas los requisitos de dicha acción.

14º NIVEL

DETERMINACIÓN ❖ — DOTE 14

CONCENTRAR GUERRERO

EJEMPLO DE GUERRERO

ARQUERO

Eliminas de lejos a tus oponentes mediante ataques a distancia, y eres especialmente bueno en despachar enemigos voladores o de otros tipos difíciles de alcanzar.

PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA

Prioriza la Destreza. La Constitución y la Sabiduría te ayudan a sobrevivir, y la Fuerza añade daño con las armas propulsoras.

HABILIDADES

Acrobacias, Latrocinio, Medicina, Sigilo

DOTE INICIAL

Disparo a bocajarro

DOTES DE NIVEL SUPERIOR

Disparo doble (4º), Disparo triple (6º), Disparo debilitante (10º), Posición multidisparo (16º), Volea imposible (18º)

Frecuencia Una vez al día

Tu entrenamiento te permite ignorar los conjuros y los estados impuestos por tu enemigo cuando la necesidad aprieta. Elige un sólo conjuro o estado no permanente que te está afectando. Si eliges un estado, su efecto sobre ti se acaba. Si eliges un conjuro, intenta contrarrestarlo (la prueba para contrarrestar es una salvación de Voluntad y usas tu nivel como nivel para dicha prueba).

Esto no eliminará ningún daño a los Puntos de Golpe que normalmente inflijan el estado o el conjuro, ni impedirá que el conjuro o el efecto debilitante afecten a otros aliados o al entorno a tu alrededor. No puede eliminar ninguna aflicción continuada ni evitar que dicha aflicción te inflija estados posteriormente. No puede eliminar estados derivados de la posición (como, por ejemplo, tumbado o flanqueado). Si el efecto procede de una criatura, peligro u objeto de nivel 20º o superior, Determinación no puede eliminar su efecto sobre ti.

GOLPE DE TORBELLINO ◆◆◆ DOTE 14

APERTURA FLORITURA GUERRERO

Atacas a todos los adversarios cercanos. Da un Golpe cuerpo a cuerpo contra cada enemigo que tienes a alcance de cuerpo a cuerpo. Cada ataque cuenta para tu penalizador por ataque múltiple, pero no incrementa tu penalizador hasta que has hecho todos tus ataques.

RÁFAGA CON DOS ARMAS ◆ DOTE 14

APROVECHAR FLORITURA GUERRERO

Requisitos Empuñas dos armas, una en cada mano.

Fustigas a la vez con las dos armas, en un frenesí repentino. Das dos Golpes, uno con cada arma.

REMATADOR DESESPERADO ↺ DOTE 14

GUERRERO

Desencadenante Completas la última acción de tu turno y éste aún no ha acabado.

Requisitos Cumples los requisitos para utilizar una acción con el rasgo aprovechar.

Lo pones todo en un último esfuerzo. Utiliza una única acción que conoces con el rasgo aprovechar como parte de Rematador desesperado. Pierdes la aptitud de utilizar reacciones hasta el inicio de tu siguiente turno.

REMATE ORIENTADOR ◆ DOTE 14

APROVECHAR GUERRERO

Requisitos Empuñas tan solo un arma cuerpo a cuerpo a una mano y tienes la otra mano libre.

Utilizando tu arma como palanca, obligas a tu oponente a colocarse exactamente dónde quieres. Da un Golpe con el arma requerida. Si aciertas, puedes mover hasta 10 pies (*3 m*) al objetivo a un espacio dentro de tu alcance. Durante este movimiento, puedes mover al objetivo atravesando tu espacio. Esta acción sigue las reglas de movimiento forzado descritas en la pág. 475. El Golpe obtiene el siguiente efecto de fallo.

Fallo Puedes obligar a la criatura a moverse como harías con un éxito, pero tan sólo 5 pies (*1,5 m*).

RÉPLICA GEMELA MEJORADA DOTE 14

GUERRERO

Prerrequisitos Réplica gemela

Tus armas parecen difuminarse, bloqueando y cegando a tus enemigos. Al inicio de cada uno de tus turnos, obtienes una reacción adicional que puedes utilizar tan sólo para llevar a cabo una Réplica gemela. Puedes utilizar esta reacción adicional incluso si no te estás beneficiando de Parada gemela.

RÉPLICA ORIENTADORA — DOTE 14

GUERRERO

Prerrequisitos Réplica de duelo

Haciendo bascular tu peso y variando el ángulo de tu arma, guías a tu oponente a una posición más favorable para ti. Cuando utilizas Réplica de duelo para Golpear y aciertas, puedes mover hasta 10 pies (*3 m*) al objetivo a un espacio dentro de tu alcance. Esta acción sigue las reglas de movimiento forzado descritas en la pág. 475.

SABIO DE LAS POSICIONES ◆ — DOTE 14

GUERRERO

Desencadenante Tiras iniciativa.

Cuando hay peligro inminente, adoptas una posición con un simple pensamiento. Utiliza una acción con el rasgo posición.

16º NIVEL

DEFENSA GEMELA ◆ — DOTE 16

GUERRERO POSICIÓN

Prerrequisitos Parada gemela

Requisitos Empuñas dos armas cuerpo a cuerpo, una en cada mano.

Siempre estás preparado para utilizar tu arma de mano torpe a fin de interferir los ataques contra ti. Mientras te encuentras en esta posición, obtienes constantemente los beneficios de la acción Parada gemela.

ELEGANCIA GRÁCIL ◆ — DOTE 16

GUERRERO POSICIÓN

Prerrequisitos Doble tajo

En la posición correcta, tu mano torpe puede atacar como la picadura de un escorpión. Cuando estás en esta posición, si llevas a cabo tu segundo Golpe de Doble tajo con un arma ágil, Doble tajo cuenta como un solo ataque a efectos de calcular tu penalizador por ataque múltiple.

ESCUDO REFLECTANTE MEJORADO — DOTE 16

GUERRERO

Prerrequisitos Escudo reflectante

Tu escudo puede ayudarte a salvar a tus aliados próximos. Cuando utilizas Bloqueo con el escudo contra el daño resultante de una salvación de Reflejos, tus aliados adyacentes que sufrirían daño debido a salvaciones de Reflejos contra el mismo efecto, también se benefician de la reducción del daño.

POSICIÓN DE DISPARO MÚLTIPLE ◆ — DOTE 16

GUERRERO POSICIÓN

Prerrequisitos Disparo triple

Requisitos Empuñas un arma a distancia con recarga 0.

Te fijas en una posición estable para poder disparar con rapidez y precisión. Mientras te encuentras en esta posición, tu penalizador por Disparo doble se reduce a -1, o a -2 si añades la acción adicional para dar tres Golpes. Si te mueves de dónde estás, la posición acaba.

18º NIVEL

CRÍTICO SALVAJE — DOTE 18

GUERRERO

Las heridas que infliges son dolorosas. Cuando Golpees con un arma o ataque sin armas para el que dispongas del nivel de competencia legendario, obtendrás un éxito crítico con un 19 (o más) en el dado mientras dicho resultado sea un acierto. Si el resultado de un 19 sería un fallo, no hay efecto.

VOLEA IMPOSIBLE ◆◆◆ — DOTE 18

APERTURA FLORITURA GUERRERO

Requisitos Empuñas un arma a distancia con el rasgo volea y recarga 0.

Disparas una volea contra todos los enemigos que hay en una zona. Da un Golpe con un penalizador -2 contra todos los enemigos en una explosión de 10 pies (*3 m*) de radio centrada en el alcance de la volea de tu arma o más allá de la misma. Tira el daño sólo una vez para todos los objetivos.

Cada ataque cuenta para tu penalizador por ataque múltiple, pero no incrementa tu penalizador hasta que has hecho todos tus ataques.

20º NIVEL

REPRESALIA ILIMITADA — DOTE 20

GUERRERO

Con un sexto sentido para el flujo del combate, puedes reaccionar rápidamente a cualquier situación que lo requiere. Al inicio del turno de cada enemigo, obtienes una reacción que sólo puedes utilizar durante dicho turno.

SUPREMACÍA CON LAS ARMAS — DOTE 20

GUERRERO

Tu habilidad con las armas te permite atacar rápidamente en todo momento. Estas permanentemente acelerado. Sólo puedes utilizar tu acción adicional para dar un Golpe.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Hechicero

No elegiste convertirte en lanzador de conjuros: naciste siéndolo. Llevas la magia en la sangre, ya sea porque una divinidad tocó a uno de tus antepasados, porque un predecesor tuyo entró en comunión con una criatura primordial o porque un poderoso ritual ocultista influenció tu línea genética. El estudio y la autorreflexión te permiten refinar tus habilidades mágicas inherentes y liberar aptitudes nuevas y más poderosas. Sin embargo, el poder de tu sangre implica un riesgo y constantemente te enfrentas a la disyuntiva de si te alzarás hasta convertirte en un lanzador de conjuros maestro o si caerás en la destrucción.

CARACTERÍSTICA CLAVE

CARISMA

A 1er nivel, tu clase te concede una mejora de característica a Carisma.

PUNTOS DE GOLPE

6 más tu modificador por Constitución

Incrementas tu número máximo de PG en este valor a 1er nivel y cada nivel posterior.

DURANTE LOS ENCUENTROS DE COMBATE...

Utilizas conjuros para herir a tus enemigos, influenciar su mente y obstaculizar sus movimientos. Podrías ser demasiado vulnerable para el combate cuerpo a cuerpo, o bien tu linaje te podría conceder aptitudes que te ayudaran a sostenerte en una pelea. Si bien tu magia es poderosa, para conservar tus mejores conjuros (o cuando ya los has usado todos) también dispones de trucos.

DURANTE LOS ENCUENTROS SOCIALES...

Tu Carisma natural hace que seas bueno en las interacciones con la gente.

EXPLORANDO...

Detectas la magia que te rodea, encontrando tesoros y previniendo a tu grupo de aventureros de la existencia de trampas mágicas. Cuando el grupo se encuentra con misterios o problemas relacionados con tu linaje, intentas resolverlos.

EN TU TIEMPO LIBRE...

Creas objetos mágicos o inscribes pergaminos. Tu ascendencia te podría impulsar a investigar sobre tus antepasados o bien a asociarte con personas o criaturas afiliadas.

PODRÍAS...

- Tener una fuerte vena independiente y, tanto si abrazas tu herencia mágica como si no, pretender distinguirte a ti mismo como lanzador de conjuros y a la vez como individuo.
- Contemplar tu linaje con fascinación, con temor o algo intermedio, cualquier cosa desde una aceptación completa hasta un rechazo vehemente.
- Confiar en los objetos mágicos (como por ejemplo los pergaminos y las varitas) para suplementar tu limitada selección de conjuros.

OTROS PROBABLEMENTE...

- Se maravillan ante tu capacidad para crear magia de la nada y de tus aptitudes, con partes iguales de admiración y de desconfianza.
- Te consideran menos dedicado que los magos estudiosos, los clérigos devotos y otros practicantes de la magia, puesto que el poder te llega de forma natural.
- Suponen que eres tan impredecible como la magia que practicas, incluso si tu personalidad demuestra lo contrario.

COMPETENCIAS INICIALES

A 1er nivel obtienes los niveles de competencia indicados en las siguientes estadísticas. No estás entrenado en nada que no se indica, si no obtienes un nivel de competencia mejor de alguna otra forma.

PERCEPCIÓN

Entrenado en Percepción

TIRADAS DE SALVACIÓN

Entrenado en Fortaleza
Entrenado en Reflejos
Experto en Voluntad

HABILIDADES

Entrenado en una o más habilidades determinadas por tu linaje.
Entrenado en tantas habilidades adicionales como 2 más tu modificador por Inteligencia.

ATAQUES

Entrenado en armas sencillas
Entrenado en ataques sin arma

DEFENSAS

No entrenado en ninguna armadura
Entrenado en defensa sin armadura

CONJUROS

Entrenado en las tiradas de ataque de conjuro de tu tradición de lanzamiento, según indica tu linaje.
Entrenado en las CD de conjuro de tu tradición de lanzamiento, según indica tu linaje.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

TABLA 3-16: AVANCE DEL HECHICERO

Tu nivel	Rasgos de clase
1	Competencias iniciales, linaje, lanzamiento de conjuros de hechicero, ascendencia y bagaje, repertorio de conjuros
2	Dote de habilidad, dote de hechicero
3	Conjuros de signatura, dote general, incremento de habilidad, conjuros de 2º nivel
4	Dote de habilidad, dote de hechicero
5	Conjuros de 3er nivel, dote de ascendencia, fortaleza mágica, incremento de habilidad, mejora de características
6	Dote de habilidad, dote de hechicero
7	Conjuros de 4º nivel, dote general, incremento de habilidad, lanzador de conjuros experto
8	Dote de habilidad, dote de hechicero
9	Conjuros de 5º nivel, dote de ascendencia, incremento de habilidad, reflejos rápidos
10	Dote de habilidad, dote de hechicero, mejoras de característica
11	Alerta, conjuros de 6º nivel, dote general, incremento de habilidad, experiencia con armas sencillas
12	Dote de habilidad, dote de hechicero
13	Conjuros de 7º nivel, dote de ascendencia, especialización en un arma, incremento de habilidad, ropajes defensivos
14	Dote de habilidad, dote de hechicero
15	Conjuros de 8º nivel, dote general, incremento de habilidad, lanzador de conjuros maestro, mejoras de característica
16	Dote de habilidad, dote de hechicero
17	Conjuros de 9º nivel, dote de ascendencia, incremento de habilidad
18	Dote de habilidad, dote de hechicero
19	Dote general, incremento de habilidad, lanzador de conjuros legendario, parangón del linaje
20	Dote de habilidad, dote de hechicero, mejoras de característica

Rasgos de clase

Como hechicero, obtienes estas aptitudes. Una aptitud obtenida a un nivel superior indica el nivel requerido junto al nombre de la aptitud.

Linaje y bagaje

Además de las aptitudes que tu clase te proporciona a 1er nivel, obtienes los beneficios derivados de tu ascendencia y de tu bagaje, tal y como se describe en el Capítulo 2.

Competencias iniciales

A 1er nivel obtienes un número de competencias que representa tu entrenamiento básico. Estas competencias se indican al inicio de esta clase.

Linaje

Elige un linaje que te concede tu talento para el lanzamiento de conjuros. Esta elección determina el tipo de conjuros que puedes lanzar y la lista donde elegirlos, los conjuros adicionales que aprendes y tus habilidades entrenadas adicionales. También obtienes Puntos de Foco y conjuros de foco especiales basados en tu linaje. Los linajes presentados en este libro son como sigue.

Aberrante: una influencia extraña e incognoscible te concede conjuros ocutistas

Angelical: la gracia divina te concede conjuros divinos.

Demoníaco: una corrupción pecaminosa te concede conjuros divinos.

Diabólico: un vínculo con los diablos te concede conjuros divinos.

Dracónico: la sangre de los dragones te concede conjuros arcanos.

Elemental: el poder de los elementos se manifiesta en ti en forma de conjuros primigenios.

Feérico: la influencia de las hadas te concede conjuros primigenios.

Imperial: un antiguo poder te concede conjuros arcanos.

Maléfico: la maldición de una saga te ha concedido conjuros de ocultismo.

Muerto viviente: el toque de la muerte te concede conjuros divinos. Ver linajes en la página 170, para más información.

Lanzamiento de conjuros de hechicero

Tu linaje te proporciona un poder mágico sensacional. Puedes lanzar conjuros utilizando la actividad Lanzar un conjuro, y utilizar componentes materiales, somáticos y verbales al lanzarlos (ver Cómo lanzar conjuros, en la pág. 302). Como hechicero, sueles poder reemplazar los componentes materiales por componentes somáticos, y no necesitas una bolsa de componentes de conjuro.

Cada día, puedes lanzar hasta tres conjuros de 1er nivel. Para poder lanzarlos, debes conocer los conjuros, y los aprendes vía el rasgo de clase repertorio de conjuros. El número de conjuros que puedes lanzar cada día se denomina tus espacios de conjuro. Conforme subes de nivel como hechicero, tu número de conjuros por día aumenta, igual que el mayor nivel de conjuros que puedes lanzar, tal y como se indica en la Tabla 3-17: Conjuros de hechicero por día, en la pág. 169.

Algunos de tus conjuros requieren que hagas una tirada de ataque especial para ver lo efectivos que son, o hacer que tus enemigos tiren contra la CD de tu conjuro (típicamente, con una tirada de salvación). Como quiera que tu característica clave es el Carisma, las tiradas de tus ataques de conjuro y las CD de tus conjuros utilizan tu modificador por Carisma. Los detalles acerca de cómo calcular dichas estadísticas aparecen en la pág. 447.

Potenciación de conjuros

Cuando obtienes espacios de conjuro de 2º nivel y superior, puedes rellenarlos con versiones más potentes de conjuros de nivel más bajo. Esto incrementa el nivel del conjuro para que encaje con el espacio de conjuro. Debes disponer de un conjuro en tu repertorio al nivel al que pretendes lanzar para potenciarlo a dicho nivel. Muchos conjuros obtienen mejoras específicas cuando se potencian a ciertos niveles (pág. 299). El rasgo de clase conjuros de signatura te permite potenciar libremente algunos conjuros.

Trucos

Un truco es un tipo especial de conjuro que no utiliza espacios de conjuro. Puedes lanzar un truco a voluntad, tantas veces al día como quieras. Un truco es potenciado automáticamente

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

TABLA 3-17: CONJUROS DE HECHICERO POR DÍA

Tu		Nivel de conjuro									
nivel	Trucos	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º	10º
1	5	3	–	–	–	–	–	–	–	–	–
2	5	4	–	–	–	–	–	–	–	–	–
3	5	4	3	–	–	–	–	–	–	–	–
4	5	4	4	–	–	–	–	–	–	–	–
5	5	4	4	3	–	–	–	–	–	–	–
6	5	4	4	4	–	–	–	–	–	–	–
7	5	4	4	4	3	–	–	–	–	–	–
8	5	4	4	4	4	–	–	–	–	–	–
9	5	4	4	4	4	3	–	–	–	–	–
10	5	4	4	4	4	4	–	–	–	–	–
11	5	4	4	4	4	4	3	–	–	–	–
12	5	4	4	4	4	4	4	–	–	–	–
13	5	4	4	4	4	4	4	3	–	–	–
14	5	4	4	4	4	4	4	4	–	–	–
15	5	4	4	4	4	4	4	4	3	–	–
16	5	4	4	4	4	4	4	4	4	–	–
17	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	–
18	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	–
19	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1*
20	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1*

* El rasgo de clase parangón de la ascendencia te concede un espacio de conjuro de 10º nivel que funciona de forma algo diferente al resto de espacios de conjuro.

a la mitad de tu nivel redondeado hacia arriba, lo que suele ser igual al máximo nivel de conjuro que puedes lanzar como hechicero. Por ejemplo, cuando eres un clérigo de 1er nivel, tus trucos son conjuros de 1er nivel, y cuando eres un clérigo de 5º nivel, tus trucos son conjuros de 3er nivel.

REPERTORIO DE CONJUROS

La colección de conjuros que puedes lanzar cada día se denomina tu repertorio de conjuros. A 1er nivel, aprendes dos conjuros de 1er nivel a tu elección y cuatro trucos a tu elección, además de un conjuro adicional y un truco pertenecientes a tu linaje (pág. 170). Los podrás elegir de la lista de conjuros comunes de la tradición correspondiente a tu linaje o de otros conjuros de dicha tradición a los que tengas acceso. Puedes lanzar cualquier conjuro de tu repertorio utilizando un espacio de conjuros del nivel apropiado.

Conforme subes de nivel, tu repertorio de conjuros aumenta. Cada vez que obtienes un espacio de conjuro (ver la Tabla 3-17), añades un conjuro del mismo nivel a tu repertorio de conjuros. Cuando obtienes acceso a un nuevo nivel de conjuros, tu primer conjuro nuevo siempre el concedido por tu linaje, pero puedes elegir los demás conjuros que obtienes. A 2º nivel, seleccionas otro conjuro de 1er nivel; a 3er nivel, seleccionas un nuevo conjuro concedido por tu linaje y otros dos conjuros de 2º nivel, y así sucesivamente. Cuando añadas conjuros, podrías añadir una versión de nivel superior de un conjuro del que ya dispongas, para poder lanzar una versión potenciada del mismo.

Aunque los obtienes al mismo ritmo, tus espacios de conjuro y los conjuros de tu repertorio son cosas distintas. Si una dote u otra aptitud añade un conjuro a tu repertorio, no te concede otro espacio de conjuro y viceversa.

Cómo intercambiar conjuros en tu repertorio

Cuando obtengas nuevos conjuros en tu repertorio, podrías querer reemplazar alguno de los que aprendiste previamente. Cada vez que subes de nivel y aprendes conjuros nuevos, puedes intercambiar uno de tus conjuros antiguos por un conjuro diferente del mismo nivel. Este conjuro puede ser un truco, pero no puedes intercambiar conjuros de linaje. También puedes intercambiar conjuros mediante la reconversión durante tu tiempo libre (pág. 481).

DOTES DE HABILIDAD 2º

A 2º nivel y cada 2 niveles posteriores, obtienes una dote de habilidad. Las dotes de habilidad se encuentran en el Capítulo 5 y tienen el rasgo habilidad. Debes disponer del nivel entrenado o mejor en la habilidad correspondiente para seleccionar una dote de habilidad.

DOTES DE HECHICERO 2º

A 2º nivel y cada nivel par posterior, obtienes una dote de la clase hechicero. El listado empieza en la pág. 171.

CONJUROS DE SIGNATURA 3º

Has aprendido a lanzar de forma más flexible alguno de tus conjuros. Por cada nivel de conjuro al que tienes acceso, elige un conjuro de dicho nivel para que sea un conjuro de signatura. No necesitas aprender por separado las versiones potenciadas de los conjuros de signatura; en su lugar, puedes potenciarlos libremente. Si has aprendido un conjuro de signatura a un nivel superior a su mínimo, también puedes lanzar todas sus versiones de nivel inferior sin aprenderlas por separado. Si intercambias un conjuro de signatura, puedes elegir otro conjuro de signatura para reemplazarlo, del mismo nivel en el que aprendiste el conjuro

LOS BENDITOS Y LOS CONDENADOS

Muchos linajes están vinculados a determinado tipo de criaturas, cuyas reputaciones podrían teñir la forma en que la gente te ve. Si tienes sangre demoníaca, la gente podría tenerte miedo; en el extremo opuesto, la gente de las fes benignas podría suponer que tu sangre angelical te pone de su lado. Estas concepciones previas no son necesariamente verdaderas, y puedes utilizar poderes demoníacos o infernales para hacer el bien. Tener un linaje vinculado a criaturas de un alineamiento determinado no tiene efecto alguno sobre tu propio alineamiento a menos que tú lo quieras; tu magia está desconectada de su origen. Dicho esto, muchos hechiceros buscan criaturas u organizaciones asociados con sus linajes, lo cual les puede exponer a las influencias de dichas fuerzas.

anterior. También puedes reconvertir específicamente para cambiar un conjuro de signatura a un conjuro diferente de dicho nivel sin intercambiar conjuros; para esto se necesita el mismo tiempo que para reconvertir un conjuro de la forma habitual.

DOTES GENERALES 3º

A 3er nivel y cada 4 niveles posteriores, obtienes una dote general. Las dotes generales se encuentran en el Capítulo 5.

INCREMENTOS DE HABILIDAD 3º

A 3er nivel y cada 2 niveles posteriores, obtienes un incremento de habilidad. Tu personaje puede utilizar un incremento de habilidad, o bien para obtener el nivel entrenado en una habilidad en la que no lo está, o bien para obtener el nivel experto en una habilidad en la que ya dispone del nivel entrenado.

A 7º nivel puedes utilizar incrementos de habilidad para aumentar tu nivel de competencia a maestro en una habilidad en la que ya has alcanzado el nivel experto, y a 15º nivel puedes utilizarlos para aumentar tu nivel de competencia a legendario en una habilidad en la que ya has alcanzado el nivel maestro.

DOTES DE ASCENDENCIA 5º

Además de la dote de ascendencia con la que empezaste, obtienes otra a 5º nivel y cada 4 niveles posteriores. La lista de dotes de ascendencia disponibles para ti se encuentra en la entrada de tu ascendencia en el Capitulo 2.

FORTALEZA MÁGICA 5º

El poder mágico ha mejorado la resistencia de tu cuerpo. Tu nivel de competencia para las salvaciones de Fortaleza aumenta a experto.

MEJORAS DE CARACTERÍSTICA 5º

A 5º nivel y cada 5 niveles posteriores, mejoras cuatro puntuaciones de característica diferentes. Puedes utilizar estas mejoras de característica para incrementar tus puntuaciones de característica por encima de 18. Mejorar una puntuación de característica la incrementa en 1 si ya está en 18 o más, o en 2 si empieza por debajo de 18.

LANZADOR DE CONJUROS EXPERTO 7º

Tu magia inherente responde de forma fácil y poderosa a tus órdenes. Tus niveles de competencia para las tiradas de ataque de conjuro y las CD de conjuro para los conjuros de la tradición de tu linaje se incrementan a experto.

REFLEJOS RÁPIDOS 9º

Tus reflejos son como el rayo. Tu nivel de competencia para las salvaciones de Reflejos aumenta a experto.

ALERTA 11º

Permaneces alerta a las amenazas que te rodean. Tu nivel de competencia para Percepción se incrementa a experto.

EXPERIENCIA CON LAS ARMAS SENCILLAS 11º

El entrenamiento y la magia han mejorado tu técnica con las armas. Tu nivel de competencia para las armas sencillas y los ataques sin armas aumenta a experto.

ESPECIALIZACIÓN EN ARMAS 13º

Has aprendido a infligir heridas graves con las armas con las que practicas. Infliges 2 puntos de daño adicional con las armas y los ataques sin armas en los que tienes el nivel experto. Este daño se incrementa a 3 si tienes el nivel maestro, y a 4 si tienes el de legendario.

ROPAJES DEFENSIVOS 13º

El flujo de la magia y tu entrenamiento defensivo se combinan para ayudarte evitar los ataques. Tu nivel de competencia para defensa sin armas se incrementa a experto.

LANZADOR DE CONJUROS MAESTRO 15º

Has conseguido la maestría sobre la magia de tu sangre. Tus niveles de competencia para las tiradas de ataque de conjuro y las CD de conjuro para los conjuros de la tradición de tu linaje se incrementan a maestro.

RESOLUCIÓN 17º

Has reforzado tu mente con resolución. Tu nivel de competencia para las salvaciones de Voluntad aumenta a maestro. Cuando obtienes un éxito en una salvación de Voluntad, obtienes en su lugar un éxito crítico.

PARANGÓN DEL LINAJE 19º

Has perfeccionado la magia que hay en tu sangre. Añade a tu repertorio dos conjuros comunes de 10º nivel de tu tradición. Obtienes un solo espacio de conjuro de 10º nivel, que puedes utilizar para lanzar uno de estos dos conjuros utilizando lanzamiento de conjuros de hechicero. A diferencia de otros espacios de conjuro, no obtienes más conjuros de 10º nivel conforme subes de nivel, y no se pueden utilizar para aptitudes que te permiten lanzar conjuros sin gastar espacios de conjuro o aptitudes que te conceden más espacios de conjuro. Puedes adquirir la dote de hechicero Perfección del linaje para obtener un segundo espacio.

Linajes

Elige tu linaje, el origen de tu poder. Tiene una influencia capital sobre tus aptitudes, determinando tu lista de conjuros, la tradición de conjuros que puedes lanzar y dos habilidades entrenadas.

CONJUROS DE LINAJE

Tu linaje te concede conjuros de linaje, unos conjuros especiales únicos para el mismo. Los conjuros de linaje son un tipo de conjuro de foco. Cuesta 1 Punto de Foco lanzar un conjuro de foco, y empiezas con una reserva de foco de 1 Punto de Foco. Rellenas tu reserva de foco durante los preparativos diarios y recuperas 1 Punto de Foco invirtiendo 10 minutos en utilizar la actividad Reenfocar. A diferencia de otros personajes, no necesitas hacer nada específico para Reenfocar, puesto que el poder de la sangre que fluye por tus venas rellena de forma natural tu reserva de foco.

Los conjuros de foco son potenciados automáticamente a la mitad de tu nivel, redondeado hacia arriba. Los conjuros de foco no requieren espacio de conjuro y no puedes lanzarlos utilizando espacios de conjuro. Adquirir dotes te puede proporcionar más conjuros de foco e incrementar el tamaño de tu reserva de foco, aunque ésta nunca puede albergar más de 3 Puntos de Foco. Las reglas completas están en la pág. 300.

CÓMO INTERPRETAR UNA ENTRADA DE LINAJE

Una entrada de linaje contiene la siguiente información.

Lista de conjuros Utilizas esta tradición mágica y su lista de conjuros.

Habilidades de linaje Obtienes el nivel entrenado en las habilidades indicadas.

Conjuros concedidos Añades automáticamente los conjuros indicados aquí a tu repertorio, como se indica en la pág. 193. A 1er nivel, obtienes un truco y un conjuro de 1er nivel. Aprendes los demás conjuros de la lista en cuanto obtienes la aptitud de lanzar conjuros de hechicero de dicho nivel.

Conjuros de linaje Obtienes automáticamente el conjuro de linaje inicial a 1er nivel y puedes obtener más seleccionando las dotes Linaje avanzado y Linaje mayor.

Magia de sangre Siempre que lanzas un conjuro de linaje utilizando Puntos de Foco o un conjuro concedido por tu linaje utilizando un espacio de conjuro, obtienes un efecto de magia de sangre. Si la magia de sangre ofrece una elección, hazla antes de resolver el conjuro. El efecto de magia de sangre tiene lugar después de resolver cualquier prueba para los efectos iniciales del conjuro y, contra un enemigo, sólo se aplica si el conjuro es un ataque con éxito o el enemigo falla su tirada de salvación. Si el conjuro tiene área, cuando lo lanzas tienes que designarte a ti mismo o a un objetivo en dicha área como objetivo del efecto de magia de sangre. Todas las referencias al nivel de conjuro se refieren al nivel de conjuro que lanzas.

ABERRANTE

Algo te habla desde más allá de las estrellas o desde bajo tierra. Antigua e incognoscible, esta influencia ajena presiona tu mente.

Lista de conjuros ocultismo (pág. 311)

Habilidades de linaje Intimidación, Ocultismo

Conjuros concedidos truco: *atontar*; 1º: *aguijón de la araña*; 2º: *toque de idiotez*; 3º: *toque vampírico*; 4º: *confusión*; 5º: *tentáculos negros*; 6º: *debilidad mental*; 7º: *retorcer la mente*; 8º: *danza incontrolable*; 9º: *canción insondable*

Conjuros de linaje inicial: *miembros tentaculares*; avanzado: *susurros aberrantes*; mayor: *anatomía inusual*

Magia de sangre *Susurros aberrantes* escudan la mente de un objetivo o la tuya propia, concediendo un bonificador +2 por estatus a las tiradas de salvación de Voluntad durante 1 asalto.

ANGELICAL

Uno de tus antepasados procedía de un reino celestial, o la devoción de tus antepasados hizo que su linaje fuera bendecido.

Lista de conjuros divinos (pág. 309)

Habilidades de linaje Diplomacia, Religión

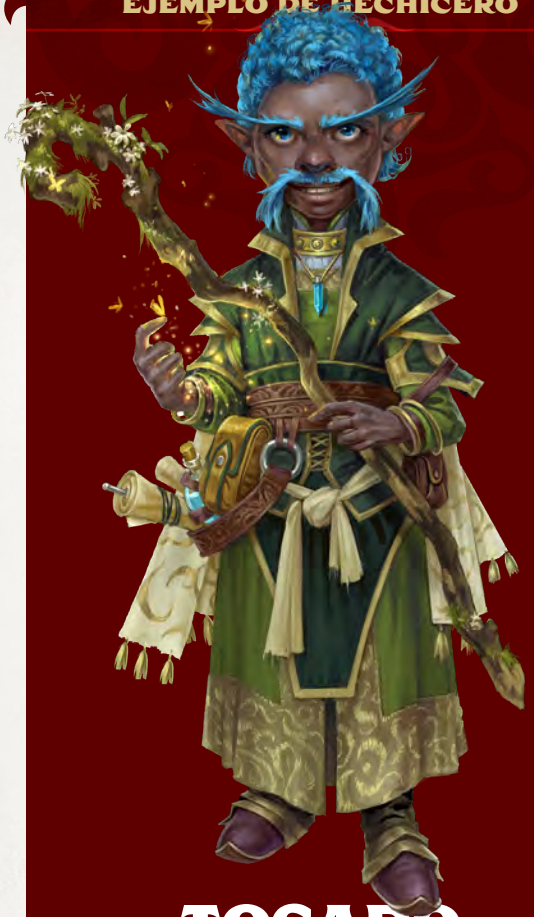
Conjuros concedidos truco: *luz*; 1º: *curar*; 2º: *arma espiritual*; 3º: *luz abrasadora*; 4º: *ira divina*; 5º: *descarga flamígera*; 6º: *barrera de cuchillas*; 7º: *decreto divino*; 8º: *aura divina*; 9º: *presciencia*

Conjuros de linaje inicial: *halo angelical*; avanzado: *alas angelicales*; mayor: *marca celestial*

Magia de sangre Un *aura angelical* te protege a ti o a un objetivo, concediendo un bonificador +1 por estatus a las tiradas de salvación durante 1 asalto.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA [illegible] DE
CÓ[illegible]AR
CÓM[illegible]IR
AR[illegible]A Y TE[illegible]
A[illegible]NDICE

EJEMPLO DE HECHICERO



TOCADO POR LAS HADAS

Tu sangre te vincula con la magia del Primer Mundo y con las hadas ultramundanas. Como ellas, eres caprichoso, encantador y difícil de acorralar.

PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA
Mejora primeros tu Carisma. Una buena Destreza, Constitución y Sabiduría proporcionan sólidas defensas.

HABILIDADES
Diplomacia, Engaño, Naturaleza, Sigilo

LINAJE
Feérico

DOTES DE NIVEL SUPERIOR
Conjuro de alcance (1º), Evolución primigenia (4º), Linaje avanzado (6º), Linaje mayor (10º), Foco de linaje (12º)

REPERTORIO DE CONJUROS
1º *hechizar, paso ligero, convocar hada;* **Trucos** *luces danzantes, atontar, detectar magia, sonido fantasmal, enmarañar*

DEMONÍACO

Los demonios degradan todo lo que tocan. Uno de tus antepasados fue víctima de su corrupción y tú cargas con el peso de dicho pecado.

Lista de conjuros divinos (pág. 309)
Habilidades de linaje Intimidación, Religión
Conjuros concedidos truco: *salpicadura de ácido*; 1º: *miedo*; 2º: *aumentar*; 3º: *lentificar*; 4º: *ira divina*; 5º: *plaga abisal*; 6º: *desintegrar*; 7º: *decreto divino*; 8º: *aura divina*; 9º: *implosión*
Conjuros de linaje inicial: *fauces del glotón;* avanzado: *pantano de pereza;* mayor: *ira abisal*
Magia de sangre La corrupción del pecado debilita las defensas de un objetivo o te hace más imponente. O bien un objetivo sufre un penalizador -1 por estatus a la CA durante 1 asalto o bien tú obtienes un bonificador +1 por estatus a las pruebas de Intimidación durante 1 asalto.

DIABÓLICO

Los diablos son el mal con un pico de oro, y uno de tus antepasados flirteó con la oscuridad o hizo un pacto infernal.

Lista de conjuros divinos (pág. 309)
Habilidades de linaje Engaño, Religión
Conjuros concedidos truco: *flamear*; 1º: *hechizar*; 2º: *esfera flamígera*; 3º: *cautivar*; 4º: *sugestión*; 5º: *desesperación aplastante*; 6º: *visión verdadera*; 7º: *decreto divino*; 8º: *aura divina*; 9º: *tromba de meteoritos*
Conjuros de linaje inicial: *edicto diabólico*; avanzado: *abrazar la sima;* mayor: *penacho de fuego infernal*
Magia de sangre El fuego infernal chamusca a un objetivo o llena de mentiras tu lengua. O bien un objetivo sufre 1 daño por fuego por nivel de conjuro (si el conjuro ya infligía daño por fuego inicial, combina ambas cosas antes de determinar debilidades y resistencias), o bien obtienes un bonificador +1 por estatus a las pruebas de Engaño durante 1 asalto.

DRACÓNICO

La sangre de los dragones corre por tus venas. Dichas bestias son a la vez temibles en combate y hábiles con la magia.

Lista de conjuros arcanos (pág. 307)
Habilidades de linaje Arcanos, Intimidación
Conjuros concedidos truco: *escudo*; 1º: *impacto verdadero*; 2º: *resistir la energía*; 3º: *acelerar*; 4º: *inmunidad a los conjuros*; 5º: *muro cromático*; 6º: *forma de dragón*; 7º: *máscara de terror*; 8º: *muro prismático*; 9º: *presencia abrumadora*
Conjuros de linaje inicial: *zarpas de dragón*; avanzado: *aliento de dragón*; mayor: *alas de dragón*
Magia de sangre Unas escamas dracónicas crecen brevemente sobre ti o sobre un objetivo, concediendo un bonificador +1 por estatus a la CA durante 1 asalto.

Tipo de dragón

A 1er nivel, elige el tipo de dragón que influenció tu linaje. Más tarde no podrás cambiarlo. Esto afecta a cómo funcionan algunos de tus conjuros de linaje. Los dragones metálicos buenos y sus tipos de daño son: bronce (electricidad), cobre (ácido), latón (fuego), oro (fuego) y plata (frío). Los dragones cromáticos malignos y sus tipos de daño son: azul (electricidad), blanco (frío), negro (ácido), rojo (fuego) y verde (veneno).

ELEMENTAL

Un antepasado genio o alguna otra influencia elemental ha infundido tu sangre con furia primigenia, afectando cómo funcionan tus conjuros de linaje y tus conjuros concedidos marcados con un asterisco (*), así como tu magia de sangre.

Lista de conjuros primigenios (pág. 314)

Habilidades de linaje Intimidación, Naturaleza

Conjuros concedidos truco: *flamear**; 1º: *manos ardientes**; 2º: *resistir energía*; 3º: *bola de fuego**; 4º: *libertad de movimientos*; 5º: *forma elemental*; 6º: *repulsión*; 7º: *égida de energía*; 8º: *muro prismático*; 9º: *tormenta de venganza*

Conjuros de linaje inicial: *lanzamiento elemental**; avanzado: *movimiento elemental*; mayor: *explosión elemental**

Magia de sangre La energía elemental te rodea a ti o a un objetivo. O bien obtienes un bonificador +1 por estatus a las pruebas de Intimidación durante 1 asalto, o bien un objetivo sufre 1 daño por nivel de conjuro. El daño es contundente o por fuego, según tu tipo elemental (ver más adelante). Si el conjuro ya infligía ese tipo de daño, combínalos antes de determinar las debilidades y las resistencias.

Tipo Elemental

A 1er nivel, elige el tipo de elemental que influenció tu linaje: agua, aire, fuego o tierra. Si tu elemento es el aire, aciertas a tus enemigos con vientos poderosos; si es la tierra, lanzas enormes pedazos de roca; si es el fuego, incineras a tus enemigos con llamas; y si es el agua, inundas a tus enemigos con torrentes de agua. Para el fuego, todos los conjuros marcados infligen daño por fuego. Para los demás elementos, infligen daño contundente. Reemplaza todo rasgo elemental existente con el rasgo del elemento elegido.

FEÉRICO

Los caprichos de las hadas o un desliz en una arboleda a la luz de la luna introdujeron la magia embrujadora del Primer Mundo en la sangre de tu familia.

Lista de conjuros primigenios (pág. 314)

Habilidades de linaje Engaño, Naturaleza

Conjuros concedidos truco: *sonido fantasmal*; 1º: *hechizar*; 2º: *terribles carcajadas*; 3º: *cautivar*; 4º: *sugestión*; 5º: *capa de colores*; 6º: *doble engañoso*; 7º: *visiones de peligro*; 8º: *danza incontrolable*; 9º: *mansión resplandeciente*

Conjuros de linaje inicial: *polvo feérico*; avanzado: *desaparición feérica*; mayor: *encanto feérico*

Magia de sangre Coloridos encantamientos feéricos danzan a tu alrededor o alrededor de un objetivo, haciendo que permanezca oculto durante 1 asalto. Un ocultamiento tan obvio no puede utilizarse para Esconderse.

IMPERIAL

Uno de tus antepasados fue un mortal que dominó la magia. Semejante sangre mágica puede permanecer latente durante generaciones, pero en ti se ha manifestado por completo.

Lista de conjuros arcanos (pág. 307)

Habilidades de linaje Arcanos, Sociedad

Conjuros concedidos truco: *detectar magia*; 1º: *proyectil mágico*; 2º: *disipar magia*; 3º: *acelerar*; 4º: *puerta dimensional*; 5º: *ojo fisgón*; 6º: *desintegrar*; 7º: *rociada prismática*; 8º: *laberinto*; 9º: *esfera prismática*

Conjuros de linaje inicial: *recuerdos ancestrales*; avanzado: *prolongar conjuro*; mayor: *contramedida arcana*

Magia de sangre Una oleada de recuerdos ancestrales te concede a ti o a un objetivo un bonificador +1 por estatus a las pruebas de habilidad durante 1 asalto.

TÉRMINOS CLAVE

Verás los siguientes términos clave en muchas aptitudes de hechicero.

Metamagia: las acciones con el rasgo metamagia modulan las propiedades de tus conjuros. Dichas acciones suelen proceder de dotes metamágicas. Debes usar una acción metamágica directamente antes de lanzar el conjuro que quieres alterar. Si utilizas cualquier acción (incluyendo acciones gratuitas y reacciones) diferente a lanzar un conjuro directamente a continuación, pierdes los beneficios de la acción metamágica. Los efectos añadidos por una acción metamágica forman parte del efecto del conjuro, no de la acción metamágica en sí.

MALÉFICO

Hace mucho tiempo, una saga maldijo a tu familia, o eres descendiente de una saga o de un replicante, y su maldita corrupción infesta tu sangre y tu alma.

Lista de conjuros ocultismo (pág. 311)

Habilidades de linaje Engaño, Ocultismo

Conjuros concedidos truco: *atontar*; 1º: *disfraz ilusorio*; 2º: *toque de idiotez*; 3º: *ceguera*; 4º: *maldición del exiliado*; 5º: *maldición del marino*; 6º: *polimorfar funesto*; 7º: *retorcer la mente*; 8º: *epidemia espiritual*; 9º: *enemistad de la Naturaleza*

Conjuros de linaje ?

Magia de sangre Tus maldiciones despectivas castigan a tus enemigos. La primera criatura que te inflige daño antes del final de tu siguiente turno sufre 2 daño mental por nivel de conjuro y debe hacer una salvación de Voluntad básica.

MUERTO VIVIENTE

La bendición de la muerte en vida recorre tu sangre. Tu árbol genealógico podría contener poderosos muertos vivientes, como por ejemplo un vampiro, o quizás moriste y volviste a la vida un poco distinto.

Lista de conjuros divinos (pág. 309)

Habilidades de linaje Intimidación, Religión

Conjuros concedidos truco: *toque gélido*; 1º: *dañar*; 2º: *falsa vida*; 3º: *atar muertos vivientes*; 4º: *cadáver parlante*; 5º: *nube aniquiladora*; 6º: *desangrado vampírico*; 7º: *dedo de la muerte*; 8º: *horrible marchitamiento*; 9º: *lamento de la banshee*

Conjuros de linaje inicial: *bendición de la muerte en vida*; avanzado: *absorber la vida*; mayor: *sepultura aferrante*

Magia de sangre La energía nigromántica fluye a través de ti o de un objetivo. O bien obtienes tantos Puntos de Golpe temporales como el nivel del conjuro durante 1 asalto, o bien un objetivo sufre 1 daño por energía negativa por nivel de conjuro (si el conjuro ya inflige daño por energía negativa inicial, combínalos antes de determinar debilidades y resistencias).

Dotes de hechicero

En cada nivel en el que obtienes una dote de hechicero, puedes seleccionar una de las siguientes dotes. Para elegir una dote debes cumplir todos sus prerrequisitos.

1ER NIVEL

CONJURO DE ALCANCE ◆ — DOTE 1

CONCENTRAR · HECHICERO · METAMAGIA

Puedes prolongar el alcance de tus conjuros. Si la siguiente acción que utilizas es Lanzar un conjuro que tiene alcance, incrementa en 30 pies (*9 m*) el alcance de dicho conjuro. Como es habitual cuando se incrementan los alcances de conjuro, si éste tiene normalmente un alcance de toque, lo alargas a 30 pies (*9 m*).

CONTRACONJURO ↺ — DOTE 1

ABJURACIÓN · HECHICERO

Desencadenante Una criatura lanza un conjuro que tienes en tu repertorio.

Requisitos Tienes un espacio de conjuro sin gastar que podrías utilizar para lanzar el conjuro desencadenante.

Cuando un enemigo Lanza un conjuro que conoces y puedes ver sus manifestaciones, puedes utilizar tu propia magia para perturbarlo. Gastas uno de tus espacios de conjuro para contrarrestar el lanzamiento por parte de la criatura desencadenante de un conjuro que tienes en tu repertorio. Gastas tu espacio de conjuro como si hubieras lanzado el conjuro desencadenante. A continuación intentas contrarrestar el conjuro desencadenante (pág. 458).

Especial Esta dote tiene el rasgo correspondiente a la tradición de conjuros que tú lanzas (arcana, divina, primigenia u ocultista).

EXTENDER CONJURO ◆ — DOTE 1

HECHICERO · MANIPULAR · METAMAGIA

Manipulas la energía de tu conjuro, haciendo que afecte a un área mayor. Si la siguiente acción que utilizas es Lanzar un conjuro que tiene un área de explosión, cono o línea y no tiene duración, incrementa su área de efecto. Añade 5 pies (*1,5 m*) al radio de una explosión que normalmentetiene un radio de por lo menos 10 pies (*3 m*); una explosión con un radio menor no se ve afectada. Añade 5 pies (*1,5 m*) a la longitud de un cono o línea que normalmente tiene 15 pies (*4,5 m*) de largo o menor, y añade 10 pies (*3 m*) a la longitud de un cono o línea mayores.

FAMILIAR — DOTE 1

HECHICERO

Un animal te sirve y te ayuda a lanzar conjuros. Obtienes un familiar (las reglas sobre los familiares están en la pág. 217).

HECHICERÍA PELIGROSA — DOTE 1

HECHICERO

Tu legado te concede un gran poder destructivo. Cuando lanzas un conjuro desde tus espacios de conjuro, si éste inflige daño y no tiene duración, obtienes un bonificador por estatus al daño de dicho conjuro igual al nivel del mismo.

2º NIVEL

EXPANSIÓN DE TRUCO — DOTE 2

HECHICERO

Entiendes mejor el poder básico de tu linaje. Añade dos trucos adicionales a tu repertorio, procedentes de tu lista de conjuros.

FAMILIAR POTENCIADO — DOTE 2

HECHICERO

Prerrequisitos Un familiar.

Infundes a tu familiar con energía mágica adicional. Puedes seleccionar cuatro aptitudes de familiar o maestras cada día, en lugar de dos.

4º NIVEL

ENCANTAR ARMA ◆ — DOTE 4

HECHICERO

Frecuencia Una vez por turno.

Requisitos Tu acción más reciente ha sido lanzar un conjuro que no es un truco.

Desvías la energía residual del último conjuro que has lanzado a un arma que estás empuñando. Hasta el final de tu turno, el arma inflige 1d6 daño adicional de un tipo que depende de la escuela del conjuro que acabas de lanzar.

- **Abjuración** Daño por fuerza
- **Conjuración o Transmutación** El mismo tipo que el arma
- **Adivinación, Encantamiento o Ilusión** Daño mental
- **Evocación** Uno de los tipos que el conjuro inflige, o daño por fuerza si el conjuro no inflige daño
- **Nigromancia** Daño por energía negativa

EVOLUCIÓN ARCANA — DOTE 4

ARCANO HECHICERO

Prerrequisitos Linaje que concede conjuros arcanos.

Tu legado arcano te concede una aptitud excepcional para los intereses intelectuales y académicos. Obtienes el nivel entrenado en una habilidad de tu elección. Además, dispones de un libro de conjuros arcanos similar al libro de conjuros de un mago. Añades gratis todos los conjuros de tu repertorio a dicho libro, y puedes añadir conjuros arcanos adicionales pagando el coste apropiado y utilizando tu habilidad Arcanos, de forma similar a cómo puede Aprender conjuros un mago para añadirlos a su libro de conjuros.

Durante tus preparativos diarios, elige cualquier conjuro de tu libro de conjuros arcanos. Si no está en tu repertorio de conjuros, añádelo a tu repertorio hasta la siguiente vez que preparas. Si ya está en tu repertorio, puedes tratarlo como un conjuro de signatura adicional para ese día.

EVOLUCIÓN DIVINA — DOTE 4

DIVINO HECHICERO

Prerrequisitos Linaje que concede conjuros divinos.

El poder divino que te proporciona tu sangre fluye a través de ti. Obtienes un espacio de conjuro adicional de tu mayor nivel, que puedes utilizar tan solo para lanzar, o bien *curar* o bien *dañar*, a tu elección. Puedes lanzar cualquiera de los dos utilizando dicho espacio de conjuro, incluso si no están en tu repertorio.

EVOLUCIÓN OCULTISTA — DOTE 4

HECHICERO OCULTISMO

Prerrequisitos Linaje que concede conjuros ocultistas.

Atisbos de los oscuros secretos del Universo te brindan su poder. Obtienes el nivel entrenado en una habilidad de tu elección. Además, una vez al día puedes invertir 1 minuto en elegir un conjuro mental de ocultismo que no conoces y añadirlo a tu repertorio. Pierdes este conjuro temporal la siguiente vez que haces tus preparativos diarios (aunque puedes utilizar esta aptitud para añadirlo de nuevo más tarde).

EVOLUCIÓN PRIMIGENIA — DOTE 4

HECHICERO PRIMIGENIO

Prerrequisitos Linaje que concede conjuros primigenios.

Puedes pedir ayuda a las criaturas de las tierras vírgenes. Obtienes un espacio de conjuro adicional de tu mayor nivel, que puedes utilizar tan solo para lanzar, o bien *convocar animal* o bien *convocar planta u hongo*, a tu elección. Puedes lanzar cualquiera de los dos utilizando dicho espacio de conjuro, incluso si no están en tu repertorio.

DOTES DE HECHICERO

Si necesitas buscar una dote de hechicero por su nombre en lugar de por su nivel, utiliza esta tabla.

Dote	Nivel
Concentración sin esfuerzo	16
Conducto de linaje	20
Conjuro de alcance	1
Contraconjuro	1
Encantar arma	4
Energía abrumadora	10
Entretejer disipación	14
Evolución arcana	4
Evolución divina	4
Evolución mental mayor	16
Evolución mestiza mayor	18
Evolución mestiza	8
Evolución ocultista	4
Evolución primigenia	4
Evolución vital mayor	16
Expansión de truco	2
Extender conjuro	1
Familiar potenciado	2
Familiar	1
Foco de linaje	12
Hechicería peligrosa	1
Lanzamiento apresurado	10
Lanzamiento de conjuros firme	6
Linaje avanzado	6
Linaje mayor	10
Maestría metamágica	20
Manantial de linaje	18
Perfección de linaje	20
Reflejar conjuro	14
Resistencia de linaje	8
Sentido mágico	12

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

EJEMPLO DE HECHICERO

SANGRE DEMONÍACA

Las grotescas y caóticas criaturas del Abismo dejaron su marca en la sangre de tu familia. Tienes una vena cruel y te excita la destrucción indiscriminada.

PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA

Para ti, el Carisma es lo más importante, y reforzar la Fuerza, la Destreza y la Constitución te hacen mejor para el combate.

HABILIDADES

Atletismo, Engaño, Intimidación, Religión

LINAJE

Demoníaco

DOTES DE NIVEL SUPERIOR

Hechicería peligrosa (1º), Evolución divina (4º), Linaje avanzado (6º), Resistencia de linaje (8º), Linaje mayor (10º), Foco de linaje (12º)

REPERTORIO DE CONJUROS

1º *dañar, miedo, perdición;* **Trucos** *detectar magia, escudo, luz, salpicadura de ácido, toque gélido*

6º NIVEL

LANZAMIENTO DE CONJUROS FIRME — DOTE 6

HECHICERO

Confías en tu técnica de lanzamiento de conjuros y te es más fácil retener la concentración cuando lanzas un conjuro. Si una reacción perturbaría tu acción de lanzamiento de conjuros, puedes hacer una prueba plana CD 15. Si tienes éxito, tu acción no se ve perturbada.

LINAJE AVANZADO — DOTE 6

HECHICERO

Prerrequisitos Conjuro de linaje

Has estudiado tu linaje para averiguar los secretos de su magia. Obtienes el conjuro de linaje avanzado asociado con tu linaje. Incrementa en 1 el número de Puntos de Foco en tu reserva de foco.

8º NIVEL

EVOLUCIÓN MESTIZA — DOTE 8

HECHICERO

Unas extrañas interacciones en tu linaje te proporcionan conjuros inesperados. En tu repertorio puedes disponer de un conjuro de una tradición diferente a la que marca tu linaje. Puedes lanzarlo como un conjuro de la tradición de tu linaje. Puedes intercambiar qué conjuro añades y de qué tradición como harías con cualquier otro conjuro de hechicero, pero utilizando esta dote no puedes tener más que un conjuro de otra tradición en tu repertorio.

RESISTENCIA DE LINAJE — DOTE 8

HECHICERO

Tu sangre mágica te hace más resistente a la magia. Obtienes un bonificador +1 por circunstancia a las tiradas de salvación contra conjuros y efectos mágicos.

10º NIVEL

ENERGÍA ABRUMADORA ◆ — DOTE 10

HECHICERO MANIPULAR METAMAGIA

Alteras tus conjuros para superar las resistencias. Si la siguiente acción que utilizas es Lanzar un conjuro, éste ignora una cantidad igual a tu nivel de la resistencia del objetivo daño por ácido, electricidad, frío o sonido. Esto se aplica a todo el daño infligido por el conjuro, incluyendo el persistente y el causado por un efecto continuado del mismo, como por ejemplo el muro causado por *muro de fuego*. Las inmunidades de una criatura no se ven afectadas.

LANZAMIENTO APRESURADO ◆ — DOTE 10

CONCENTRAR HECHICERO METAMAGIA

Frecuencia Una vez al día.

En un proceso mentalmente extenuante, modificas tu lanzamiento de un conjuro para invertir menos tiempo. Si tu siguiente acción es lanzar un truco de hechicero o un conjuro de hechicero por lo menos 2 niveles inferior al del conjuro de hechicero de mayor nivel que puedes lanzar, reduce en 1 el número de acciones necesarias para lanzarlo (mínimo 1 acción).

LINAJE MAYOR — DOTE 10

HECHICERO

Prerrequisitos Conjuro de linaje

Una comunión más amplia con el legado de tu linaje ha dejado al descubierto secretos mayores. Obtienes el conjuro de linaje mayor asociado con tu linaje. Incrementa en 1 el número de Puntos de Foco de tu reserva de foco.

12º NIVEL

FOCO DE LINAJE — DOTE 12

HECHICERO

Prerrequisitos Conjuro de linaje.

Tu foco se recupera más deprisa. Si has gastado por lo menos 2 Puntos de Foco desde la última vez que Reenfocaste, cuando lo haces recuperas 2 Puntos de Foco en lugar de 1.

SENTIDO MÁGICO — DOTE 12

ADIVINACIÓN DETECCIÓN HECHICERO

Tienes (literalmente) un sexto sentido para la magia. Puedes notar la presencia de las auras mágicas como si estuvieras utilizando continuamente un conjuro de *detectar magia* de 1er nivel. Sólo detecta magia en tu campo visual. Cuando Buscas, obtienes los beneficios de un conjuro de *detectar magia*a de 3er nivel sobre las cosas que ves (además de los beneficios normales de Buscar). Puedes activar o desactivar este sentido con una acción gratuita al inicio o al final de tu turno.

14º NIVEL

ENTRETEJER DISIPACIÓN ❖ — DOTE 14

HECHICERO METAMAGIA

Prerrequisitos Tienes *disipar magia* en tu repertorio.

Tejes energía de disipación en un conjuro, enviando ambos efectos contra un enemigo. Si tu siguiente acción es lanzar un conjuro de objetivo único contra una criatura y, o bien aciertas a la misma con la tirada de ataque de conjuro, o bien el enemigo falla su tirada de salvación, puedes lanzar *disipar magia* contra el enemigo como acción gratuita, gastando un espacio de conjuro de la forma habitual y designando como objetivo a un efecto de conjuro que afecta al enemigo.

REFLEJAR CONJURO — DOTE 14

HECHICERO

Prerrequisitos Contraconjuro

Cuanto utilizar con éxito Contraconjuro para contrarrestar un conjuro que afecta a unas criaturas objetivo o a un área, puedes volver los efectos del mismo en contra de su lanzador. Cuando se refleja, el conjuro afecta sólo al lanzador original, incluso si su efecto es de área o si normalmente afectaría a más de una criatura. El lanzador original puede hacer una salvación y utilizar otras defensas contra el conjuro reflejado de la forma habitual.

16º NIVEL

CONCENTRACIÓN SIN ESFUERZO ◆ — DOTE 16

HECHICERO

Desencadenante Empieza tu turno.

Puedes mantener un conjuro apenas con un pensamiento. Obtienes de inmediato los efectos de la acción Mantener un conjuro, lo que te permite prolongar la duración de uno de tus conjuros de hechicero activos.

EVOLUCIÓN MENTAL MAYOR — DOTE 16

HECHICERO

Prerrequisitos Evolución arcana o Evolución ocultista.

La profunda conexión de tu linaje con la esencia mental potencia grandemente tu repertorio de conjuros. Añade un conjuro a tu repertorio de cada nivel que puedes lanzar.

EVOLUCIÓN VITAL MAYOR — DOTE 16

HECHICERO

Prerrequisitos Evolución divina o Evolución primigenia.

El poder de la vida surge a través de ti como una fuente de energía. Dos veces al día puedes lanzar un conjuro después de haberte quedado sin espacios de conjuro de nivel apropiado; los dos conjuros que lanzas con esta dote tienen que ser de diferente nivel.

18º NIVEL

EVOLUCIÓN MESTIZA MAYOR — DOTE 18

HECHICERO

Prerrequisitos Evolución mestiza.

Tu linaje es extraordinariamente complejo. Puedes tener hasta tres conjuros de otras tradiciones en tu repertorio, en lugar de sólo uno. Dichos conjuros tienen que ser de diferentes niveles pero no tienen por qué ser de la misma tradición.

MANANTIAL DE LINAJE — DOTE 18

HECHICERO

Prerrequisitos Foco de linaje.

El poder de tu sangre rellena tu foco. Si has gastado por lo menos 3 Puntos de Foco desde la última vez que Reenfocaste, cuando lo haces recuperas 3 Puntos de Foco en lugar de 1.

20º NIVEL

CONDUCTO DE LINAJE ❖ — DOTE 20

HECHICERO METAMAGIA

Frecuencia Una vez por minuto.

Tu naturaleza mágica innata te permite redirigir las energías ambientales para alimentar tus conjuros. Si tu siguiente acción es Lanzar un conjuro de 5º nivel o inferior que no tiene duración, cuando lo lanzas no gastas ningún espacio de conjuro.

PERFECCIÓN DE LINAJE — DOTE 20

HECHICERO

Prerrequisitos Parangón del linaje.

Tienes bajo tu mando los poderes definitivos de tu linaje y de tu tradición. Obtienes un espacio de conjuros adicional de 10º nivel.

MAESTRÍA METAMÁGICA — DOTE 20

HECHICERO

Inviertes el mismo tiempo en alterar tus conjuros que en lanzarlos normalmente. Puedes utilizar acciones únicas metamágicas como acciones gratuitas.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Mago

Eres un alumno eterno de los secretos arcanos del Universo, utilizando tu dominio de la magia para lanzar conjuros potentes y devastadores. Tratas la magia como una ciencia, cruzando referencias entre los últimos textos de lanzamiento práctico de conjuros y antiguos tomos esotéricos, a fin de descubrir y entender cómo funciona. Y aún así, la teoría mágica es vasta y no hay forma de estudiarla en su totalidad. O bien te especializas en una de las ocho escuelas de magia, obteniendo una comprensión más profunda de los matices de dichos conjuros por encima de todos los demás, o prefieres un abordaje más amplio que enfatiza la forma en que la magia aúna esfuerzos a expensas de la profundidad.

CARACTERÍSTICA CLAVE

INTELIGENCIA

A 1er nivel, tu clase te concede una mejora de característica a Inteligencia.

PUNTOS DE GOLPE

6 más tu modificador por Constitución

Incrementas tu número máximo de PG en este valor a 1er nivel y cada nivel posterior.

DURANTE LOS ENCUENTROS DE COMBATE...

Probablemente prefieres quedarte al margen de la refriega, juzgando cuidadosamente cuándo utilizar tus conjuros. Ahorras tu magia más poderosa para incapacitar a los enemigos más amenazantes y utilizas tus trucos cuando sólo quedan enemigos débiles. Cuando los enemigos utilizan trucos como *invisibilidad* o *luz*, respondes con conjuros del tipo *partículas rutilantes* o *ligadura de la tierra*, allanando el terreno a tus aliados.

DURANTE LOS ENCUENTROS SOCIALES...

Eres un pozo de conocimientos acerca de los asuntos arcanos y resuelves con lógica las discusiones.

EXPLORANDO...

Localizas las auras mágicas y determinas el significado arcano de la escritura o los fenómenos mágicos que descubres. Cuando os encontráis con un obstáculo inusual para continuar la exploración, probablemente dispones de un pergamino que lo hace más fácil de superar.

EN TU TIEMPO LIBRE...

Aprendes nuevos conjuros, creas objetos mágicos o inscribes pergaminos para el grupo, y buscas nuevas y excitantes fórmulas además de los conjuros. Podrías incluso forjar conexiones académicas y establecer una escuela o gremio propio.

PODRÍAS...

- Tener una curiosidad intelectual insaciable acerca de cómo funciona todo en el mundo a tu alrededor, en particular la magia.
- Creer fervientemente que tu escuela de magia es superior (si eres un especialista) o que el auténtico dominio de la magia requiere saber cosas de todas las escuelas (si eres un universalista).
- Utilizar una jerga esotérica y términos técnicos para describir con precisión las minucias de los efectos mágicos, incluso aunque la diferencia probablemente no la entiende nadie.

OTROS PROBABLEMENTE...

- Consideran que eres increíblemente poderoso y potencialmente peligroso.
- Temen lo que tu magia puede hacer a sus cuerpos, mentes y almas, y te piden que evites lanzar conjuros en sociedad, puesto que pocos hay que puedan identificar si uno de tus conjuros es beneficioso o maléfico hasta que es demasiado tarde.
- Suponen que puedes resolver fácilmente todos sus problemas, desde el clima hostil hasta las malas cosechas y te piden conjuros que les ayuden a conseguir todo lo que desean.

COMPETENCIAS INICIALES

A 1er nivel obtienes los niveles de competencia indicados en las siguientes estadísticas. No estás entrenado en nada que no se indica, si no obtienes un nivel de competencia mejor de alguna otra forma.

PERCEPCIÓN

Entrenado en Percepción

TIRADAS DE SALVACIÓN

Entrenado en Fortaleza
Entrenado en Reflejos
Experto en Voluntad

HABILIDADES

Entrenado en Arcanos
Entrenado en tantas habilidades adicionales como 2 más tu modificador por Inteligencia.

ATAQUES

Entrenado en ballesta, ballesta pesada, bastón, clava y daga.

DEFENSAS

No entrenado en ninguna armadura
Entrenado en defensa sin armadura

CONJUROS

Entrenado en ataques de conjuro arcanos
Entrenado en CD de conjuro arcano

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Tabla 3-18: Avance del mago

Tu nivel	Rasgos de clase
1	Competencias iniciales, escuela arcana, lanzamiento de conjuros arcanos, ascendencia y bagaje, tesis arcana, vínculo arcano
2	Dote de habilidad, dote de mago
3	Conjuros de 2º nivel, dote general, incremento de habilidad
4	Dote de habilidad, dote de mago
5	Conjuros de 3er nivel, dote de ascendencia, incremento de habilidad,mejoras de característica, reflejos rápidos
6	Dote de habilidad, dote de mago
7	Conjuros de 4º nivel, dote general, incremento de habilidad, lanzador de conjuros experto
8	Dote de habilidad, dote de mago
9	Conjuros de 5º nivel, dote de ascendencia, fortaleza mágica, incremento de habilidad
10	Dote de habilidad, dote de mago, mejoras de característica
11	Alerta, conjuros de 6º nivel, dote general, incremento de habilidad, experiencia con armas de mago
12	Dote de habilidad, dote de mago
13	Conjuros de 7º nivel, dote de ascendencia, especialización en un arma, incremento de habilidad, ropajes defensivos
14	Dote de habilidad, dote de mago
15	Conjuros de 8º nivel, dote general, incremento de habilidad, lanzador de conjuros maestro, mejoras de característica
16	Dote de habilidad, dote de mago
17	Conjuros de 9º nivel, dote de ascendencia, resolución, incremento de habilidad
18	Dote de habilidad, dote de mago
19	Conocimiento de conjuros de mago, dote general, incremento de habilidad, lanzador de conjuros legendario
20	Dote de habilidad, dote de mago, mejoras de característica

Rasgos de clase

Como mago, obtienes estas aptitudes. Una aptitud obtenida a un nivel superior indica el nivel requerido junto al nombre de la aptitud.

Linaje y bagaje

Además de las aptitudes que tu clase te proporciona a 1er nivel, obtienes los beneficios derivados de tu ascendencia y de tu bagaje, tal y como se describe en el Capítulo 2.

Competencias iniciales

A 1er nivel obtienes un número de competencias que representa tu entrenamiento básico. Estas competencias se indican al inicio de esta clase.

Lanzamiento de conjuros arcanos

A través del estudio dedicado y de la práctica, has podido dominar el poder arcano para lanzar conjuros. Puedes lanzar conjuros arcanos utilizando la actividad Lanzar un conjuro, y utilizar componentes materiales, somáticos y verbales al lanzarlos (ver Cómo lanzar conjuros, en la pág. 302).

A 1er nivel, cada mañana puedes preparar hasta dos conjuros de 1er nivel y cinco trucos a partir de los que tienes en tu libro (ver más abajo), y además un truco y un conjuro adicionales de cada nivel que puedes lanzar de tu escuela elegida si eres un mago especialista. Los conjuros preparados siguen estando disponibles para ti hasta que los lanzas o hasta que preparas de nuevo tus conjuros. El número de conjuros que puedes lanzar cada día se denomina tus espacios de conjuro.

Conforme subes de nivel como mago, tu número de espacios de conjuro y el mayor nivel de conjuros que puedes lanzar a partir de los mismos se incrementa, tal y como muestra la tabla 3-19: Conjuros de mago por día, en la pág. 181.

Algunos de tus conjuros requieren que hagas una tirada de ataque de conjuros para ver lo efectivos que son, o hacer que tus enemigos tiren contra la CD de tu conjuro (típicamente, haciendo una tirada de salvación). Como quiera que tu característica clave es la Inteligencia, las tiradas de tus ataques de conjuro y las CD de tus conjuros utilizan tu modificador por Inteligencia. Los detalles acerca de cómo calcular dichas estadísticas aparecen en la pág. 447.

Potenciación de conjuros

Cuando obtienes espacios de conjuro de 2º nivel y superior, puedes rellenarlos con versiones más potentes de conjuros de nivel más bajo. Esto incrementa el nivel del conjuro para que encaje con el espacio de conjuro. Muchos conjuros obtienen mejoras específicas cuando se potencian a ciertos niveles.

Trucos

Un truco es un tipo especial de conjuro que no utiliza espacios de conjuro. Puedes lanzar un truco a voluntad, tantas veces al día como quieras. Un truco es potenciado automáticamente a la mitad de tu nivel redondeado hacia arriba, lo que suele ser igual al máximo nivel de conjuro que puedes lanzar como mago. Por ejemplo, cuando eres un mago de 1er nivel, tus trucos son conjuros de 1er nivel, y cuando eres un mago de 5º nivel, tus trucos son conjuros de 3er nivel.

Libro de conjuros

Todo conjuro arcano tienen una versión escrita, que por lo general se anota en un libro de conjuros. Empiezas con un libro de conjuros que vale 10 pp o menos (tal y como se detalla en la pág. 290), que obtienes gratuitamente y que debes estudiar para prepararlos cada día. El libro de conjuros contiene diez trucos arcanos y cinco conjuros arcanos de 1er nivel (tú eliges). Los eliges de entre los conjuros comunes de la lista de conjuros arcanos de este libro (pág. 307) o de otros conjuros arcanos a los que se te proporciona acceso. La forma y el nombre de tu libro de conjuros dependen de ti. Podría tratarse de un tomo mohoso y encuadernado en cuero, o de un surtido de delgados discos de metal conectados por una anilla de bronce; su nombre podría ser esotérico, como el *Prontuario Carmesí* o algo más académico, como *Estudio de Campo sobre la Transmutación Práctica*.

Cada vez que subes de nivel, añades dos conjuros arcanos más a tu libro, de cualquier nivel que puedes lanzar. También puedes utilizar la habilidad Arcanos para añadir otros conjuros que vas encontrando en tus aventuras, tal y como se describe en la pág. 241).

Escuela arcana

Muchos lanzadores de conjuros arcanos profundizan en una sola escuela de magia, en un intento de dominar sus secretos. Si quieres

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

TABLA 3-19: CONJUROS DE MAGO POR DÍA

Tu nivel	Trucos	Nivel de conjuro 1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º	10º
1	5	2	–	–	–	–	–	–	–	–	–
2	5	3	–	–	–	–	–	–	–	–	–
3	5	3	2	–	–	–	–	–	–	–	–
4	5	3	3	–	–	–	–	–	–	–	–
5	5	3	3	2	–	–	–	–	–	–	–
6	5	3	3	3	–	–	–	–	–	–	–
7	5	3	3	3	2	–	–	–	–	–	–
8	5	3	3	3	3	–	–	–	–	–	–
9	5	3	3	3	3	2	–	–	–	–	–
10	5	3	3	3	3	3	–	–	–	–	–
11	5	3	3	3	3	3	2	–	–	–	–
12	5	3	3	3	3	3	3	–	–	–	–
13	5	3	3	3	3	3	3	2	–	–	–
14	5	3	3	3	3	3	3	3	–	–	–
15	5	3	3	3	3	3	3	3	2	–	–
16	5	3	3	3	3	3	3	3	3	–	–
17	5	3	3	3	3	3	3	3	3	2	–
18	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	–
19	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1*
20	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1*

* El rasgo de clase conocimiento de conjuros de archimago te concede un espacio de conjuro de 10º nivel que funciona de forma algo diferente al resto de espacios de conjuro.

ser un mago especialista, elige una escuela en la que especializarte. Obtienes conjuros adicionales y espacios de conjuro para los conjuros de tu escuela. Las escuelas arcanas se describen en detalle en la pág. 184.

Si no eliges una escuela, eres un universalista, un mago que cree que el camino al auténtico conocimiento requiere una comprensión multidisciplinaria de las ocho escuelas trabajando juntas. Aunque un universalista carece del enfoque de un mago especialista, tiene mayor flexibilidad. Los magos universalistas se describen en la pág. 186.

VÍNCULO ARCANO

Sitúas parte de tu poder mágico en un objeto vinculado. Cada día, cuando preparas tus conjuros, puedes designar un solo objeto en tu posesión como objeto vinculado. Se suele tratar de un objeto asociado con el lanzamiento de conjuros, como una varita, un anillo o un bastón, pero eres libre de designar un arma u otro objeto. Obtienes la acción gratuita Drenar objeto vinculado.

DRENAR OBJETO VINCULADO ◆

ARCANO MAGO

Frecuencia Una vez al día.

Gastas el poder almacenado en tu objeto vinculado. Esto te concede la posibilidad de lanzar de nuevo un conjuro que has preparado y lanzado ese mismo día, sin gastar un espacio de conjuro. Aún tienes que Lanzar el conjuro y cumplir el resto de requisitos del mismo.

TESIS ARCANA

Durante tus estudios para convertirte en mago, redactaste una tesis de investigación mágica única sobre un tema en concreto de entre varios. Obtienes un beneficio especial que depende del tema de tu tesis de investigación. Los temas de las tesis arcanas presentadas en este libro se relacionan más adelante; tu tesis específica probablemente tiene un título mucho más largo y técnico como *Sobre los Métodos de Interpolación de Conjuros y la Génesis de una Nueva Comprensión de los Cimientos de la Magia*.

Sintonización mejorada de Familiar

Llevas tiempo sosteniendo que sintonizar la magia que une a un mago con su familiar puede mejorar la conexión mística, comparado en el vínculo sencillo pero genérico que utiliza la mayoría de los magos. Has cerrado un pacto de ese tipo con tu familiar, obteniendo más ventajas de él que la mayoría de magos. Obtienes la dote de mago Familiar como dote adicional. Tu familiar obtiene una aptitud adicional, y otra más cada vez que llegas a los niveles 6º, 12º y 18º.

Tu conexión con tu familiar altera tu rasgo de clase vínculo arcano, de forma que almacenas tu energía mágica en tu familiar, en lugar de un objeto de tu propiedad; también obtienes la acción gratuita Drenar familiar en lugar de Drenar objeto vinculado. Drenar familiar se puede utilizar en cualquier momento en que una habilidad te permitiría usar Drenar objeto vinculado y funciona igual, excepto que extraes energía de tu familiar en lugar de un objeto.

Experimentación metamágica

Te has dado cuenta de que la práctica conocida como metamagia es un residuo de un tiempo anterior, cuando los magos tenían que trabajar sus propios conjuros y variaciones en lugar de basarse en conjuros registrados por otros y pasados de mano en mano a lo largo de los años. Esto te concede un acceso eficaz a diversos efectos metamágicos.

LIBRO DE CONJUROS DE EJEMPLO

Puedes rellenar tu libro de conjuros con conjuros a tu gusto, pero la lista que hay a continuación cubre una buena selección de conjuros de partida para un mago de 1er nivel. Estos son los conjuros exactos que se encuentran en *Estructura e Interpretación de la Magia Arcana*, un libro de conjuros básico que utilizan las academias arcanas y los magos maestros para enseñar a sus aprendices las buenas prácticas de la investigación arcana.

Trucos: *arco eléctrico, detectar magia, escudo, leer aura, luz, mano del mago, mensaje, prestidigitación, rayo de escarcha, salpicadura de ácido*

1er nivel: *armadura de mago, grasa, manos ardientes, proyectil mágico y rociada de color,* más un conjuro de tu escuela si eres un mago especialista.

Obtienes una dote de mago metamágica de 1er nivel como dote adicional. Empezando en 4º nivel, durante tus preparativos diarios, puedes adquirir una dote de mago metamágica a tu elección con un requisito de nivel no superior a la mitad del tuyo, que puedes utilizar durante tus siguientes preparativos diarios.

Mezcla de conjuros

Tienes la teoría de que los espacios de conjuro son una especie de taquigrafía para una energía subyacente que potencia todo lanzamiento de conjuros, y has encontrado la forma de manipular la jerarquía de dichos espacios de conjuro, combinándolos para potenciar conjuros más poderosos.

Cuando llevas a cabo tus preparativos diarios, puedes intercambiar dos espacios de conjuro del mismo nivel por un espacio de conjuro adicional hasta 2 niveles mayor que los intercambiados. Podrás intercambiar tantos espacios de conjuro como tengas disponibles. Los espacios de conjuro adicionales deben ser de un nivel que puedes lanzar normalmente y cada espacio de conjuros adicional debe ser de un nivel de conjuro diferente. También puedes intercambiar cualquier espacio de conjuro por dos trucos adicionales, aunque de esta forma no puedes intercambiar más de un espacio de conjuro a la vez por trucos adicionales.

Sustitución de conjuros

No aceptas el hecho de que, una vez preparados los conjuros, no se pueden cambiar hasta tus siguientes preparativos diarios, y has descubierto un atajo que te permite sustituir los conjuros preparados originalmente por otros.

Puedes invertir 10 minutos en vaciar uno de tus espacios de conjuro preparados y en su lugar preparar un conjuro diferente de tu libro. Si te interrumpen durante el cambio, el conjuro original sigue preparado y sigue pudiendo ser lanzado. Más tarde puedes intentar intercambiar el conjuro de nuevo, pero tienes que empezar otra vez el proceso.

DOTES DE MAGO

A 2º nivel y cada nivel par posterior, obtienes una dote de la clase mago. El listado empieza en la pág. 185.

DOTES DE HABILIDAD 2º

A 2º nivel y cada 2 niveles posteriores, obtienes una dote de habilidad. Las dotes de habilidad se encuentran en el Capítulo 5 y tienen el rasgo habilidad. Debes disponer del nivel entrenado o mejor en la habilidad correspondiente para seleccionar una dote de habilidad.

DOTES GENERALES 3º

A 3er nivel y cada 4 niveles posteriores, obtienes una dote general. Las dotes generales se encuentran en el Capítulo 5.

INCREMENTOS DE HABILIDAD 3º

A 3er nivel y cada 2 niveles posteriores, obtienes un incremento de habilidad. Puedes utilizarlo o bien para incrementar tu nivel de competencia hasta entrenado en una habilidad en la que no lo estás, o bien para incrementarlo hasta experto en una en la que estás entrenado.

A 7º nivel puedes utilizar incrementos de habilidad para aumentar tu nivel de competencia hasta maestro en una habilidad en la que ya has alcanzado el nivel experto, y a 15º nivel puedes utilizarlos para aumentar tu nivel de competencia hasta legendario en una habilidad en la que ya has alcanzado el nivel maestro.

DOTES DE ASCENDENCIA 5º

Además de la dote de ascendencia con la que empezaste, obtienes otra a 5º nivel y cada 4 niveles posteriores. La lista de dotes de ascendencia disponibles para ti se encuentra en la entrada de tu ascendencia en el Capitulo 2.

MEJORAS DE CARACTERÍSTICA 5º

A 5º nivel y cada 5 niveles posteriores, mejoras cuatro puntuaciones de característica diferentes. Puedes utilizar estas mejoras de característica para incrementar tus puntuaciones de característica por encima de 18. Mejorar una puntuación de característica la incrementa en 1 si ya está en 18 o más, o en 2 si empieza por debajo de 18.

REFLEJOS RÁPIDOS 5º

Tus reflejos son como el rayo. Tu nivel de competencia para las salvaciones de Reflejos aumenta a experto.

LANZADOR DE CONJUROS EXPERTO 7º

La práctica extendida de las artes arcanas ha mejorado tus capacidades. Tu nivel de competencia para las tiradas de ataque y las CD de conjuro para los conjuros arcanos se incrementa a experto.

FORTALEZA MÁGICA 9º

El poder mágico ha mejorado la resistencia de tu cuerpo. Tu nivel de competencia para las salvaciones de Fortaleza aumenta a maestro.

ALERTA 11º

Permaneces alerta a las amenazas que te rodean. Tu nivel de competencia para la Percepción aumenta a experto.

EXPERIENCIA CON LAS ARMAS DE MAGO 11º

A través de una combinación de magia y entrenamiento, has aprendido a empuñar más eficazmente las armas de mago. Obtienes competencia a nivel experto en ballesta, ballesta pesada, bastón, clava, daga y ataques sin armas..

ESPECIALIZACIÓN EN ARMAS 13º

Has aprendido a infligir heridas más graves con las armas que conoces mejor. Infliges 2 puntos de daño adicional con las armas y los ataques sin armas en los que tienes el nivel experto. Este daño se incrementa a 3 si tienes el nivel maestro, y a 4 si tienes el nivel legendario.

ROPAJES DEFENSIVOS 13º

El flujo de la magia y tu entrenamiento se combinan para ayudarte a evitar los ataques. Tu nivel de competencia para defensa sin armas se incrementa a experto.

LANZADOR DE CONJUROS MAESTRO 15º

Tienes a tus órdenes una aptitud mágica superlativa. Tu nivel de competencia para las tiradas de ataque y las CD de conjuro para los conjuros arcanos se incrementa a maestro.

RESOLUCIÓN 17º

Has reforzado tu mente mediante la resolución. Tu nivel de competencia para las salvaciones de Voluntad aumenta a maestro. Cuando consigues un éxito en una salvación de Voluntad, en su lugar obtienes un éxito crítico.

CONOCIMIENTO DE CONJUROS DE ARCHIMAGO 19º

Tienes a tus órdenes la magia arcana más poderosa y puedes lanzar un conjuro de un poder auténticamente sensacional. Obtienes un solo espacio de conjuro de 10º nivel en el que puedes preparar un conjuro utilizando lanzamiento de conjuros arcanos. No puedes utilizar este espacio con aptitudes que te permiten lanzar conjuros sin gastar espacios de conjuro o que te conceden más espacios. A diferencia de otros espacios de conjuro, no obtienes más conjuros de 10º nivel al subir de nivel, aunque puedes adquirir la dote Poder del archimago para obtener un segundo espacio.

LANZADOR DE CONJUROS LEGENDARIO 19º

Eres un lanzador de conjuros consumado, con una comprensión exhaustiva, tanto de la teoría arcana como del lanzamiento práctico de conjuros. Tu nivel de competencia para las tiradas de ataque y las CD de conjuro para los conjuros arcanos se incrementa a nivel legendario.

Escuelas arcanas

Si te especializas en una escuela arcana en lugar de estudiar cada escuela por igual (como hacen los universalistas), obtienes un espacio de conjuro adicional por cada nivel de conjuro que puedes lanzar. En dichos espacios adicionales, sólo puedes preparar conjuros de tu escuela arcana elegida. Además, puedes preparar un truco adicional de tu escuela eelgida. También puedes añadir a tu libro otro conjuro arcano de tu escuela elegida.

Aprendes un conjuro de escuela, un tipo de conjuro que se enseña a los alumnos de tu escuela arcana. Los conjuros de escuela son un tipo de conjuro de foco. Cuesta 1 Punto de Foco lanzar un conjuro de foco, y empiezas con una reserva de foco de 1 Punto de Foco. Repones tu reserva de foco durante tus preparativos diarios y puedes recuperar 1 Punto de Foco utilizando la actividad Reenfocar para estudiar tu libro de conjuros o llevar a cabo alguna investigación arcana.

Los conjuros de foco son potenciados automáticamente a la mitad de tu nivel, redondeado hacia arriba. Los conjuros de foco no requieren espacio de conjuro y no puedes lanzarlos utilizando espacios de conjuro. Ciertas dotes te pueden proporcionar más conjuros de foco e incrementar el tamaño de tu reserva de foco, aunque ésta nunca puede albergar más de 3 Puntos de Foco. Las reglas de los conjuros de foco aparecen en la pág. 300.

ABJURACIÓN

Como abjurador, dominas el arte de la protección, reforzando las defensas, previniendo ataques e incluso volviendo la magia contra sí misma. Entiendes que una pizca de prevención vale más que mucha curación. Añades un conjuro de 1er nivel de abjuración (como *caída de pluma*) a tu libro de conjuros. Aprendes el conjuro de la escuela de conjuración *custodia protectora* (pág. 405).

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

EJEMPLO DE MAGO

CONJURADOR

Tu magia convoca criaturas, te transporta y crea objetos útiles. Tienes conocimientos acerca de criaturas extrañas y reinos distantes.

PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA

Prioriza la Inteligencia. La Destreza, la Constitución y la Sabiduría redondean tus defensas.

HABILIDADES

Arcanos, Artesanía, Diplomacia, Naturaleza, Ocultismo, Religión, Sociedad.

ESPECIALIZACIÓN

Conjuración

TESIS

Sintonización mejorada de familiar

DOTES DE NIVEL SUPERIOR

Familiar mejorado (2º), Conjuro de escuela avanzado (8º), Concentración sin esfuerzo (16º)

ADIVINACIÓN

Como adivinador, dominas la visión remota y la presciencia, obteniendo información que puede transformar análisis, investigaciones y estrategias de batalla. Entiendes que el conocimiento es poder. Añades un conjuro de 1er nivel de adivinación (como *impacto verdadero*) a tu libro de conjuros. Aprendes el conjuro de la escuela de adivinación *vista del adivino* (pág. 408).

CONJURACIÓN

Como conjurador, convocas criaturas y objetos de lugares lejanos, y utilizas magia para transportarte. Entiendes que la auténtica clave de la victoria es la fuerza del número. Añades un conjuro de 1er nivel de conjuración (como *convocar animal*) a tu libro de conjuros. Aprendes el conjuro de la escuela de convocación *aumentar convocación* (pág. 405).

ENCANTAMIENTO

Como encantador, utilizas la magia para manipular la mente de otros. Podrías utilizar tus aptitudes para influenciar sutilmente a otros o para tomar el control sobre ellos. Entiendes que la mente supera a la materia. Añades un conjuro de 1er nivel de encantamiento (como *hechizar*) a tu libro de conjuros. Aprendes el conjuro de la escuela de encantamiento *palabras hechizadoras* (pág. 406).

EVOCACIÓN

Como evocador, disfrutas del poder en bruto de la magia, utilizándolo para crear y destruir con facilidad. Puedes llamar a los elementos, las fuerzas y la energía para devastar a tus enemigos o para que te ayuden de alguna otra forma. Entiendes que la aproximación más directa es la más elegante. Añades un conjuro de 1er nivel de evocación (como *contacto electrizante*) a tu libro de conjuros. Aprendes el conjuro de la escuela de evocación *rayo de fuerza* (pág. 406).

ILUSIÓN

Como ilusionista, usas la magia para crear imágenes, fantasías y fantasmagorías para confundir a tus enemigos. Entiendes que la percepción es la realidad. Añades un conjuro de 1er nivel de ilusión (como *objeto ilusorio*) a tu libro de conjuros. Aprendes el conjuro de la escuela de ilusión *terreno distorsionado* (pág. 406).

NIGROMANCIA

Como nigromante, tratas con los poderes de la vida y de la muerte. Si bien tu escuela es a menudo vilipendiada por asociarse con la creación de muertos vivientes, entiendes que el control sobre la vida también implica el control sobre la curación. Añades un conjuro de 1er nivel de nigromancia (como *zarcillos sombríos*) a tu libro de conjuros. Aprendes el conjuro de la escuela de nigromancia *llamada de la sepultura* (pág. 405).

TRANSMUTACIÓN

Como transmutador, alteras las propiedades físicas de las cosas, transformando criaturas, objetos, el mundo natural e incluso tú mismo a tu capricho. Entiendes que el cambio es

inevitable. Añades un conjuro de 1er nivel de transmutación (como *arma mágica*) a tu libro de conjuros. Aprendes el conjuro de la escuela de transmutación *mejora física* (pág. 405).

Magos universalistas

En lugar de especializarte estrechamente en una escuela arcana, te puedes convertir en un mago universalista; estudiando todas las escuelas por un igual, te dedicas a comprender la amplitud total de las artes arcanas. Para cada nivel de conjuro que puedes lanzar, puedes utilizar Drenar objeto vinculado una vez al día para recordar un conjuro de dicho nivel (en lugar de utilizarlo sólo una vez al día en total). Obtienes una dote adicional de la clase mago y añades un conjuro de 1er nivel a tu libro (tú eliges).

Dotes de mago

En cada nivel en el que obtienes una dote de mago, puedes seleccionar una de las siguientes dotes. Para elegir una dote, debes cumplir todos sus prerrequisitos.

1er nivel

Abstención de materiales — Dote 1

MAGO

Puedes utilizar métodos alternativos para replicar la esencia arcana de ciertos materiales. Cuando Lanzas un conjuro que requiere componentes materiales, puedes proporcionarlos sin una bolsa de componentes de conjuro trazando en el aire intrincados sellos de reemplazo. A diferencia de los componentes somáticos, tienes que tener una mano completamente libre. Esto no elimina la necesidad de cualquier material indicado específicamente en la entrada del coste del conjuro.

Conjuro de alcance ◆ — Dote 1

CONCENTRAR METAMAGIA MAGO

Puedes prolongar el alcance de tus conjuros. Si la siguiente acción que utilizas es Lanzar un conjuro que tiene alcance, incrementa en 30 pies (*9 m*) el alcance de dicho conjuro. Como es habitual cuando se incrementan los alcances de conjuro, si éste tiene normalmente un alcance de toque, lo alargas a 30 pies (*9 m*).

Contraconjuro ↷ — Dote 1

ABJURACIÓN ARCANO MAGO

Desencadenante Una criatura Lanza un conjuro que tú tienes preparado.

Cuando un enemigo Lanza un conjuro que conoces y puedes ver sus manifestaciones, puedes utilizar tu propia magia para perturbarlo. Gastas un conjuro preparado para contrarrestar el lanzamiento de ese mismo conjuro por parte de la criatura desencadenante. Gastas tu espacio de conjuro como si hubieras lanzado el conjuro desencadenante. A continuación intentas contrarrestar el conjuro desencadenante (pág. 458).

TÉRMINOS CLAVE

Verás los siguientes términos clave en muchas aptitudes de mago.

Metamagia: las acciones con el rasgo metamagia modulan las propiedades de tus conjuros. Dichas acciones suelen proceder de dotes metamágicas. Debes usar una acción metamágica directamente antes de lanzar el conjuro que quieres alterar. Si utilizas cualquier acción (incluyendo acciones gratuitas y reacciones) diferente a Lanzar un conjuro directamente a continuación, pierdes los beneficios de la acción metamágica. Los efectos añadidos por una acción metamágica forman parte del efecto del conjuro, no de la acción metamágica en sí.

EXTENDER CONJURO ◆ — DOTE 1

MANIPULAR METAMAGIA MAGO

Manipulas la energía de tu conjuro, haciendo que afecte a un área mayor. Si la siguiente acción que utilizas es Lanzar un conjuro que tiene un área de explosión, cono o línea y no tiene duración, incrementa su área de efecto. Añade 5 pies (*1,5 m*) al radio de una explosión que normalmente tiene un radio de por lo menos 10 pies (*3 m*); una explosión con un radio menor no se ve afectada. Añade 5 pies (*1,5 m*) a la longitud de un cono o línea que normalmente tiene 15 pies (*4,5 m*) de largo o menor, y añade 10 pies (*3 m*) a la longitud de un cono o línea mayores.

FAMILIAR — DOTE 1

MAGO

Haces un pacto con una criatura que te sirve y te asiste en el lanzamiento de conjuros. Obtienes un familiar (pág. 217).

MANO DEL APRENDIZ — DOTE 1

MAGO

Prerrequisitos Mago universalista

Puedes lanzar mágicamente tu arma contra tu enemigo. Obtienes el conjuro universalista *mano del aprendiz*. Los conjuros universalistas son un tipo de conjuro de foco, muy parecidos a los conjuros de escuela. Empiezas con una reserva de foco de 1 Punto de Foco. Consulta Escuelas arcanas en la pág. 207 para más información sobre los conjuros de foco.

2º NIVEL

EXPANSIÓN DE TRUCO — DOTE 2

MAGO

Un estudio dedicado te permite preparar una gama mayor de conjuros sencillos. Puedes preparar dos trucos adicionales cada día.

FAMILIAR POTENCIADO — DOTE 2

MAGO

Prerrequisitos Un familiar.

Infundes a tu familiar con energía mágica adicional. Puedes seleccionar cuatro aptitudes de familiar o maestra cada día, en lugar de dos.

Especial Si tu tesis arcana es sintonización mejorada con un familiar, el número de aptitudes base de tu familiar (antes de añadir cualquier otra derivada de la tesis arcana) es cuatro.

OCULTAR CONJURO ◆ — DOTE 2

CONCENTRAR MANIPULAR METAMAGIA MAGO

Ocultando tus gestos y encantamientos con otras palabras y movimientos, intentas ocultar el hecho de que estás Lanzando un conjuro. Si la siguiente acción que utilizas es Lanzar un conjuro, haz una prueba de Sigilo contra la CD de Percepción de uno o más observadores; si el conjuro tiene componentes verbales, tienes que hacer además una prueba de Engaño contra la CD de Percepción del observador. Si tienes éxito en tu prueba (o pruebas) contra la CD de un observador, éste no se da cuenta de que estás lanzando un conjuro, incluso si los componentes materiales, somáticos y verbales suelen ser visibles y los conjuros suelen tener manifestaciones sensoriales que hacen su lanzamiento sea obvio a quienes están cerca.

Esto oculta tan sólo las acciones y manifestaciones del lanzamiento del conjuro, no sus efectos, por lo que un observador seguiría pudiendo ver salir un rayo de tu mano o verte desaparecer.

4º NIVEL

CONJURAR EN SILENCIO ◆ — DOTE 4

CONCENTRAR METAMAGIA MAGO

Prerrequisitos Ocultar conjuro.

Has aprendido a lanzar muchos de tus conjuros sin pronunciar las palabras de poder que normalmente tendrías que proporcionar. Si la siguiente acción que utilizas es Lanzar un conjuro con un componente verbal y al menos otro componente, puedes eliminar el componente verbal. Esto hace que el conjuro sea más discreto y te permite lanzarlo en áreas en las que el sonido no se transmite. Sin embargo, el conjuro sigue teniendo manifestaciones visuales, por lo que no es menos obvio para alguien que está viéndote lanzarlo. Cuando utilizas Conjurar en silencio, puedes elegir obtener los beneficios de Ocultar conjuro, y no necesitas hacer una prueba de Engaño porque el conjuro carece de componentes verbales.

ENCANTAR ARMA ◆ — DOTE 4

MAGO

Frecuencia Una vez por turno.

Requisitos Tu acción más reciente ha sido lanzar un conjuro que no es un truco.

Canalizas energía de conjuro en un arma que estás empuñando. Hasta el final de tu turno, el arma inflige 1d6 daño adicional de un tipo que depende de la escuela del conjuro que acabas de lanzar.

- **Abjuración** Daño por fuerza.
- **Adivinación, Encantamiento o Ilusión** Daño mental.
- **Conjuración o Transmutación** El mismo tipo que el arma.
- **Evocación** Uno de los tipos que el conjuro inflige, o daño por fuerza si el conjuro no inflige daño.
- **Nigromancia** Daño por energía negativa.

FOCO ENLAZADO — DOTE 4

MAGO

Prerrequisitos Vínculo arcano.

Frecuencia Una vez al día.

Has ligado tu objeto vinculado al pozo de energía que potencia los conjuros de tu escuela. Cuando Drenas tu objeto vinculado para lanzar un conjuro de tu escuela arcana, también recuperas 1 Punto de Foco.

6º NIVEL

CONJUROS PERFORANTES — DOTE 6

MAGO

Has estudiado formas de vencer la resistencia mágica innata que tienen los dragones, los seres de otro mundo y otras criaturas poderosas. Cualquier criatura con un bonificador por estatus a las tiradas de salvación contra la magia lo ve reducido en 1 .

LANZAMIENTO DE CONJUROS FIRME — DOTE 6

MAGO

Confías en tu técnica de lanzamiento de conjuros y te es más fácil retener la concentración cuando los lanzas. Si una reacción perturbaría tu acción de lanzamiento de conjuros, puedes hacer una prueba plana CD 15. Si tienes éxito, tu acción no se ve perturbada.

8º NIVEL

CONJURO DE ESCUELA AVANZADO — DOTE 8

MAGO

Prerrequisitos Escuela arcana.

Obtienes acceso a un nuevo y potente conjuro de escuela, dependiendo de tu escuela arcana. Si eres abjurador, obtienes *absorción de energía*; si eres conjurador, *pasos dimensionales*; si eres adivinador, *ojo vigilante*; si eres encantador, *aura terrible*; si eres evocador, *tormenta elemental*; si eres ilusionista, *capa de invisibilidad*; si eres nigromante, *vaciado de vida*; y si eres transmutador, *forma cambiante*. Las descripciones de estos conjuros están en las págs. 405 y 406. Incrementa en 1 el número de Puntos de Foco de tu reserva de foco.

CONSERVACIÓN DE VÍNCULO ❖ — DOTE 8

MANIPULAR METAMAGIA MAGO

Prerrequisitos Vínculo arcano.

Requisitos La última acción que has utilizado es Drenar objeto vinculado.

Manipulando cuidadosamente las energías arcanas almacenadas en tu objeto vinculado al drenarlo, puedes conservar suficiente poder para lanzar otro conjuro, ligeramente más débil. Si la siguiente acción que llevas a cabo es Lanzar un conjuro utilizando la energía de Drenar objeto vinculado, obtienes un uso adicional de Drenar objeto vinculado. Debes hacerlo antes del final de tu siguiente turno o lo pierdes, y sólo para lanzar un conjuro 2 niveles inferior que el primer conjuro lanzado mediante Drenar objeto vinculado.

VERSATILIDAD UNIVERSAL — DOTE 8

MAGO

Prerrequisitos Mago universalista.

Puedes acceder a la aptitudes fundamentales de cualquier escuela de magia. Durante tus preparativos diarios, elige uno de los ocho conjuros de escuela obtenidos por los magos especialistas de 1er nivel. Puedes utilizar dicho conjuro de escuela hasta tus siguientes preparativos diarios. Cuando Reenfocas, puedes elegir un conjuro de escuela diferente de entre las ocho, reemplazando el anterior. Incrementa en 1 el número de Puntos de Foco de tu reserva de foco.

10º NIVEL

ENERGÍA ABRUMADORA ❖ — DOTE 10

MANIPULAR METAMAGIA MAGO

Con un complejo gesto, alteras la energía de tu conjuro para que supere las resistencias. Si la siguiente acción que utilizas es Lanzar un conjuro, éste ignora una cantidad igual a tu nivel de la resistencia del objetivo al daño por ácido, electricidad, frío o sónico. Esto se aplica a todo el daño infligido por el conjuro, incluyendo el persistente y el causado por un efecto continuado del conjuro, como por ejemplo el muro causado por *muro de fuego*. Las inmunidades de una criatura no se ven afectadas.

LANZAMIENTO APRESURADO ❖ — DOTE 10

MANIPULAR METAMAGIA MAGO

Frecuencia Una vez al día.

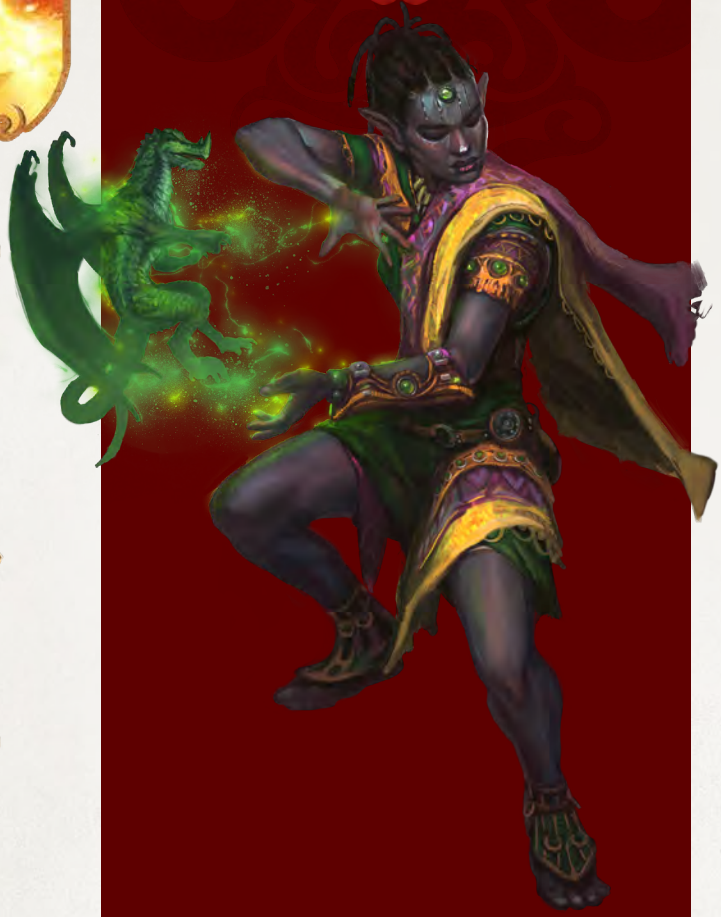
DOTES DE MAGO

Si necesitas buscar una dote de mago por su nombre en lugar de por su nivel, utiliza esta tabla.

Dote	Nivel
Abstención de materiales	1
Combinar conjuros	20
Concentración sin esfuerzo	16
Conjurar en silencio	4
Conjuro de alcance	1
Conjuro de escuela avanzado	8
Conjuros perforantes	6
Conservación de vínculo	8
Contraconjuro astuto	12
Contraconjuro	1
Encantar arma	4
Energía abrumadora	10
Expansión de truco	2
Extender conjuro	1
Familiar potenciado	2
Familiar	1
Foco vinculado	14
Foco enlazado	4
Lanzamiento apresurado	10
Lanzamiento de conjuros firme	6
Maestría metamágica	20
Manipular conjuros	16
Mano del aprendiz	1
Ocultar conjuro	2
Poder del archimago	20
Posibilidades infinitas	18
Reflejar conjuro	14
Sabio de los pergaminos	10
Sentido mágico	12
Versatilidad universal	8
Vínculo superior	14
Volver a preparar conjuro	18

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

EJEMPLO DE MAGO



ILUSIONISTA

Lanzas conjuros ilusorios que engañan a los sentidos y destacas en superar las amenazas sin recurrir a la violencia.

PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA

Prioriza la Inteligencia. Aumenta la Destreza y el Carisma para poder moverte sigilosamente y engañar a la gente con tus habilidades así como con tus conjuros

HABILIDADES

Arcanos, Diplomacia, Engaño, Latrocinio, Ocultismo, Sociedad, Sigilo.

ESPECIALIZACIÓN

Ilusión

TESIS

Mezclar conjuros

DOTES DE NIVEL SUPERIOR

Ocultar conjuro (2º), Conjurar en silencio (4º), Conjuro de escuela avanzado (8º), Sentido mágico (12º)

En un proceso metalmente extenuante, modificas tu lanzamiento de un conjuro para invertir menos tiempo. Si tu siguiente acción es lanzar un truco de mago o un conjuro de mago por lo menos 2 niveles inferior al del conjuro de mago de mayor nivel que puedes lanzar, reduce en 1 el número de acciones necesarias para lanzarlo (mínimo 1 acción).

SABIO DE LOS PERGAMINOS — DOTE 10

MAGO

Prerrequisitos Nivel experto en Artesanía.

Durante tus preparativos diarios, puedes crear dos pergaminos temporales conteniendo conjuros arcanos de tu libro de conjuros. Estos pergaminos siguen las reglas normales para los pergaminos (pág. 558), con algunas restricciones adicionales. Cada uno debe ser de un nivel de conjuro diferente, y ambos niveles deben ser inferiores en 2 o más a tu conjuro de mayor nivel. Cualquier pergamino creado de esta forma pierde su magia la siguiente vez que levas a cabo tus preparativos diarios. Un pergamino temporal no tiene ningún valor.

Si tienes el nivel de competencia maestro en CD de conjuros arcanos, puedes crear tres pergaminos temporales durante tus preparativos diarios y, si tu nivel de competencia es legendario, puedes crear cuatro.

12º NIVEL

CONTRACONJURO ASTUTO — DOTE 12

MAGO

Prerrequisitos Contraconjuro, Reconocimiento rápido.

Aplicas creativamente tus conjuros preparados a Contraconjurar una mayor variedad de la magia de tu oponente. En lugar de ser capaz de contrarrestar un conjuro que tu enemigo prepara mediante Contraconjurar sólo si tienes preparado el mismo, podrás hacerlo en tanto en cuanto tengas dicho conjuro inscrito en tu libro. Cuando utilizas Contraconjurar de esta manera, el conjuro preparado que gastas deberá compartir con el conjuro desencadenante algún rasgo que no sea su tradición. A discreción del DJ, en su lugar puedes utilizar un conjuro con un rasgo opuesto, o que de alguna forma pueda contrarrestar lógicamente el conjuro desencadenante (como utilizar un conjuro de frío o de agua para contrarrestar *bola de fuego*, o *quitar miedo* para contrarrestar uno de *miedo*). Sea cual sea el conjuro que gastas, sufres un penalizador -2 a tu prueba de contrarrestar, aunque el DJ puede obviar esta penalización si el conjuro gastado resulta especialmente apropiado.

SENTIDO MÁGICO — DOTE 12

ADIVINACIÓN ARCANO DETECCIÓN MAGO

Tienes (literalmente) un sexto sentido para la magia ambiental en lo que te rodea. Puedes notar la presencia de las auras mágicas como si estuvieras utilizando continuamente un conjuro de *detectar magia* de 1er nivel. Sólo detecta magia en tu campo visual. Cuando Buscas, obtienes los beneficios de un conjuro de *detectar magia* de 3er nivel sobre las cosas que ves (además de los beneficios normales de Buscar). Puedes activar o desactivar este sentido con una acción gratuita al inicio o al final de tu turno.

14º NIVEL

FOCO VINCULADO — DOTE 14

MAGO

Prerrequisitos Vínculo arcano.

Tu conexión con tu objeto vinculado incrementa tu reserva de foco. Si

has gastado por lo menos 2 Puntos de Foco desde la última vez que Reenfocaste, cuando lo haces recuperas 2 Puntos de Foco en lugar de 1.

REFLEJAR CONJURO — DOTE 14

MAGO

Prerrequisitos Contraconjuro.

Cuanto utilizas con éxito Contraconjuro para contrarrestar un conjuro que afecta a unas criaturas objetivo o a un área, puedes volver los efectos del mismo en contra de su lanzador. Cuando se refleja, el conjuro afecta sólo al lanzador original, incluso si su efecto es de área o si normalmente afectaría a más de una criatura. El lanzador original puede hacer una salvación y utilizar otras defensas contra el conjuro reflejado de la forma habitual.

VÍNCULO SUPERIOR — DOTE 14

MAGO

Prerrequisitos Vínculo arcano.

Cuando extraes magia de tu objeto vinculado, puedes dejar un poco de energía mágica en su interior para usarla más tarde. Puedes usar Drenar objeto vinculado una vez adicional al día, pero sólo para lanzar un conjuro 2 o más niveles inferior a tu conjuro de mayor nivel.

16º NIVEL

CONCENTRACIÓN SIN ESFUERZO ◆ — DOTE 16

MAGO

Desencadenante Empieza tu turno.

Puedes mantener un conjuro apenas con un pensamiento. Obtienes de inmediato los efectos de la acción Mantener un conjuro, lo que te permite prolongar la duración de uno de tus conjuros de mago activos.

MANIPULAR CONJUROS ◆◆ — DOTE 16

CONCENTRAR MAGO

Has aprendido a alterar las eleccciones que haces al lanzar conjuros sobre ti mismo. Tras lanzar un conjuro sobre ti mismo que ofrece diversas elecciones de efecto (como *resistir energía*, *inmunidad a los conjuros* o un conjuro de *polimorfar* que ofrece diversas formas potenciales), puedes alterar la elección que hiciste al Lanzar el conjuro (por ejemplo, eligiendo un tipo diferente de daño para *resistir energía*). Sin embargo, tus manipulaciones debilitan la integridad del conjuro, reduciendo a la mitad su duración restante.

No puedes utilizar esta dote si los beneficios del conjuro ya se han utilizado o si los efectos de la primera elección podrían persistir de alguna forma después del cambio (por ejemplo, si una de las elecciones fuera crear un objeto consumible que ya has usado o para curarte), o si la dote crearía un efecto más poderoso que el ofrecido por el conjuro base. El DJ es el árbitro definitivo de a qué se puede aplicar la dote Manipular conjuros.

18º NIVEL

POSIBILIDADES INFINITAS — DOTE 18

MAGO

Has encontrado la forma de preparar un espacio de conjuro que existe en tu mente como muchas posibilidades diferentes a la vez. Durante tus preparativos diarios puedes utilizar una vez un espacio de conjuro para albergar ese infinito potencial, en vez de utilizarlo para preparar un conjuro. Puedes utilizar dicho espacio de conjuro para lanzar cualquier conjuro de tu libro por lo menos 2 niveles inferior al del espacio designado; el conjuro actúa a todos los efectos como si fuera 2 niveles inferior. En dicho espacio, no tienes ningún conjuro en particular preparado hasta que lo lanzas.

VOLVER A PREPARAR CONJURO — DOTE 18

MAGO

Has descubierto cómo volver a utilizar una y otra vez algunos de tus espacios de conjuro. Puedes invertir 10 minutos en preparar un conjuro que ya has lanzado hoy, recuperando el acceso a ese espacio de conjuro. El conjuro tiene que ser de 4º nivel o inferior, y no tiene que tener duración. Puedes volver a preparar un conjuro de esta forma incluso si ya lo has vuelto a preparar previamente el mismo día.

Si dispones de la tesis arcana sustitución de conjuros, en su lugar puedes preparar un conjuro diferente en un espacio de conjuro gastado, si el nuevo conjuro no tiene duración. Una vez has vuelto a preparar un conjuro en dicho espacio incluso una vez, en dicho espacio sólo puedes utilizar tu tesis arcana para sustituir conjuros sin duración.

20º NIVEL

COMBINAR CONJUROS — DOTE 20

MAGO

Puedes fusionar conjuros, generando múltiples efectos con un solo lanzamiento. Un espacio de cada nivel de conjuro que puedes lanzar, excepto los de 1er y 2º nivel, se convierte en un espacio de combinación de conjuros (esto no se aplica a los trucos). Cuando preparas tus conjuros, puedes llenar un espacio de combinación con una combinación de dos conjuros. Cada conjuro de la combinación tiene que estar 2 o más niveles de conjuro por debajo del nivel del espacio, y ambos deben tener como objetivo a la misma criatura u objeto, o tener la opción de designar como objetivo sólo a una criatura u objeto. Cada conjuro de la combinación debe tener también la misma forma de determinar si tiene efecto o no: ambos conjuros deben requerir una tirada de ataque de conjuro a distancia, requerir el mismo tipo de tirada de salvación o afectar al objetivo automáticamente.

Cuando lanzas un conjuro combinado, afecta a un solo objetivo, incluso si los conjuros componentes normalmente afectan a más de uno. Si cualquier conjuro de la combinación tiene más restricciones (como por ejemplo, designar como objetivo a criaturas vivas), tienes que cumplirlas todas. El conjuro combinado utiliza el más corto de los alcances de los conjuros componentes. Resuelve un conjuro combinado como si fuera uno solo, pero aplica los efectos de ambos componentes. Por ejemplo, si el objetivo del conjuro tiene éxito en la salvación contra un conjuro combinado, aplicaría el efecto de éxito de cada uno de los dos y, si falla críticamente, aplicaría el efecto de fallo crítico de ambos.

MAESTRÍA METAMÁGICA — DOTE 20

MAGO

Inviertes el mismo tiempo en alterar tus conjuros que en lanzarlos normalmente. Puedes utilizar acciones únicas metamágicas como acciones gratuitas.

PODER DEL ARCHIMAGO — DOTE 20

MAGO

Prerrequisitos Conocimiento de conjuros de archimago

Has dominado los secretos más grandes de la magia arcana. Obtienes un espacio de conjuros adicional de 10º nivel.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

MONJE

La fuerza fluye de tus puños, pero procede de tu mente y de tu espíritu. Buscas la perfección, refinando tu cuerpo hasta convertirlo en un instrumento preciso y tu mente en un ordenado bastión de sabiduría. Eres un combatiente feroz, reputado por tu habilidad en las artes marciales y en posiciones de combate que te conceden movimientos de lucha únicos. Si bien el desafío de dominar muchos estilos de lucha diferentes te hace llegar muy alto, también disfrutas meditando sobre cuestiones filosóficas y descubriendo nuevas formas de obtener la paz y la iluminación.

CARACTERÍSTICA CLAVE

FUERZA O DESTREZA

A 1er nivel, tu clase te concede una mejora de característica a Fuerza o a Destreza.

PUNTOS DE GOLPE

10 más tu modificador por Constitución

Incrementas tu número máximo de PG en este valor a 1er nivel y cada nivel posterior.

DURANTE LOS ENCUENTROS DE COMBATE...

Entras al combate a gran velocidad, esquivando los obstáculos o saltando sobre ellos con maniobras acrobáticas. Golpeas a los oponentes con una rápida ráfaga de ataques, utilizando tan sólo los puños o empuñando armas especializadas que has dominado durante tu entrenamiento monástico. Las posiciones te permiten cambiar de estilo de combate para adecuarte a situaciones diferentes, y las aptitudes de *ki* te permiten llevar a cabo proezas místicas, como curarte a ti mismo y flotar por los aires.

DURANTE LOS ENCUENTROS SOCIALES...

Tu perceptividad te permite detectar las falsedades y tu entrenamiento filosófico te proporciona una perspectiva para cualquier situación.

EXPLORANDO...

Trepas paredes, esquivas trampas, superas obstáculos y saltas por encima de fosos. Sueles permanecer en la periferia del grupo para proteger a sus miembros más vulnerables, y te adaptas bien a buscar peligros o a moverte sigilosamente.

EN TU TIEMPO LIBRE...

Te ejercitas de forma diligente, comes cosas sanas, meditas y estudias diversas filosofías. También puedes dedicarte a algún tipo de artesanía que optas a perfeccionar.

PODRÍAS...

- Mantener un régimen de entrenamiento físico y meditación.
- Enfrentarte a la adversidad con una aproximación tranquila y mesurada, sin ser presa del pánico ni sucumbir a la desesperación.
- Mirar al futuro en busca de formas de mejorar, pero permaneciendo en paz con tu yo actual.

OTROS PROBABLEMENTE...

- Se maravillan ante tus proezas físicas.
- Piensan que eres un poco estirado, dados tus votos y tus principios.
- Acuden a ti en busca de consejos filosóficos.

COMPETENCIAS INICIALES

A 1er nivel obtienes los niveles de competencia indicados en las siguientes estadísticas. No estás entrenado en nada que no se indica, si no obtienes un nivel de competencia mejor de alguna otra forma.

PERCEPCIÓN

Entrenado en Percepción

TIRADAS DE SALVACIÓN

Experto en Fortaleza
Experto en Reflejos
Experto en Voluntad

HABILIDADES

Entrenado en tantas habilidades como 4 más tu modificador por Inteligencia.

ATAQUES

Entrenado en armas sencillas
Entrenado en ataques sin arma

DEFENSAS

No entrenado en ninguna armadura
Experto en defensa sin armadura

CD DE CLASE

Entrenado en la CD de la clase monje

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

TABLA 3-13: AVANCE DEL MONJE

Tu nivel	Rasgos de clase
1	Competencias iniciales, dote de monje, ascendencia y bagaje, puño poderoso, ráfaga de golpes
2	Dote de monje, dote general
3	Dote general, golpes místicos, incremento de habilidad, movimiento sensacional +10 pies (*3 m*)
4	Dote de monje, dote general
5	Alerta, dote de ascendencia, golpes expertos, incremento de habilidad, mejoras de característica
6	Dote de monje, dote general
7	Camino a la perfección, dote general, especialización en un arma, incremento de habilidad, movimiento sensacional +15 pies (*+4,5 m*)
8	Dote de monje, dote general
9	Dote de ascendencia, golpes de metal, incremento de habilidad, experiencia de monje
10	Dote de monje, dote de habilidad, mejoras de característica
11	Dote general, incremento de habilidad, movimiento sensacional +20 pies (*+6 m*), segundo camino a la perfección
12	Dote de monje, dote general
13	Dote de ascendencia, golpes maestros, incremento de habilidad, maestría grácil
14	Dote de monje, dote general
15	Dote general, especialización mayor en un arma, movimiento sensacional +25 pies (*+7,5 m*), incremento de habilidad, mejoras de característica, tercer camino a la perfección
16	Dote de monje, dote general
17	Dote de ascendencia, golpes adamantinos, incremento de habilidad, leyenda grácil
18	Dote de monje, dote general
19	Dote general, forma perfeccionada, incremento de habilidad, movimiento sensacional +30 pies (*+9 m*)
20	Dote de monje, dote de habilidad, mejoras de característica

Rasgos de clase

Como monje, obtienes estas aptitudes. Una aptitud obtenida a un nivel superior indica el nivel requerido junto al nombre de la aptitud.

ASCENDENCIA Y BAGAJE

Además de las aptitudes que tu clase te proporciona a 1er nivel, obtienes los beneficios derivados de tu ascendencia y de tu bagaje, tal y como se describe en el Capítulo 2.

COMPETENCIAS INICIALES

A 1er nivel obtienes un número de competencias que representa tu entrenamiento básico, como se indica al inicio de esta clase.

RÁFAGA DE GOLPES

Puedes atacar rápidamente con los puños, los pies, los codos, las rodillas y otros ataques sin arma. Obtienes la acción Ráfaga de golpes.

RÁFAGA DE GOLPES ◆

FLORITURA MONJE

Haz dos ataques sin armas. Si ambas aciertan a la misma criatura, combina el daño a efectos de las resistencias y las debilidades. El penalizador por ataque múltiple se aplica a dichos Golpes de la forma normal. Como quiera que tiene el rasgo floritura, sólo puedes utilizar Ráfaga de golpes una vez por turno.

DOTES DE MONJE

A 1er nivel y cada nivel par posterior, obtienes una dote de la clase monje.

PUÑO PODEROSO

Sabes cómo utilizar los puños como armas mortales. El dado de daño para tus puños se incrementa a 1d6 en lugar de 1d4. La mayor parte de las personas sufren un penalizador -2 por circunstancia cuando llevan a cabo un ataque letal con ataques sin arma no letales, puesto que encuentran difícil utilizar los puños con fuerza mortal. Si llevas a cabo un ataque letal con los puños u otros ataques sin arma, no sufres dicho penalizador.

DOTES DE HABILIDAD 2º

A 2º nivel y cada 2 niveles posteriores, obtienes una dote de habilidad. Las dotes de habilidad se encuentran en el Capítulo 5 y tienen el rasgo habilidad. Debes tener el nivel entrenado o mejor en la habilidad correspondiente para seleccionar una dote de habilidad.

DOTES GENERALES 3º

A 3er nivel y cada 4 niveles posteriores, obtienes una dote general. Las dotes generales se encuentran en el Capítulo 5.

GOLPES MÍSTICOS 3º

Centrar tu voluntad en tus ataques físicos los imbuye con energía mística. Tus ataques sin arma se vuelven mágicos, lo que les permite superar las resistencias a los ataques no mágicos. Sin embargo, sigues necesitando un objeto, como por ejemplo unas *vendas de golpes poderosos*, para obtener un bonificador por objeto a las tiradas de ataque o para incrementar los dados de daño de arma de tus ataques.

INCREMENTOS DE HABILIDAD 3º

A 3er nivel y cada 2 niveles posteriores, obtienes un incremento de habilidad. Tu personaje puede utilizar un incremento de habilidad, o bien para obtener el nivel entrenado en una habilidad en la que no lo está, o bien para obtener el nivel experto en una habilidad en la que ya tiene el nivel entrenado.

A 7º nivel puedes utilizar incrementos de habilidad para aumentar tu nivel de competencia a maestro en una habilidad en la que ya has alcanzado el nivel experto, y a 15º nivel puedes utilizarlos para aumentar tu nivel de competencia a legendario en una habilidad en la que ya has alcanzado el nivel maestro.

MOVIMIENTO SENSACIONAL 3º

Te mueves como el viento. Obtienes un bonificador de +10 pies (*+3 m*) a tu Velocidad si no llevas armadura. El bonificador se incrementa en 5 pies (*1,5 m*) por cada 4 niveles que tienes más allá del 3º.

ALERTA 5º

Permaneces alerta a las amenazas que te rodean. Tu nivel de competencia para Percepción se incrementa a experto.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

DOTES DE ASCENDENCIA 5º

Además de la dote de ascendencia con la que empezaste, obtienes otra a 5º nivel y cada 4 niveles posteriores. La lista de dotes de ascendencia disponibles para ti se encuentra en la entrada de tu ascendencia en el Capítulo 2.

GOLPES EXPERTOS 5º

Has practicado las artes marciales y ahora has logrado sobrepasar tu habilidad anterior. Tus niveles de competencia para los ataques sin arma y las armas sencillas se incrementan a nivel experto.

MEJORAS DE CARACTERÍSTICA 5º

A 5º nivel y cada 5 niveles posteriores, mejoras cuatro puntuaciones de característica diferentes. Puedes utilizar estas mejoras de característica para incrementar tus puntuaciones de característica por encima de 18. Mejorar una puntuación de característica la incrementa en 1 si ya está en 18 o más, o en 2 si empieza por debajo de 18.

CAMINO A LA PERFECCIÓN 7º

Has progresado a lo largo de tu propio camino hacia la iluminación. Elige tu tirada de salvación de Fortaleza, Reflejos o Voluntad. Tu nivel de competencia para la tirada de salvación elegida se incrementa a nivel maestro. Cuando obtienes un éxito en la tirada de salvación elegida, en su lugar obtienes un éxito crítico.

ESPECIALIZACIÓN EN ARMAS 7º

Has aprendido a infligir heridas más graves con las armas que conoces mejor. Infliges 2 puntos de daño adicional con las armas y los ataques sin armas en los que tienes el nivel experto. Este daño se incrementa a 3 si tienes el nivel maestro, y a 4 si tienes el nivel legendario.

GOLPES DE METAL 9º

Puedes ajustar tu cuerpo para llevar a cabo ataques sin armas infundidos con la energía mística de los metales raros. Tus ataques sin armas se tratan como de hierro frío y plata. Ello te permite infligir más daño a una gran variedad de criaturas sobrenaturales, como por ejemplo demonios, diablos y hadas.

COMPETENCIA DE MONJE 9º

Tu nivel de competencia para la CD de tu clase de monje aumenta a nivel experto. Si tienes conjuros de *ki*, tu nivel de competencia para los ataques de conjuro y la CD de los conjuros con la tradición mágica que utilizas para los conjuros de *ki* aumentan a nivel experto.

SEGUNDO CAMINO A LA PERFECCIÓN 11º

Has aprendido a encontrar la perfección en cada éxito. Elige una tirada de salvación diferente a la que elegiste para tu camino a la perfección. Tu nivel de competencia para la tirada de salvación elegida se incrementa a nivel maestro. Si obtienes un éxito en la tirada de salvación elegida, en su lugar obtienes un éxito crítico.

MAESTRÍA GRÁCIL 13º

Te mueves en combate con gracilidad perpetua, esquivando y desviando golpes. Tu nivel de competencia para la defensa sin armadura aumenta a nivel maestro.

GOLPES MAESTROS 13º

Has refinado tu habilidad para utilizar tu cuerpo como un arma. Tus niveles de competencia para los ataques sin arma y las armas sencillas se incrementan a nivel maestro.

ESPECIALIZACIÓN MAYOR EN ARMAS 15º

Tu daño debido a la especialización en armas se incrementa a 4 con las armas y los ataques sin arma en los que tienes elnivel experto, 6 si tienes el nivel maestro y 8 si tienes el nivel legendario.

TERCER CAMINO A LA PERFECCIÓN 15º

Has hecho grandes progresos en tus estudios personales sobre

TÉRMINOS CLAVE

Verás los siguientes términos clave en muchas aptitudes de monje.

Conjuros de *ki*: utilizando una reserva interior sobrenatural llamada *ki*, puedes crear efectos mágicos. Ciertas dotes te conceden conjuros especiales llamados conjuros de *ki*, que son un tipo de conjuro de foco. Cuesta 1 Punto de Foco lanzar un conjuro de foco. Cuando obtienes tu primer conjuro de *ki*, también obtienes una reserva de foco de 1 Punto de Foco. Rellenas tu reserva de foco durante los preparativos diarios, y recuperas 1 Punto de Foco invirtiendo 10 minutos en utilizar la actividad Reenfocar para meditar a fin de alcanzar la paz interior.

La primera vez que obtienes un conjuro de *ki*, decide si tus conjuros de *ki* son divinos u ocultistas. Obtienes el nivel entrenado en ataques de conjuro y CD de conjuro para dicha tradición y tu característica clave para el lanzamiento de conjuros es la Sabiduría.

Los conjuros de foco son potenciados automáticamente a la mitad de tu nivel, redondeado hacia arriba. Adquirir dotes te puede proporcionar más conjuros de foco e incrementar el tamaño de tu reserva de foco, aunque ésta nunca puede albergar más de 3 Puntos de Foco. Las reglas de los conjuros de foco aparecen en la pág. 300.

Floritura: las acciones con este rasgo son técnicas especiales que requieren demasiado esfuerzo para que las lleves a cabo de forma frecuente. Sólo puedes utilizar 1 acción con el rasgo floritura por turno.

Incapacitación: una aptitud con este rasgo puede sacar de la lucha a un personaje. Pero cuando usas un efecto de incapacitación contra una criatura de un nivel superior al tuyo, reduces en un paso el dado de éxito de tu tirada de ataque, y dicha criatura aumenta en un paso el grado de éxito de sus tiradas de salvación para dicho efecto.

Posición: una posición es una estrategia general de combate que inicias utilizando una acción con el rasgo posición, y en la que permaneces durante algún tiempo. Una posición dura hasta que eres derribado, hasta que sus requisitos (si los tiene) son transgredidos, hasta que acaba el encuentro o hasta que inicias una nueva posición, lo que primero sucede. Una vez llevas a cabo una acción con el rasgo posición, no puedes llevar a cabo otra igual durante 1 asalto. Sólo puedes iniciar una posición o estar en ella en el modo de encuentro.

DOTES DE MONJE

Si necesitas buscar una dote de monje por su nombre en lugar de por su nivel, utiliza esta tabla.

Dote	Nivel
Agarrón aplastante	2
Aleteo de la grulla	6
Alma de diamante	12
Armamento monástico	1
Arrastre del lobo	6
Arrebatar flechas	8
Baluarte de la montaña	6
Correr por la pared	8
Cuerpo eterno	14
Cuerpo vacío	18
Desviar flecha	4
Detener	4
Embestida de *ki*	1
Explosión de *ki*	6
Flujo sinuoso	10
Foco meditativo	12
Foco pendenciero	2
Fusionar posición	20
Golpe de *ki*	1
Golpe de revés	10
Golpe demoledor	16
Hoja danzante	2
Iniciado del viento salvaje	8
Inmovilización durmiente	10
Lanzamiento giratorio	6
Lengua del sol y de la luna	14
Maestro de muchos estilos	16
Manantial meditativo	18
Maniobra mixta	8
Movimiento protegido	4
Oleada de sangre de hierro	14
Palma temblorosa	16
Paso abundante	6
Paso acuático	6
Patada voladora	4
Perturbar el *ki*	12
Plenitud corporal	4
Posición de la grulla	1
Posición de la montaña	1
Posición de la sangre de hierro	8
Posición del bosque enmarañado	8
Posición del dragón	1
Posición del lobo	1
Posición del tigre	1
Presencia iluminada	16
Puñetazo aturdidor	2
Puño elemental	2
Puños de diamante	18
Ráfaga de maniobras	4
Ráfaga de viento salvaje	14
Rapidez duradera	20
Rasgado del bosque enmarañado	14
Revés mejorado	12
Río rápido	18
Rugido del dragón	6
Sabio de las posiciones	12
Salto del viento	10
Técnica imposible	20
Temblor de la montaña	14
Zarpazo del tigre	6

la iluminación. Elige una de las tiradas de salvación seleccionadas para camino a la perfección o segundo camino a la perfección. Tu nivel de competencia para el tipo de salvación elegido aumenta a legendario. Cuando sufres un fallo crítico en el tipo de salvación elegido, en su lugar sufres un fallo. Cuando sacas un fallo en el tipo de salvación elegido contra un efecto que inflige daño, sufres mitad de daño.

GOLPES ADAMANTINOS 17º

Cuando centras tu voluntad en tus extremidades, tus golpes son tan inflexibles como el más duro de los metales. Tus ataques sin armas se tratan como si fueran adamantinos.

LEYENDA GRÁCIL 17º

Tu sublime movimiento te concede una protección y un ataque sin paralelo. Tu nivel de competencia para la defensa sin armadura aumenta a legendario, y tu nivel de competencia para la CD de tu clase de monje aumenta a maestro. Si tienes conjuros de *ki*, tu nivel de competencia para los ataques de conjuro y la CD de los conjuros con la tradición mágica que utilizas para los conjuros de *ki* aumentan a nivel maestro.

FORMA PERFECCIONADA 19º

Has eliminado de tus técnicas toda incompetencia. En el primer Golpe de tu turno, si sacas menos de 10, puedes tratar la tirada de ataque como un 10. Éste es un efecto de fortuna.

Dotes de Monje

A cada nivel en el que obtienes una dote de monje, selecciona una de las dotes siguientes. Para elegir una dote debes cumplir todos sus prerrequisitos.

1ER NIVEL

ARMAMENTO MONÁSTICO DOTE 1

MONJE

Te has entrenado con las armas tradicionales de tu monasterio o escuela. Obtienes acceso a armas poco comunes que tienen el rasgo monje y el nivel entrenado en armas sencillas y armas de monje. Cuando tu nivel de competencia en ataques sin arma aumenta a experto o maestro, tu nivel de competencia en estas armas aumenta también a nivel experto o maestro.

Puedes utilizar armas cuerpo a cuerpo de monje con cualquiera de tus dotes o aptitudes de monje que normalmente requieren ataques sin arma, aunque no si la dote o aptitud requiere que utilices un solo tipo de ataque específico, como por ejemplo la Posición de la grulla.

EMBESTIDA DE *KI* DOTE 1

MONJE

Puedes utilizar el *ki* para moverte con extraordinaria rapidez y hacer que sea más difícil golpearte. Obtienes el conjuro de *ki embestida de ki* y una reserva de foco de 1 Punto de Foco. Las reglas para los conjuros de *ki* se resumen en la barra lateral de la pág. 193, y las reglas completas para los conjuros de foco aparecen en la pág. 300.

GOLPE DE *KI* DOTE 1

MONJE

Tu estudio del flujo de la energía mítica te permite aprovecharla en tus ataques físicos. Obtienes el conjuro de *ki golpe de ki* y una reserva de foco de 1 Punto de Foco. Las reglas para los conjuros de *ki* se resumen en la barra lateral de la pág. 193, y las reglas completas para los conjuros de foco aparecen en la pág. 300.

POSICIÓN DE LA GRULLA ❖ DOTE 1

MONJE POSICIÓN

Requisitos No llevas armadura.

Inicias la posición de la grulla, alzando los brazos en imitación de las alas de una grulla y utilizando movimientos defensivos fluidos. Obtienes un bonificador +1 por circunstancia a la CA, pero los únicos Golpes que puedes dar son ataques de ala de grulla. Infligen 1d6 de daño contundente; están en el grupo pelea; y tienen los rasgos ágil, sutil, no letal y sin armas.

Cuando estás en la Posición de la grulla, reduces en 5 la CD para los saltos de altura y los saltos de

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

ATAQUES SIN ARMA DEL MONJE

Algunas posiciones del monje te permiten llevar a cabo ataques sin arma especiales mientras te encuentras en las mismas. Estos ataques se resumen aquí.

Ataque	Daño	Grupo	Rasgos
Ala de grulla	1d6 Cn	Pelea	Ágil, sutil, no letal, sin arma
Azote de rama	1d8 Cr	Pelea	Ágil, sutil, no letal, sin arma
Barrido de hierro	1d8 Cn	Pelea	No letal, parada, barrido, sin arma
Choque del viento*	1d6 Cr	Pelea	Ágil, no letal, propelente, sin arma
Cola de dragón	1d10 Cn	Pelea	Revés, no letal, sin arma
Quijada de lobo	1d8 P	Pelea	Ágil, a traición, sutil, no letal, sin arma
Piedra que cae	1d8 Cn	Pelea	Vigoroso, no letal, desarmado
Zarpa de tigre	1d8 Cr	Pelea	Ágil, sutil, no letal, sin arma

* La *posición de los vientos salvajes* es un conjuro de *ki*, por lo que puedes encontrar más información en la pág. 407.

longitud, y cuando saltas sin carrerilla, puedes moverte de forma adicional 5 pies (*1,5 m*) horizontalmente o 2 pies (*60 cm*) verticalmente.

POSICIÓN DE LA MONTAÑA ❖ DOTE 1

MONJE POSICIÓN

Requisitos No llevas armadura y estás en contacto con el suelo.

Adoptas la postura de una montaña implacable (una técnica que fue descubierta originalmente por monjes enanos), lo que te permite atacar con el peso de una avalancha. Los únicos Golpes que puedes dar son ataques sin arma de piedra que cae. Infligen 1d8 de daño contundente; están en el grupo de pelea; y tienen los rasgos vigoroso, no letal y sin arma.

En la posición de la montaña, obtienes un bonificador +4 por estatus a la CA y un +2 por circunstancia a cualquier defensa contra ser Empujado o Derribado. Sin embargo, sufres un límite por Destreza a tu CA de +0, lo que significa que no sumas tu Destreza a tu CA y tu velocidad se reduce en 5 pies (*1,5 m*).

POSICIÓN DEL DRAGÓN ❖ DOTE 1

MONJE POSICIÓN

Requisitos No llevas armadura.

Inicias la Posición del dragón y llevas a cabo poderosos ataques con las piernas como si de latigazos de la cola de un dragón se tratara. Puedes llevar a cabo ataques de cola de dragón que infligen 1d10 de daño contundente. Están en el grupo pelea y tienen los rasgos revés, no letal y sin arma.

Si estás en la Posición de dragón, puedes ignorar la primera casilla de terreno difícil cuando das una Zancada.

POSICIÓN DEL LOBO ❖ DOTE 1

MONJE POSICIÓN

Requisitos No llevas armadura.

Adoptas la posición de un lobo, pegado al terreno y con las manos semejando unas mandíbulas colmilludas. Puedes llevar a cabo ataques sin arma de quijada de lobo. Infligen 1d8 daño perforante; están en el grupo pelea, y tienen los rasgos ágil, a traición, sutil, no letal y sin arma.

Si flanqueas a un objetivo estando en la posición del lobo, tus ataques sin arma de quijada de lobo también obtienen el rasgo derribar.

POSICIÓN DEL TIGRE ❖ DOTE 1

MONJE POSICIÓN

Requisitos No llevas armadura.

Adoptas la posición de un tigre y puedes llevar a cabo ataques de zarpa de tigre. Infligen 1d8 daño cortante; están en el grupo pelea, y tienen los rasgos ágil, sutil, no letal y sin arma. Con un éxito crítico de tus zarpas de tigre, si infliges daño, el objetivo sufre además 1d4 daño persistente por sangrado.

Si tu Velocidad es por lo menos 20 pies (*6 m*) y permaneces en la posición del tigre, puedes dar un Paso de 10 pies (*3 m*).

2º NIVEL

AGARRÓN APLASTANTE — DOTE 2

MONJE

Como una poderosa serpiente constrictora, aplastas a tus objetivos en un agarrón inflexible. Cuando Apresas con éxito a una criatura, puedes infligir a la misma tanto daño contundente como tu modificador por Fuerza. Puedes hacer que este ataque sea no letal sin penalizador alguno.

FOCO PENDENCIERO — DOTE 2

MONJE

Sabes cómo sacar el máximo partido de tus ataques cuando luchas cuerpo a cuerpo. Obtienes acceso a los efectos de especialización crítica de los ataques sin arma del grupo pelea y de las armas del grupo pelea. Si tienes Armamento monástico, también obtienes los efectos de especialización crítica de todas las armas de monje en las que estás entrenado.

HOJA DANZANTE — DOTE 2

MONJE

Eres tan ligero como una hoja que flota en la brisa. Cuando Saltas sin carrerilla o tienes éxito en un Salto de altura o de longitud, incrementa en 5 pies (*1,5 m*) la distancia saltada. Al calcular el daño que sufres debido a una caída, no cuentes ninguna distancia de caída mientras estés adyacente a un muro.

PUÑETAZO ATURDIDOR — DOTE 2

MONJE

Prerrequisitos Ráfaga de golpes

El poder enfocado de tu ráfaga amenaza con abrumar a tu oponente. Cuando designas como objetivo a la misma criatura de dos Ataques de tu Ráfaga de golpes, puedes intentar aturdir a la misma. Si cualquiera de los dos ataques acierta e inflige daño, el objetivo debe tener éxito en una salvación de Fortaleza contra la CD de tu clase o quedar aturdido 1 (o aturdido 3 con un fallo crítico). Este es un efecto de incapacitación.

PUÑO ELEMENTAL — DOTE 2

MONJE

Prerrequisitos Golpe *ki*

Llamas al poder de los elementos, imbuyendo tu *ki* de energía elemental y permitiendo que tus ataques inflijan daño por energía. Cuando lanzas *golpe ki*, además de los tipos de daño normalmente disponibles puedes elegir que el daño adicional adopte la forma de una ráfaga de viento empujado por la tormenta (que inflige daño por electricidad y obtiene el rasgo aire), un fragmento de roca (que inflige daño contundente y obtiene el rasgo tierra), una llama oscilante (que inflige daño por fuego), o una ola rompiente de agua helada (que inflige daño por frío y obtiene el rasgo agua).

4º NIVEL

DESVIAR FLECHA ↷ — DOTE 4

MONJE

Desencadenante Eres el objetivo de un ataque físico a distancia.

Requisitos Eres consciente del ataque, no estás desprevenido contra él y tienes una mano libre.

Obtienes un bonificador +4 por circunstancia a la CA contra el ataque desencadenante. Si el ataque falla, has conseguido desviarlo. No puedes utilizar esta dote para desviar proyectiles a distancia inusualmente enormes (como por ejemplo peñascos o cuadrillos de balista).

DETENER ↷ — DOTE 4

MONJE

Desencadenante Una criatura a tu alcance utiliza una acción de movimiento o abandona una casilla durante una acción de movimiento que está utilizando.

Atacas cuando enemigo intenta huir. Da un Golpe cuerpo a cuerpo contra la criatura desencadenante. Si resulta en un impacto crítico y el desencadenante es una acción de movimiento, dicha acción queda interrumpida.

MOVIMIENTO PROTEGIDO — DOTE 4

MONJE

Mantienes alzada la guardia, incluso mientras te mueves. Obtienes un bonificador +4 por circunstancia a la CA contra las reacciones desencadenadas por tu movimiento.

PATADA VOLADORA ◆◆ — DOTE 4

MONJE

Te lanzas contra un enemigo. Da un Salto sin carrerilla, un Salto de altura o un Salto de longitud. Al final del salto, si estás adyacente a un enemigo, puedes dar un Golpe de inmediato al mismo con un ataque sin armas, incluso si está en pleno aire. Después del Golpe, caes al suelo. Si la distancia que caes no es mayor que la altura de tu salto, caes de pie y no sufres daño.

PLENITUD CORPORAL — DOTE 4

MONJE

Prerrequisitos Conjuros de *ki*

Puedes recuperar tu salud utilizando tu *ki*. Obtienes el conjuro de *ki* *plenitud del cuerpo* (pág. 407). Incrementa en 1 el número de Puntos de Foco de tu reserva de foco.

RÁFAGA DE MANIOBRAS — DOTE 4

MONJE

Prerrequisitos Nivel experto en Atletismo.

Tu ráfaga es una combinación de maniobras. Durante una Ráfaga de golpes puedes reemplazar uno o dos de tus ataques por Presas, Empujones o Derribos.

6º NIVEL

ALETEO DE LA GRULLA ↷ — DOTE 6

MONJE

Prerrequisitos Posición de la grulla

Desencadenante Eres el objetivo de un ataque cuerpo a cuerpo hecho por un atacante al que puedes ver.

Requisitos Estas en la Posición de la grulla.

Interpones tu brazo entre tu oponente y tú. Tu bonificador por circunstancia a la CA derivado de la Posición de la grulla se incrementa +3 contra el ataque desencadenante. Si el ataque falla, puedes dar de inmediato un Golpe de ala de grulla contra el atacante con un penalizador -2, incluso si éste no está a tu alcance.

ARRASTRE DEL LOBO ❖❖ DOTE 6

MONJE

Prerrequisitos Posición del lobo

Requisitos Estar en la Posición del lobo.

Arrancas a tu enemigo de donde está. Haz un ataque de quijada de lobo. Tu quijada de lobo obtiene el rasgo fatal d12 para este Golpe y, si tiene éxito, derribas al enemigo.

BALUARTE DE LA MONTAÑA ❖ DOTE 6

MONJE

Prerrequisitos Posición de la montaña

Requisitos Estar en la Posición de la montaña.

Te centras en tu conexión con la tierra y pides a la montaña que bloquee los ataques contra ti. Obtienes un bonificador +2 por circunstancia a tu CA hasta el inicio de tu siguiente turno.

Especial Si dispones de esta dote, el límite a tu modificador por Destreza a la CA mientras te encuentras en la Posición de la montaña se incrementa de +0 a +1.

EXPLOSIÓN DE *KI* DOTE 6

MONJE

Prerrequisitos Conjuros de *ki*

Puedes desatar un impactante cono de fuerza canalizando tu *ki*. Obtienes el conjuro de *ki explosión de k*i (pág. 407). Incrementa en 1 el número de Puntos de Foco de tu reserva de foco.

LANZAMIENTO GIRATORIO ❖ DOTE 6

MONJE

Requisitos Tienes una criatura agarrada o neutralizada.

Lanzas a gran distancia a tu enemigo agarrado o neutralizado. Puedes lanzar a la criatura a cualquier distancia hasta 10 pies (*3 m*) +5 pies (*1,5 m*) x tu modificador por Fuerza. Si consigues lanzar con éxito a la criatura, ésta sufre tanto daño contundente como tu modificador por Fuerza más 1d6 por cada 10 pies (*3 m*) recorridos.

Haz una prueba de Atletismo contra la CD de Fortaleza del enemigo. Sufres un penalizador -2 por circunstancia a tu prueba si el objetivo es un tamaño mayor que tú y un penalizador -4 si es aún mayor. Obtienes un bonificador +2 por circunstancia a tu prueba si el objetivo es un tamaño menor que tú y un bonificador +4 si es aún menor.

Éxito crítico Lanzas a la criatura la distancia deseada y además cae derribada.

Éxito Lanzas a la criatura la distancia deseada.

Fallo No lanzas a la criatura

Fallo crítico No lanzas a la criatura y ésta ya no está agarrada o neutralizada por ti.

EJEMPLO DE MONJE

MONJE *KI*

Centrándote, llamas a la energía mágica interna que habita en todos los seres vivos. Este ki puede potenciar tu cuerpo o explotar como pura energía.

PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA

Prioriza la Fuerza. La Sabiduría potencia tus conjuros de *ki*, tu Percepción y tus salvaciones de Voluntad. La Constitución y la Destreza ayudan a tus defensas físicas.

HABILIDADES

Acrobacias, Atletismo, Ocultismo, Sigilo

DOTE INICIAL

Golpe *ki* (ocultismo)

DOTES DE NIVEL SUPERIOR

Posición de la montaña (1º), Puño elemental (2º), Plenitud corporal (4º), Explosión *ki* (6º), Foco meditativo (12º), Palma temblorosa (16º), Cuerpo vacío (20º)

PASO ABUNDANTE — DOTE 6

MONJE

Prerrequisitos Movimiento sensacional, conjuros de *ki*

Te puedes teletransportar una distancia corta. Obtienes el conjuro de *ki paso abundante* (pág. 407). Incrementa en 1 el número de Puntos de Foco de tu reserva de foco.

PASO ACUÁTICO — DOTE 6

MONJE

Puedes dar Zancadas a través de líquidos y de superficies que no soportan tu peso. Este beneficio sólo dura lo que tu movimiento. Si acabas tu movimiento sobre una superficie que no es capaz de soportar tu peso, caes en ella o ésta se desmorona de la forma habitual.

RUGIDO DEL DRAGÓN ◆ — DOTE 6

AUDITIVO EMOCIÓN MENTAL MIEDO MONJE

Prerrequisitos Posición del dragón

Requisitos Estas en la Posición del dragón.

Ruges, instilando el miedo en tus enemigos. Los enemigos en una emanación de 15 pies (*4,5 m*) deben tener éxito en una salvación de Voluntad contra tu CD de Intimidación o quedar asustados 1 (asustados 2 con un fallo crítico). Cuando una criatura asustada por el rugido empieza su turno adyacente a ti, no puede reducir su valor de asustado por debajo de 1 en dicho turno. Tu primer ataque que impacta a una criatura asustada después de que ruges y antes del final de tu siguiente turno obtiene un bonificador +4 por circunstancia al daño.

Después de utilizar el Rugido del dragón, no puedes volver a utilizarlo durante 1d4 asaltos. Sus efectos acaban de inmediato si abandonas la Posición del dragón. Las criaturas que se encuentran en el área de tu rugido quedan entonces temporalmente inmunes durante 1 minuto.

ZARPAZO DEL TIGRE ◆◆ — DOTE 6

MONJE

Prerrequisitos Posición del tigre

Requisitos Estar en la Posición del tigre.

Das un feroz zarpazo con ambas manos. Un Golpe de zarpa de tigre. Inflige dos dados de daño por arma adicionales (tres si eres de 14º nivel o superior) y puedes apartar 5 pies (*1,5 m*) de ti al objetivo como si le hubieras Empujado con éxito. Si el ataque es un éxito crítico e inflige daño, suma tu modificador por Fuerza al daño persistente por sangrado debido a tu zarpa de tigre.

8º NIVEL

ARREBATAR FLECHAS — DOTE 8

MONJE

Prerrequisito Desviar flecha

Atrapas proyectiles en el aire y los devuelves a su origen. Cuando desvías con éxito un ataque mediante inicial Desviar flecha, como parte de dicha reacción puedes dar de inmediato un Golpe a distancia contra el atacante utilizando el proyectil desviado. Esta es un arma arrojadiza con el mismo incremento de alcance y el efecto en caso de impacto que el ataque desencadenante.

CORRER POR LA PARED ◆ DOTE 8

MONJE

Desafías a la gravedad, atravesando planos verticales con la misma facilidad que el suelo. Da una Zancada hasta tu Velocidad. Debes iniciar tu movimiento sobre una superficie horizontal. Durante dicho movimiento, puedes subir corriendo por superficies verticales, como paredes, a tu Velocidad completa. Si acabas la Zancada alejado del suelo, caes después de llevar a cabo tu siguiente acción o al acabar tu turno, lo que sucede antes (aunque puedes Agarrarte a una cornisa, si es aplicable). Si dispones de Paso acuático o una aptitud similar, Correr por la pared te permite correr a lo largo de superficies verticales delgadas, así como líquidos verticales, como por ejemplo una catarata.

INICIADO DE LOS VIENTOS SALVAJES DOTE 8

MONJE

Prerrequisitos Conjuros de *ki*

Aprendes una posición mística que te permite atacar a distancia. Obtienes el conjuro de *ki posición de los vientos salvajes* (pág. 407). Incrementa en 1 el número de Puntos de Foco de tu reserva de foco. Si bien adoptar la posición es un conjuro de *ki*, los Golpes de choque de viento que concede no lo son, por lo que podrás utilizarlos tan a menudo como quieras estando en dicha posición.

MANIOBRA MIXTA ◆◆ DOTE 8

MONJE

Prerrequisitos Nivel maestro en Atletismo.

Combinas dos maniobras diferentes en un todo único y fluido. Elige dos maniobras de entre Presa, Empujón y Derribo. Haz ambos ataques elegidos contra la misma o diferentes criaturas, pero no apliques el penalizador por ataque múltiple hasta después de resolver ambos.

POSICIÓN DE LA SANGRE DE HIERRO ◆ DOTE 8

MONJE POSICIÓN

Requisitos No llevas armadura.

Adoptas la posición del hierro impenetrable, rehusando ceder a cualquier golpe. Puedes llevar a cabo ataques sin arma de barrido de hierro. Infligen 1d8 de daño contundente; están en el grupo de pelea; y tienen los rasgos no letal, parada, barrido y sin arma.

En la Posición de la sangre de hierro, obtienes resistencia 2 a todo tipo de daño. Dicha resistencia aumenta a 3 a 12º nivel, a 4 a 16º nivel y a 5 a 20º nivel.

POSICIÓN DEL BOSQUE ENMARAÑADO ◆ DOTE 8

MONJE POSICIÓN

Requisitos No llevas armadura

Extiendes los brazos como ramas nudosas para interferir con los movimientos de tu enemigo. Puedes llevar a cabo ataques sin arma de azote de rama. Infligen 1d8 daño cortante; están en el grupo pelea, y tienen los rasgos ágil, sutil, no letal y sin arma.

Cuando estás en la Posición del bosque enmarañado y puedes actuar, cada enemigo a tu alcance que intenta alejarse de ti debe tener éxito en una salvación de Reflejos, prueba de Acrobacias o prueba de Atletismo contra la CD de tu clase o quedar inmovilizado para dicha acción. Si lo prefieres, puedes permitir moverse al enemigo.

10º NIVEL

GOLPE DE DERRIBO ◆◆ DOTE 10

CONCENTRAR MONJE

Centras tu fuerza en un golpe lo suficientemente poderoso como para apartar de ti a un enemigo. Da un Golpe sin armas. Si tienes éxito, intenta una prueba de Atletismo para Empujar al objetivo. Este ataque utiliza el mismo penalizador por ataque múltiple que tu Golpe y no cuenta para tu penalizador por ataque múltiple.

FLUJO SERPENTEANTE ◆ DOTE 10

MONJE

Frecuencia Una vez por asalto

Cualquier viaje consiste en algo más que simplemente llegar a destino. Utilizas dos de las siguientes acciones en cualquier orden: Ponerte en pie, Paso y Zancada. No puedes usar la misma acción dos veces.

INMOVILIZACIÓN DURMIENTE ◆ DOTE 10

ATAQUE INCAPACITACIÓN MONJE

Requisitos Tienes una criatura agarrada o neutralizada.

Presionas puntos cruciales del sistema nervioso de tu objetivo, impidiéndole funcionar. Haz una prueba de Atletismo para Agarrar a la criatura, con los siguientes efectos de éxito y de fallo crítico en lugar de los normales.

Éxito crítico El objetivo queda inconsciente durante un minuto, aunque permanece de pie y no deja caer lo que tiene en las manos.

Éxito El objetivo sufre torpe 1 hasta el final de su siguiente turno.

SALTO DEL VIENTO DOTE 10

MONJE

Prerrequisitos Conjuros de *ki*

Reúnes el viento bajo tus pies, lo que te permite flotar mientras saltas. Obtienes el conjuro de *ki saltar con el viento* (pág. 407). Incrementa en 1 el número de Puntos de Foco de tu reserva de foco.

12º NIVEL

ALMA DE DIAMANTE DOTE 12

MONJE

Has fortificado tu cuerpo y tu mente contra los efectos arcanos. Obtienes un bonificador +1 por estatus a las tiradas de salvación contra la magia.

FOCO MEDITATIVO DOTE 12

MONJE

Prerrequisitos Conjuros de *ki*

Tu meditación es tan efectiva que puedes lograr un enfoque profundo. Si has gastado por lo menos 2 Puntos de Foco desde la última vez que Reenfocaste, cuando lo haces recuperas 2 Puntos de Foco en lugar de 1.

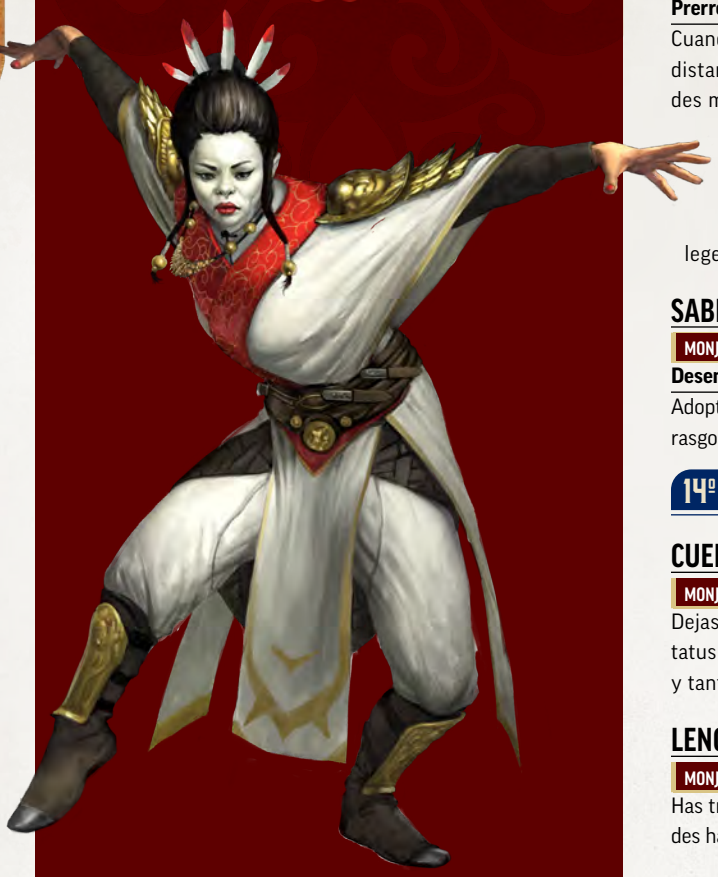
PERTURBAR EL *KI* ◆◆ DOTE 12

MONJE NEGATIVO

Da un Golpe sin armas. Si inflige daño a una criatura viva, bloqueas la fuerza vital interior de la misma. La criatura sufre 2d6 daño negativo persistente y queda debilitada 1 hasta que acaba el daño persistente. Si eres de 18º nivel o superior, en su lugar el daño es 3d6.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

EJEMPLO DE MONJE



MONJE DE LA GRULLA

Buscando la gracilidad en todas las cosas, imitas los movimientos fluidos de la grulla. Tus golpes son tan rápidos como el viento y tu mente está tan en calma como un plácido estanque.

PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA

Prioriza la Destreza para tener ataques sutiles y defensas elevadas. Una buena Sabiduría te permite percibir peligros y actuar rápidamente, y la Constitución mejora tu dureza.

HABILIDADES

Acrobacias, Naturaleza, Religión, Sigilo

DOTE INICIAL

Posición de la grulla

DOTES DE NIVEL SUPERIOR

Hoja danzante (2º), Patada voladora (4º), Aleteo de la grulla (6º), Flujo serpenteante (10º), Sabio de las posiciones (12º), Rapidez duradera (20º)

REVÉS MEJORADO — DOTE 12

MONJE

Prerrequisitos Nivel maestro en Atletismo.

Cuando Empujas con éxito a una criatura, incrementa tanto la distancia a la que la puedes empujar como la distancia que puedes moverte para no apartarte de la misma en 5 pies (*1,5 m*) con un éxito o 10 pies (*3 m*) con un éxito crítico. Si empujas al objetivo contra un obstáculo, sufre tanto daño contundente cómo 6 más tu modificador por Fuerza, u 8 más tu modificador por Fuerza si tienes un nivel de competencia legendario en Atletismo.

SABIO DE LAS POSICIONES ◆ — DOTE 12

MONJE

Desencadenante Tiras iniciativa.

Adoptas una posición sin siquiera pensarlo. Utiliza una acción con el rasgo posición.

14º NIVEL

CUERPO ETERNO — DOTE 14

MONJE

Dejas de envejecer. Además, obtienes un bonificador +2 por estatus a las tiradas de salvación contra venenos y enfermedades, y tanta resistencia al daño por veneno como la mitad de tu nivel.

LENGUA DEL SOL Y DE LA LUNA — DOTE 14

MONJE

Has trascendido las barreras entre las palabras y su significado. Puedes hablar y entender todos los idiomas hablados.

OLEADA DE SANGRE DE HIERRO ◆ — DOTE 14

MONJE

Prerrequisitos Posición de la sangre de hierro.

Requisitos Estar en la Posición de la sangre de hierro.

Te armas de valor, preparándote para resistir a los ataques que se avecinan, utilizando tus músculos para absorber el impacto. Obtienes los beneficios de tu rasgo de parada barrido de hierro (un bonificador +1 por circunstancia a la CA hasta el inicio de tu siguiente turno) y tu resistencia debido a la Posición de la sangre de hierro se incrementa hasta tu modificador por Fuerza (si es mayor) para la misma duración.

RASGADO DEL BOSQUE ENMARAÑADO ◆ — DOTE 14

MONJE

Prerrequisitos Posición del bosque enmarañado.

Requisitos Estar en la Posición del bosque enmarañado.

Reposicionas a tus enemigos con ataques de rasgado. Da un Golpe de azote de rama. Si aciertas e infliges daño, obligas al objetivo a moverse 5 pies (*1,5 m*) a un espacio a tu alcance. Esto sigue las reglas de movimiento forzado que se describen en la pág. 475.

RÁFAGA DE VIENTOS SALVAJES ◆◆ — DOTE 14

AIRE CONCENTRAR EVOCACIÓN MANIPULAR MONJE

Prerrequisitos Iniciado de los vientos salvajes.

Requisitos Estar en la Posición de los vientos salvajes.

Almacenas energía que luego liberas en una enorme ráfaga de viento. Da un Golpe de choque de viento contra cada criatura, o

bien en un cono de 30 pies (*9 m*) o bien en una línea de 60 pies (*18 m*), a tu elección. Todos estos ataques cuentan para tu penalizador por ataque múltiple, pero éste no se incrementa hasta haber llevado a cabo todos los ataques.

TEMBLOR DE LA MONTAÑA ◆ DOTE 14

MONJE

Prerrequisitos Baluarte de la montaña.

Requisitos Estar en la Posición de la montaña.

Das un pisotón, haciendo temblar la tierra bajo tus pies. Las criaturas en contacto con el suelo y que estén dentro de una emanación de 20 pies (*6 m*) sufrirán tanto daño como tu modificador por Fuerza (mínimo 0), que podrán resistir mediante una salvación básica de Fortaleza. Con un fallo, también caerán derribadas. Después de utilizar esta acción, no puedes volver a utilizarla durante 1d4 asaltos.

Especial Si dispones de esta dote, el limite a tu modificador por Destreza a la CA mientras utilizas la Posición de la montaña se incrementa de +1 a +2.

16º NIVEL

GOLPE APLASTANTE ◆◆ DOTE 16

MONJE

La fuerza de tu calculado golpe resquebraja tanto los objetos como las defensas. Da un Golpe sin armas. Éste sobrepasa las resistencias del objetivo. Si el objetivo tiene Dureza, el Golpe trata la misma como si tuviera la mitad de su valor.

MAESTRO DE MUCHOS ESTILOS ◆ DOTE 16

MONJE

Prerrequisitos Sabio de las posiciones.

Requisito Empieza tu turno

Te envuelves entre posiciones en una danza incesante. Utilizas una acción con el rasgo posición.

PALMA TEMBLOROSA DOTE 16

MONJE

Prerrequisitos Conjuros de *ki*

Tus golpes pueden matar a tus enemigos. Obtienes el conjuro de *ki palma temblorosa* (pág. 407). Incrementa en 1 el número de Puntos de Foco de tu reserva de foco.

PRESENCIA ILUMINADA DOTE 16

EMOCIÓN MENTAL MONJE

Exudas un aura de resolución. Tanto tú como tus aliados a 15 pies (*4,5 m*) o menos de distancia obtenéis un bonificador +2 por estatus a las tiradas de salvación de Voluntad contra los efectos mentales.

18º NIVEL

CUERPO VACÍO DOTE 18

MONJE

Prerrequisitos Conjuros de *ki*

Transmutas tu cuerpo en una forma etérea. Obtienes el conjuro de *ki cuerpo vacío* (pág. 406). Incrementa en 1 el número de Puntos de Foco de tu reserva de foco.

MANANTIAL MEDITATIVO DOTE 18

MONJE

Prerrequisitos Foco meditativo.

Cuando despejas tu mente, tu foco acude fluyendo como un poderoso manantial. Si has gastado por lo menos 3 Puntos de Foco desde la última vez que Reenfocaste, cuando lo haces recuperas 3 Puntos de Foco en lugar de 1.

PUÑOS DE DIAMANTE DOTE 18

MONJE

Tu cuerpo se endurece mientras combinas tus ataques, haciendo que tus golpes de remate sean más dañinos. Tus ataques sin armas obtienen el rasgo vigoroso. Cualquier ataque que ya tuviera dicho rasgo, en su lugar incrementaría en un paso su dado de daño de arma.

RÍO RÁPIDO ◆ DOTE 18

MONJE

Desencadenante Acaba tu turno y sufres un penalizador por estatus a tu Velocidad o estás inmovilizado o lentificado.

Fluyes como el agua, evitando toda limitación. Acaba con un penalizador por estatus a tu Velocidad, o un estado de inmovilizado o lentificado de los que te afectan.

20º NIVEL

FUSIONAR POSICIONES DOTE 20

MONJE

Prerrequisitos Por lo menos dos posiciones.

Has combinado dos posiciones en una sola posición propia. Cuando adquieres esta dote, eliges dos posiciones que conoces y las combinas en una sola posición fusionada. Dale a tu nueva posición fusionada un nombre único. Cuando adoptas tu posición fusionada, obtienes todos los efectos de ambas posiciones, incluyendo los requisitos y las restricciones.

No puedes fusionar posiciones con requisitos o restricciones fundamentalmente incompatibles (como por ejemplo la Posición de la montaña y la Posición de la grulla, puesto que ambas requieren utilizar tan sólo un tipo de Golpe).

RAPIDEZ DURADERA DOTE 20

MONJE

Te mueves con tanta rapidez y altura como el propio viento. Estás permanentemente *acelerado*. Puedes utilizar tu acción adicional para dar una Zancada o un Salto sin carrerilla, o para proporcionar una de las acciones necesarias para un Salto de altura o un Salto de longitud.

TÉCNICA IMPOSIBLE ↷ DOTE 20

FORTUNA MONJE

Desencadenante Un Golpe enemigo te acierta o fallas una tirada de salvación contra una aptitud de un enemigo.

Requisitos No llevas armadura o no estás fatigado.

Ejecutas una maniobra que desafía toda posibilidad. Si el efecto desencadenante es que un ataque enemigo te acierta, el enemigo repite la tirada de ataque y utiliza el menor de los resultados. Si el efecto desencadenante es que fallas una tirada de salvación, repite esa tirada y utiliza el mayor de los resultados.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Pícaro

Eres hábil y oportunista. Utilizando tu aguda inteligencia y tus rápidas reacciones, sacas partido de los pasos en falso de tu oponente y pegas donde más duele. Tu juego es peligroso, buscando emociones y poniendo a prueba tus habilidades, sin que probablemente te preocupen demasiado cualesquiera leyes que se interpongan en tu camino. Si bien la senda de cada pícaro es única y está salpicada de peligros, lo que tienen todos en común es la amplitud y la profundidad de sus habilidades.

Característica clave

Destreza u otra

A 1er nivel, tu clase te concede una mejora de característica a Destreza o una opción de enredos de pícaro.

Puntos de golpe

8 más tu modificador por Constitución

Incrementas tu número máximo de PG en este valor a 1er nivel y cada nivel posterior.

Durante los encuentros de combate...

Te mueves sigilosamente para tomar desprevenidos a tus enemigos. Eres un instrumento de precisión, más útil contra un jefe duro o un lanzador de conjuros distante que contra soldados rasos.

Durante los encuentros sociales...

Tus habilidades te proporcionan múltiples herramientas con las que influenciar a tu oposición. Organizar estafas y extraer información son algo instintivo para ti.

Explorando...

Te mueves sigilosamente para sorprender a los enemigos y explorar en busca de peligros o de trampas. Eres un activo valioso puesto que puedes desactivar trampas, resolver acertijos y anticipar peligros.

En tu tiempo libre...

Podrías dedicarte a vaciar bolsillos o a comerciar en mercancía ilegal. También podrías formar parte de una cofradía de ladrones o incluso fundar una propia.

Podrías...

- Refinar tus habilidades practicando intensamente, tanto a solas como por el mundo.
- Saber dónde obtener mercancía ilegal.
- Sortear o quebrantar la ley porque piensas que ésta no tiene sentido o bien tener tu propio código.

Otros probablemente...

- Te encuentran encantador o fascinante, incluso si creen que es mejor no confiar en ti.
- Acuden a ti cuando necesitan a alguien dispuesto a correr riesgos o utilizar métodos cuestionables.
- Sospechan que tu motivación principal es la avaricia.

Competencias iniciales

A 1er nivel obtienes los niveles de competencia indicados en las siguientes estadísticas. No estás entrenado en nada que no se indica, si no obtienes un nivel de competencia mejor de alguna otra forma.

Percepción

Experto en Percepción

Tiradas de salvación

Entrenado en Fortaleza
Experto en Reflejos
Experto en Voluntad

Habilidades

Entrenado en Sigilo.
Entrenado en tantas habilidades adicionales como 7 más tu modificador por Inteligencia.

Ataques

Entrenado en armas sencillas
Entrenado en espada ropera, cachiporra, arco corto y espada corta.
Entrenado en ataques sin arma

Defensas

Entrenado en armadura ligera
Entrenado en defensa sin armadura

CD de clase

Entrenado en la CD de la clase pícaro

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

TABLA 3-15: AVANCE DEL PÍCARO

Tu nivel	Rasgos de clase
1	Ataque furtivo 1d6, ataque por sorpresa, competencias iniciales, dote de habilidad, dote de pícaro, enredo de pícaro, ascendencia y bagaje
2	Dote de habilidad, dote de pícaro, incremento de habilidad
3	Dote de habilidad, dote general, incremento de habilidad, negar ventaja
4	Dote de habilidad, dote de pícaro, incremento de habilidad
5	Ataque furtivo 2d6, dote de habilidad, dote de ascendencia, incremento de habilidad, mejoras de característica, trucos de armas
6	Dote de habilidad, dote de pícaro, incremento de habilidad
7	Dote de habilidad, dote general, especialización en un arma, evasión, incremento de habilidad, sentidos vigilantes
8	Dote de habilidad, dote de pícaro, incremento de habilidad
9	Dote de habilidad, dote de ascendencia, gran fortaleza, impacto debilitante, incremento de habilidad
10	Dote de habilidad, dote de pícaro, incremento de habilidad, mejoras de característica
11	Ataque furtivo 3d6, dote de habilidad, dote general, incremento de habilidad, experiencia de pícaro
12	Dote de habilidad, dote de pícaro, incremento de habilidad
13	Dote de habilidad, dote de ascendencia, evasión mejorada, incremento de habilidad, experiencia con armadura ligera, sentidos sensacionales, trucos de maestro
14	Dote de habilidad, dote de pícaro, incremento de habilidad
15	Debilitación doble, dote de habilidad, dote general, especialización mayor en un arma, incremento de habilidad, mejoras de característica
16	Dote de habilidad, dote de pícaro, incremento de habilidad
17	Ataque furtivo 4d6, dote de habilidad, dote de ascendencia, incremento de habilidad, mente escurridiza
18	Dote de habilidad, dote de pícaro, incremento de habilidad
19	Dote de habilidad, dote general, golpe maestro, maestría en armadura ligera, incremento de habilidad
20	Dote de habilidad, dote de pícaro, incremento de habilidad, mejoras de característica

Rasgos de clase

Como pícaro, obtienes estas aptitudes. Las aptitudes obtenidas a niveles superiores indican a qué nivel las obtienes junto al nombre de las mismas.

Ascendencia y bagaje

Además de las aptitudes que tu clase te proporciona a 1er nivel, obtienes los beneficios derivados de tu ascendencia y de tu bagaje, tal y como se describe en el Capítulo 2.

Competencias iniciales

A 1er nivel obtienes un número de competencias que representa tu entrenamiento básico. Estas competencias se indican al inicio de esta clase.

Enredos de pícaro

Cuando iniciaste el camino del pícaro, empezaste a desarrollar tu propio estilo con el que llevar a cabo tus actividades ilícitas. El tipo de enredo que practicas da forma a tus técnicas de pícaro y la forma en la que abordas un 'trabajo', a la vez que construye tu reputación en los bajos fondos para cierto tipo de 'encargo'. Un cliente con la financiación adecuada podría incluso contratar a un equipo de pícaros para un 'trabajo' en particular, cada uno especializándose en un enredo diferente, a fin de cubrir todas las posibilidades. Elige un enredo de pícaro. Los enredos presentados en este libro son como sigue.

Rufián

Prefieres amenazar o intimidar a otros en lugar de basarte en la finura o en los trucos sofisticados. Podrías actuar como matón para el crimen organizado, como salteador de caminos o ser un hombre que intimida a otros con amenazas sobre el poder de su familia. O bien, podrías utilizar tus habilidades cada vez mejor, formando parte de un equipo privado de seguridad o como guardia en una ciudad que tuviera el temperamento adecuado.

Utilizas las herramientas que tienes a tu alcance para conseguir tus objetivos. Puedes infligir daño por ataque furtivo con cualquier arma sencilla, además de las armas indicadas en el rasgo de clase ataque furtivo. Cuando obtienes un éxito crítico en una tirada de ataque utilizando un arma sencilla y el objetivo se halla en el estado desprevenido (incapaz de concentrarse en su propia defensa), aplicas además el efecto de especialización crítica del arma que estás empuñando (pág. 283). No obtienes estos beneficios si el arma tiene un dado de daño mayor que d8 (una vez aplicadas todas las aptitudes que alteran el tamaño del dado de daño).

Estás entrenado en Intimidación y en armadura intermedia. Puedes elegir la Fuerza como tu puntuación de característica clave. Cuando obtienes el nivel experto en armadura ligera, también lo obtienes en armadura intermedia, y cuando obtienes el nivel maestro en armadura ligera, lo obtienes en armadura intermedia.

Granuja

Utilizas la charlatanería, la adulación y tu pico de oro para evitar el peligro y salirte de situaciones complicadas. Podrías ser un estafador o un timador, que viaja de un lugar a otro con una nueva historia o montaje. Tu enredo también es ideal para ciertas profesiones reputadas como abogado, diplomático o político.

Cuando llevas a cabo con éxito una Finta (pág. 247) el objetivo queda desprevenido contra los ataques cuerpo a cuerpo que intentas contra él hasta el final de tu siguiente turno. Con un éxito crítico, el objetivo queda desprevenido contra todos los ataques cuerpo a cuerpo (no sólo contra los tuyos) hasta el final de tu siguiente turno.

Dispones del nivel entrenado en Engaño y Diplomacia. Puedes elegir el Carisma como tu puntuación de característica clave.

Ladrón

Nada supera la emoción de llevarte algo que pertenece a otro, especialmente si lo puedes hacer sin que nadie se dé cuenta. Podrías ser un carterista que trabaja en la calle, un ratero que se infiltra por las ventanas y escapa por los tejados o un ladrón de cajas fuertes que revienta bóvedas cuidadosamente custodiadas. Podrías incluso trabajar como consultor, probando las defensas de los clientes mediante intentos de robo de objetos preciosos.

Cuando empieza una pelea, prefieres armas rápidas y ligeras, y sabes dar donde duele. Cuando atacas con un arma cuerpo a cuerpo de sutil, puedes añadir tu modificador por Destreza a las tiradas de daño en lugar de tu modificador por Fuerza.

Estás entrenado en Latrocinio.

ATAQUE FURTIVO

Cuando tu enemigo no se puede defender adecuadamente, te aprovechas para infligir daño adicional. Si atacas a una criatura que se encuentra en el estado desprevenido (pág. 620) con un arma ágil o sutil, un ataque sin armas ágil o sutil o ataque con un arma a distancia, infliges 1d6 de daño de precisión adicional. Para un ataque a distancia con un arma cuerpo a cuerpo arrojadiza, dicha arma también debe ser ágil o sutil.

Conforme tu nivel de pícaro aumenta, también lo hace el número de dados de daño de tu ataque furtivo. Aumenta en 1 el número de dados a 5º, 11º y 17º nivel.

ATAQUE POR SORPRESA

Saltas al combate más rápido de lo que tus enemigos pueden reaccionar. En el 1er asalto de combate, si tiras Engaño o Sigilo para tu iniciativa, las criaturas que aún no han actuado están desprevenidas ante ti.

DOTES DE PÍCARO

A 1er nivel y cada nivel posterior, obtienes una dote de la clase pícaro.

DOTES DE HABILIDAD

Obtienes dotes de habilidad más a menudo que otros. A 1er nivel y cada nivel posterior, obtienes una dote de habilidad. Las dotes de habilidad se encuentran en el Capítulo 5 y tienen el rasgo habilidad.

INCREMENTOS DE HABILIDAD 2º

Obtienes más incrementos de habilidad que los miembros de otras clases. A 2º nivel y cada nivel posterior, obtienes un incremento de habilidad. Tu personaje puede utilizar un incremento de habilidad, o bien para obtener el nivel entrenado en una habilidad en la que no lo está, o bien para obtener el nivel experto en una habilidad en la que ya dispone del nivel entrenado.

A 7º nivel puedes utilizar incrementos de habilidad para aumentar tu nivel de competencia a maestro en una habilidad en la que ya has alcanzado el nivel experto, y a 15º nivel puedes utilizarlos para aumentar tu nivel de competencia a legendario en una habilidad en la que ya has alcanzado el nivel maestro.

DENEGAR VENTAJA 3º

Como alguien que se beneficia de los fallos en las defensas de los demás, tienes cuidado de no dejar tú mismo semejantes aperturas. No estás desprevenido ante criaturas ocultas, no detectadas o que te flanquean de tu nivel o inferior, o bien ante criaturas de tu nivel o superior que utilizan ataque sorpresa. Sin embargo, siguen pudiendo ayudar a sus aliados a flanquearte.

DOTES GENERALES 3º

A 3er nivel y cada 4 niveles posteriores, obtienes una dote general. Las dotes generales se encuentran en el Capítulo 5.

TÉRMINOS CLAVE

Verás aparecer los siguientes términos clave en muchos rasgos de la clase pícaro

Debilitación: las debilitaciones imponen estados y otros efectos negativos a una criatura. Cuando la criatura se ve afectada por una nueva debilitación, cualquier otra que la afectaba previamente se acaba.

Floritura: las acciones con este rasgo son técnicas especiales que requieren demasiado esfuerzo para que las lleves a cabo de forma frecuente. Sólo puedes utilizar 1 acción con el rasgo floritura por turno.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

DOTES DE ASCENDENCIA 5º

Además de la dote de ascendencia con la que empezaste, obtienes otra a 5º nivel y cada 4 niveles posteriores. La lista de dotes de ascendencia disponibles para ti se encuentra en la entrada de tu ascendencia en el Capítulo 2.

MEJORAS DE CARACTERÍSTICA 5º

A 5º nivel y cada 5 niveles posteriores, mejoras cuatro puntuaciones de característica diferentes. Puedes utilizar estas mejoras de característica para incrementar tus puntuaciones de característica por encima de 18. Mejorar una puntuación de característica la incrementa en 1 si ya está en 18 o más, o en 2 si empieza por debajo de 18.

TRUCOS CON LAS ARMAS 5º

Te has familiarizado mucho con las herramientas de tu profesión. Obtienes competencia a nivel experto en las armas sencillas, ataques sin armas, así como con la espada ropera, la cachiporra, el arco corto y la espada corta. Cuando tienes un éxito crítico en una tirada de ataque contra una criatura desprevenida y estás utilizando un arma sencilla ágil o de sutil o cualquiera de las armas indicadas (o ataques sin armas), aplicas el efecto de especialización crítica del arma que estás empuñando.

ESPECIALIZACIÓN EN ARMAS 7º

Has aprendido cómo infligir heridas más graves con las armas que conoces mejor. Infliges 2 puntos de daño adicional con las armas y los ataques sin armas en los que tienes el nivel experto. Este daño se incrementa a 3 si tienes el nivel maestro, y a 4 si tienes el de legendario.

EVASIÓN 7º

Has aprendido a moverte rápidamente para evitar las explosiones, el aliento de los dragones y cosas aún peores. Tu nivel de competencia para las salvaciones de Reflejos aumenta a maestro. Cuando consigues un éxito en una salvación de Reflejos, en su lugar obtienes un éxito crítico.

SENTIDOS VIGILANTES 7º

A lo largo de tus aventuras, has desarrollado una percepción aguda y una gran atención al detalle. Tu nivel de competencia para Percepción se incrementa a maestro.

GRAN FORTALEZA 9º

Tu constitución física es increíblemente resistente. Tu nivel de competencia para las salvaciones de Fortaleza aumenta al de experto.

IMPACTO DEBILITANTE 9º

Cuando sacas partido de una apertura, a la vez obstaculizas y dañas a tu enemigo. Obtienes la acción gratuita Impacto debilitante.

IMPACTO DEBILITANTE ◆

PÍCARO

Desencadenante Tu Golpe acierta a una criatura desprevenida e inflige daño.

Aplicas una de las siguientes debilitaciones, que dura hasta el final de tu siguiente turno.

Debilitación El objetivo sufre un penalizador de 10 pies (*3 m*) por estatus a sus Velocidades.

Debilitación El objetivo queda debilitado 1.

EXPERIENCIA DE PÍCARO 11º

Tus técnicas son ahora más difíciles de resistir. Tu nivel de competencia para la CD de tu clase de pícaro aumenta a experto.

EVASIÓN MEJORADA 13º

Esquivas el peligro hasta un grado que pocos pueden igualar. Tu nivel de competencia para las salvaciones de Reflejos aumenta a legendario. Cuando sufres un fallo crítico en una salvación de Reflejos, en su lugar sufres un fallo simple. Cuando sacas un fallo en una salvación de Reflejos contra un efecto dañino, sufres mitad de daño.

EXPERIENCIA EN ARMADURA LIGERA 13º

Has aprendido a esquivar llevando armadura ligera o sin llevar armadura. Tus niveles de competencia para armadura ligera y defensa sin armas se incrementan a experto.

SENTIDOS SENSACIONALES 13º

Notas cosas casi imposibles de percibir para una persona normal. Tu nivel de competencia para Percepción se incrementa a legendario.

TRUCOS MAESTROS 13º

Has dominado las técnicas de lucha de los pícaros. Tus niveles de competencia se incrementan a maestro para todas las armas sencillas y los ataques sin armas además de la espada ropera, la cachiporra, el arco corto y la espada corta.

DEBILITACIÓN DOBLE 15º

Tus ataques oportunistas son particularmente nocivos. Cuando utilizas Impacto debilitante, puedes aplicar dos debilitaciones simultáneamente; quitar una elimina las dos.

ESPECIALIZACIÓN MAYOR EN ARMAS 15º

Tu daño debido a la especialización en armas se incrementa a 4 con las armas y los ataques sin arma en los que tienes nivel experto, 6 si tienes nivel maestro y 8 si tienes nivel legendario.

MENTE ESCURRIDIZA 17º

Utilizas juegos mentales y empleas trucos cognitivos para deshacerte de los efectos enajenadores. Tu nivel de competencia para las salvaciones de Voluntad aumenta a maestro. Cuando consigues un éxito en una salvación de Voluntad, en su lugar obtienes un éxito crítico.

MAESTRÍA EN ARMADURA LIGERA 19º

Tu habilidad con la armadura ligera mejora, incrementando tu capacidad para esquivar los golpes. Tus niveles de competencia para armadura ligera y defensa sin armas se incrementan a maestro.

GOLPE MAESTRO 19º

Puedes incapacitar a un enemigo incauto de un solo golpe. Tu nivel de competencia para la CD de tu clase de pícaro aumenta a maestro. Obtienes la acción gratuita Golpe maestro.

GOLPE MAESTRO ◆

INCAPACITACIÓN PÍCARO

Desencadenante Tu Golpe acierta a una criatura desprevenida e inflige daño.

El enemigo debe hacer una salvación de Fortaleza contra la CD de tu clase. A continuación, se vuelve inmune de forma temporal a tu Golpe maestro durante 1 día.

Éxito crítico El objeto no resulta afectado.

Éxito El objetivo sufre debilitado 2 hasta el final de tu siguiente turno.

Fallo El objetivo queda paralizado durante 4 asaltos.

Fallo crítico El objetivo queda paralizado durante 4 asaltos, inconsciente durante 2 horas o muere (a elegir por ti).

Dotes de pícaro

En cada nivel en el que obtienes una dote de pícaro, puedes seleccionar una de las siguientes dotes. Para elegir una dote debes cumplir todos sus prerrequisitos.

1er nivel

Ahora te toca a ti ↷ — Dote 1

EMOCIÓN MENTAL MIEDO PÍCARO

Prerrequisitos Entrenado en Intimidación.

Desencadenante Reduces a 0 Puntos de Golpe a un enemigo.

Después de abatir a un enemigo, recuerdas amenazadoramente a otro que a continuación vas a ir a por él. Haz una prueba de Intimidación con un bonificador +2 por circunstancia para Desmoralizar a una sola criatura a la que puedes ver y que puede verte. Si tienes competencia legendaria en Intimidación, puedes utilizar esto como acción gratuita con el mismo desencadenante.

Buscador de trampas — Dote 1

PÍCARO

Tienes un sentido intuitivo que te alerta de los peligros y de la presencia de trampas. Obtienes un bonificador +1 por circunstancia a las pruebas de Percepción para encontrar trampas y peligros, a la CA contra sus ataques y a las salvaciones contra sus efectos. Incluso si no estás Buscando, tienes derecho a una prueba para buscar trampas que normalmente requerirían que estuvieras Buscando. Aun así, tienes que cumplir los demás requisitos para encontrar la trampa.

Puedes desactivar trampas que requieren nivel de competencia maestro en Latrocinio. Si tienes nivel maestro en Latrocinio, en su lugar puedes desactivar trampas que requieren nivel de competencia legendario, y tus bonificadores por circunstancia contra las trampas se incrementan a +2.

Esquiva ágil ↷ — Dote 1

PÍCARO

Desencadenante Una criatura te designa como objetivo de un ataque y puedes ver al atacante.

Requisitos No estar impedido.

Haces una hábil esquiva, obteniendo un bonificador +2 por circunstancia a la CA contra el ataque desencadenante.

Finta gemela ◆◆ — Dote 1

PÍCARO

Requisitos Empuñas dos armas cuerpo a cuerpo, una en cada mano.

Llevas a cabo una deslumbrante serie de ataques con ambas armas, utilizando el primero para hacer que tu enemigo baje la guardia contra un segundo ataque en un ángulo diferente. Da un Golpe con cada una de tus dos armas cuerpo a cuerpo, ambos contra el mismo objetivo. El objetivo queda automáticamente desprevenido contra el segundo. El penalizador por ataque múltiple se aplica a dichos Golpes de la forma normal.

2º nivel

Desenvainado rápido ◆ — Dote 2

PÍCARO

Desenvainas tu arma y atacas en el mismo movimiento. Para desenvainar un arma Interaccionas, y después Golpeas con ella.

Dotes de pícaro

Si necesitas buscar una dote de pícaro por su nombre en lugar de por su nivel, utiliza esta tabla.

Dote	Nivel
Ahora te toca a ti	1
Apertura instantánea	14
Arma envenenada mejorada	8
Arma envenenada	4
As del embaucamiento	18
Aviso del batidor	4
Buscador de trampas	1
Debilitación crítica	12
Debilitaciones crueles	10
Debilitaciones precisas	10
Debilitaciones tácticas	10
Dejar una abertura	14
Desenvainado rápido	2
Distracción perfecta	16
Embaucador mágico	4
Esquiva ágil	1
Evaluación de batalla	4
Finta de distracción	2
Finta gemela	1
Furtivo poderoso	18
Golpe desequilibrante	2
Golpe hostigador	6
Hostigador temible	4
Infiltración inverosímil	18
Interferencia distractora	12
Lucha a ciegas	8
Magia menor	2
Movilidad	2
Paliza brutal	2
Parangón oculto	20
Paso lateral	8
Pegador astuto	8
Pegador imposible	20
Persecución reactiva	4
Pisada ligera	6
Pisada nubosa	16
Pizarra en blanco	16
Puñalada trapera oportuna	8
Reacción distractora	20
Resquicio cognitivo	16
Retorcer el cuchillo	6
Retrasar trampa	8
Rodar a la defensiva	14
Rodar ágilmente	8
Sabio de la furtividad	10
Sabotaje	4
Saltar desde las sombras	12
Salto fantástico	12
Sentir lo que no ves	14
Tajo disipador	16
Tiro derribador	12
Unir fuerzas	6

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

EJEMPLO DE PÍCARO

GRANUJA

Tus ataques se convierten en mortales gracias a la distracción.

PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA
Prioriza la Destreza y después el Carisma para mejorar tus fintas.

HABILIDADES
Acrobacias, Atletismo, Artesanía, Diplomacia, Engaño, Intimidación, Latrocinio, Ocultismo, Sigilo, Sociedad

ENREDOS DE PÍCARO
Granuja

DOTE INICIAL
Buscador de trampas

DOTES DE NIVEL SUPERIOR
Finta distractora (2º), Retorcer el cuchillo (6º), Debilitaciones tácticas (10º), Distracción perfecta (16º)

FINTA DISTRACTORA — DOTE 2

PÍCARO

Prerrequisitos Enredo de granuja.

Tus Fintas distraen más de lo habitual, atrayendo la atención de tus enemigos y permitiéndoos a tus aliados y a ti obtener una ventaja mayor. Cuando una criatura queda desprevenida debido a tu Finta, también sufre un penalizador -2 por circunstancia a las pruebas de Percepción y a las salvaciones de Reflejos.

GOLPE DESEQUILIBRANTE — DOTE 2

PÍCARO

Prerrequisitos Enredo de ladrón.

Entremezclando tus ataques más poderosos en un grácil flujo, desequilibras de forma temporal a tus enemigos. Siempre que tu Golpe es un impacto crítico e inflige daño, el objetivo queda desprevenido contra tus ataques hasta el final de tu siguiente turno.

MAGIA MENOR — DOTE 2

PÍCARO

Has experimentado una gran variedad de trucos, obteniendo aptitudes mágicas menores de una tradición en particular. Elige entre magia arcana, divina, ocultista o primigenia, y obtendrás dos de los trucos comunes disponibles para dicha tradición. Tu característica clave para el lanzamiento de conjuros es el Carisma y estás entrenado en tiradas de ataque de conjuro y CD de la tradición de los trucos que has elegido.

MOVILIDAD — DOTE 2

PÍCARO

Te mueves de una forma que niega a tus enemigos la oportunidad de tomar represalias. Cuando llevas a cabo una acción de Zancada para moverte la mitad de tu Velocidad o menos, dicho movimiento no desencadena reacciones. Puedes usar Movilidad mientras trepas, vuelas o nadas en lugar de dar Zancadas, si dispones del correspondiente tipo de movimiento.

PALIZA BRUTAL — DOTE 2

PÍCARO

Prerrequisitos Enredo de rufián.

La brutalidad de tus impactos críticos quiebra la confianza de tus enemigos. Cada vez que tu Golpe es un impacto crítico e inflige daño, el objetivo queda asustado 1.

4º NIVEL

AVISO DEL BATIDOR ◆ — DOTE 4

PÍCARO

Desencadenante Estás a punto de llevar a cabo una prueba de Percepción o de Supervivencia para calcular la iniciativa.

Previenes visual o auditivamente a tus aliados de un peligro, concediendo a cada uno un bonificador +1 por circunstancia a sus tiradas de iniciativa. Dependiendo de si utilizas gestos o de si das un grito, esta acción obtiene los rasgos visual o auditivo respectivamente.

EMBAUCADOR MÁGICO — DOTE 4

PÍCARO

Tanto si utilizas objetos mágicos, si dispones de magia innata o si experimentas con el lanzamiento de conjuros, puedes hacer que tus conjuros atraviesen las defensas de tus enemigos tan fácilmente

como cualquier cuchilla. Cuando tienes éxito en una tirada de ataque de conjuro contra la CD de un objetivo desprevenido y el conjuro inflige daño, puedes añadir tu daño por ataque furtivo a la tirada de daño. Si un sólo conjuro da lugar a múltiples tiradas de daño diferentes, aplica tu daño por ataque furtivo sólo una vez por objetivo.

ENVENENAR ARMA ❖ — DOTE 4

MANIPULAR PÍCARO

Requisitos Desenvainas y empuñas un arma perforante o cortante.

Aplicas veneno al arma requerida ; si no tienes un veneno en la mano y tienes una mano libre, puedes Interactuar para sacar un veneno como parte de dicha acción. Si tu siguiente ataque con dicha arma antes del final de tu siguiente turno acierta e inflige daño, aplica los efectos del veneno, si dicho veneno se puede administrar por contacto o por herida. Si tu tirada de ataque resulta en un fallo crítico, el veneno se pierde de la forma habitual.

Especial Durante tus preparativos diarios, puedes preparar tantos venenos de herida sencillos como tu nivel de pícaro. Dichos venenos infligen 1d4 daño por veneno. Sólo tú puedes aplicar dichos venenos adecuadamente, y expiran la siguiente vez que haces preparativos.

EVALUACIÓN DE BATALLA ❖ — DOTE 4

PÍCARO SECRETO

Mediante una observación cuidadosa durante el combate, identificas los puntos fuertes y los puntos débiles de un enemigo. El DJ hace una prueba de Percepción en secreto por ti contra la CD de Engaño o de Sigilo (lo que es mayor) de un enemigo a tu elección que no está oculto de ti, escondido de ti o no detectado por ti, y que está implicado en combate. El DJ podría aplicar una penalización debido a la distancia entre el enemigo y tú. Después el enemigo queda temporalmente inmune a tu evaluación de batalla durante 1 día.

Éxito crítico El DJ elige dos de las siguientes informaciones acerca del enemigo para comunicártelas: cuál es su mayor punto débil, cuál de sus tiradas de salvación tiene un modificador más bajo, una inmunidad que tiene o cuál de sus resistencias es la mayor. En caso de empate, el DJ debería elegir una al azar.

Éxito El DJ elige una información de la lista de más arriba para comunicarte acerca del enemigo.

Fallo crítico El DJ te facilita información falsa (que él mismo se inventa).

HOSTIGADOR TEMIBLE — DOTE 4

PÍCARO

Capitalizas los miedos de tu enemigo para traspasar sus defensas. Toda criatura en el estado asustada esta además desprevenida contra tus ataques.

PERSECUCIÓN REACTIVA ↷ — DOTE 4

PÍCARO

Desencadenante Un enemigo adyacente se aparta de ti, y puedes alcanzar por lo menos un espacio adyacente a él con una acción de Zancada.

EJEMPLO DE PÍCARO

LADRÓN

Furtivo y rápido, fuerzas cerraduras, encuentras puertas secretas y trampas y obtienes el mejor botín.

PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA

Prioriza la Destreza. La Constitución mejora tu salud y la Sabiduría te ayuda a detectar trampas.

HABILIDADES

Acrobacias, Arcanos, Artesanía, Atletismo, Diplomacia, Engaño, Latrocinio, Sigilo, Sociedad

ENREDOS DE PÍCARO

Ladrón

DOTE INICIAL

Esquiva ágil

DOTES DE NIVEL SUPERIOR

Desenvainado rápido (2º), Golpe hostigador (6º), Sabio de la furtividad (10º), Saltar desde las sombras (12º), Infiltración inverosímil (18º)

Mantienes la distancia con un enemigo que se retira. Das una Zancada, pero tienes que acabar el movimiento adyacente al enemigo desencadenante. Tu movimiento no desencadena reacciones por parte del enemigo desencadenante. Puedes usar Persecución reactiva para excavar, trepar, volar o nadar en lugar de dar Zancadas, si dispones del correspondiente tipo de movimiento.

SABOTAJE ❖ DOTE 4

INCAPACITACIÓN PÍCARO

Requisitos Tienes una mano libre.

Dañas sutilmente el equipo de otro. Elige un objeto que una criatura a tu alcance empuña o lleva encima. El objeto deberá tener partes móviles que seas capaz de sabotear (un arco corto podría ser saboteado, pero una espada larga, no). Haz una prueba de Latrocinio contra la CD de Reflejos de la criatura. El daño infligido por Sabotaje no puede llevar al objeto más allá de su Umbral de rotura.

Éxito crítico Infliges un daño igual a cuatro veces tu bonificador por competencia en Latrocinio.

Éxito Infliges un daño igual a dos veces tu bonificador por competencia en Latrocinio.

Fallo crítico El objetivo queda temporalmente inmune a tu Sabotaje durante 1 día.

6º NIVEL

GOLPE HOSTIGADOR ❖ DOTE 6

FLORITURA PÍCARO

Tus pies y tu arma se mueven en tándem. Puedes, o bien dar un Paso y luego Golpear o bien Golpear y luego dar un Paso.

PISADA LIVIANA DOTE 6

PÍCARO

No te preocupan los suelos irregulares. Cuando das un Paso o una Zancada, puedes ignorar el terreno difícil.

RETORCER EL CUCHILLO ❖ DOTE 6

PÍCARO

Requisitos Tu última acción ha sido un Golpe cuerpo a cuerpo que ha infligido daño por ataque furtivo a un enemigo desprevenido.

Después de apuñalar a tu oponente en un punto débil, ahondas en la herida, abriéndola. Infliges al objetivo tanto daño persistente por sangrado como tu número de dados de daño por ataque furtivo.

UNIR FUERZAS DOTE 6

PÍCARO

Tus aliados y tú acosáis concertadamente a un oponente. Cualquier enemigo quedará desprevenido contra vuestros ataques cuerpo a cuerpo debido al flanqueo en tanto en cuanto se encuentre a la vez a tu alcance y al de tus aliados.

8º NIVEL

ARMA ENVENENADA IMPROVISADA DOTE 8

PÍCARO

Prerrequisitos Arma envenenada

Administras venenos de formas que maximizan sus efectos dañinos. Cuando administras un veneno sencillo con Arma envenenada, el veneno inflige 2d4 de daño por veneno en lugar de 1d4. Con un fallo

crítico en una tirada de ataque normal no malgastas un veneno administrado mediante Arma envenenada.

LUCHA A CIEGAS — DOTE 8

PÍCARO

Prerrequisitos Nivel maestro en Percepción.

Tus instintos de batalla te hacen estar más al tanto de los oponentes ocultos e invisibles. No necesitas tener éxito en una prueba para designar como objetivo a criaturas ocultas. No estás desprevenido ante las criaturas que están escondidas de ti (a menos que lo estés por motivos diferentes a dicho estado) y tan solo necesitas una prueba con éxito CD 5 para designar como objetivo a una criatura escondida.

Si estás adyacente a una criatura no detectada de tu nivel o inferior, tan sólo se la considera escondida de ti.

RETRASAR TRAMPA — DOTE 8

PÍCARO

Desencadenante Se activa una trampa a tu alcance.

Puedes atascar el mecanismo de una trampa para retrasar sus efectos. Haz una prueba de Latrocinio para Inutilizar un mecanismo de la trampa; la CD para hacerlo se incrementa en 5 y los efectos son los siguientes.

Éxito crítico Evitas que la trampa se desencadene o retrasas su activación hasta el inicio el final de turno (tú eliges)

Éxito Evitas que la trampa se desencadene o retrasas su activación hasta el final de tu siguiente turno (lo que resulta peor para ti; el DJ elige).

Fallo Sin efecto.

Fallo crítico Quedas desprevenido hasta el inicio de tu siguiente turno.

PASO LATERAL — DOTE 8

PÍCARO

Desencadenante La tirada de ataque de un Golpe que te tiene a ti como objetivo falla o falla críticamente.

Te apartas hábilmente del camino de un ataque, dejando que el golpe continúe hasta la criatura que está a tu lado. Rediriges el ataque a una criatura a tu elección que está adyacente a ti y al alcance del ataque desencadenante. El atacante repite la tirada de ataque del Golpe contra el nuevo objetivo.

PEGADOR ASTUTO — DOTE 8

PÍCARO

Prerrequisitos Ataque furtivo.

Tus ataques infligen más daño, incluso contra criaturas que no están desprevenidas. Cuando tienes éxito o tienes un éxito crítico en un Golpe contra una criatura que no está desprevenida, infliges además 1d6 de daño de precisión. Esto sólo se aplica si estás utilizando un arma o un ataque sin arma con el que puedes causar daño por ataque furtivo. A 14º nivel, si normalmente infliges 3d6 o más de daño por ataque furtivo a las criaturas desprevenidas, infliges 2d6 de daño de precisión a las criaturas que no están desprevenidas.

PUÑALADA TRAPERA OPORTUNA — DOTE 8

PÍCARO

Desencadenante Una criatura a tu alcance de cuerpo a cuerpo sufre el impacto de un ataque cuerpo a cuerpo por parte de uno de tus aliados.

Cuando tu aliado acierta a tu enemigo, capitalizas la distracción subsiguiente. Da un Golpe contra la criatura desencadenante

RODAR ÁGILMENTE — DOTE 8

PÍCARO

Prerrequisitos Esquiva ágil

Te echas a rodar a fin de librarte de un peligro inminente. Puedes utilizar Esquiva ágil antes de hacer una salvación de Reflejos además de su desencadenante original. Si lo haces, el bonificador por circunstancia se aplica a tu salvación de Reflejos contra el efecto desencadenante.

Cuando utilizas Esquiva ágil y el ataque desencadenante falla o falla críticamente, o cuando tienes un éxito normal o crítico en la tirada de salvación, puedes además dar una Zancadade hasta 10 pies (*3 m*) como parte de la reacción. Si lo haces, la reacción obtiene el rasgo movimiento. Puedes usar Rodar ágilmente mientras vuelas o nadas en lugar de dar Zancadas, si dispones del correspondiente tipo de movimiento.

10º NIVEL

DEBILITACIONES CRUELES — DOTE 10

PÍCARO

Prerrequisitos Enredo de rufián, Impacto debilitante.

Las debilitaciones que infliges afectan gravemente a tus enemigos. Añade las siguientes debilitaciones a la lista de la que puedes elegir cuando utilizas Impacto debilitante.

- **Debilitación** El objetivo sufre debilidad 5 al daño contundente, perforante o cortante, (uno de los tres) a tu elección.
- **Debilitación** El objetivo queda torpe 1.

DEBILITACIONES PRECISAS — DOTE 10

PÍCARO

Prerrequisitos Enredo de ladrón, Impacto debilitante.

Apuntas con cuidado e impones grácilmente tus debilitaciones. Añade las siguientes debilitaciones a la lista de la que puedes elegir cuando utilizas Impacto debilitante.

- **Debilitación** El objetivo sufre 2d6 de daño de precisión adicional debido a tus ataques.
- **Debilitación** El objetivo queda desprevenido.

DEBILITACIONES TÁCTICAS — DOTE 10

PÍCARO

Prerrequisitos Enredo de granuja, Impacto debilitante.

Aprendes nuevas debilitaciones que te conceden ventajas tácticas contra tus enemigos. Añade las siguientes debilitaciones a la lista de la que puedes elegir cuando utilizas Impacto debilitante.

- **Debilitación** El objetivo no puede utilizar reacciones.
- **Debilitación** El objetivo no puede flanquear ni contribuir al flanqueo de sus aliados.

SABIO DE LA FURTIVIDAD — DOTE 10

PÍCARO

Prerrequisitos Nivel maestro en Sigilo.

Es casi imposible divisarte sin hacer esfuerzos de búsqueda. Cuando sufres un fallo en una acción de Sigilo, en su lugar obtienes un éxito. Aún sigues pudiendo cosechar fallos críticos.

12º NIVEL

DEBILITACIÓN CRÍTICA — DOTE 12

INCAPACITACIÓN PÍCARO

Prerrequisitos Impacto debilitante

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Tus debilitaciones son especialmente efectivas en tus ataques más poderosos. Siempre que obtienes un éxito crítico en una tirada de ataque contra un enemigo y utilizas Impacto debilitante, añade la siguiente debilitación a la lista de la que puedes elegir.

- **Debilitación** El objetivo intenta una salvación de Fortaleza contra tu CD de clase con los siguientes efectos.

Éxito crítico El objeto no resulta afectado.
Éxito El objetivo sufre lentificado 1 hasta el final de tu siguiente turno.
Fallo El objetivo sufre lentificado 2 hasta el final de tu siguiente turno.
Fallo crítico El objetivo queda paralizado hasta el final de tu siguiente turno.

INTERFERENCIA REACTIVA ↻ DOTE 12

PÍCARO

Desencadenante Un enemigo adyacente empieza a utilizar una reacción.

Agarrando de una manga, dando un tajo con el arma o creando otra obstrucción, haces fracasar de forma reflexiva una respuesta enemiga. Si el nivel de la criatura desencadenante es igual o menor que el tuyo, perturbas la reacción desencadenante. Si el nivel de la criatura desencadenante es mayor que el tuyo, tienes que llevar a cabo una tirada de ataque contra su CA. Con un éxito, perturbas la reacción.

SALTAR DESDE LAS SOMBRAS ◆ DOTE 12

FLORITURA PÍCARO

Saltando desde un escondrijo, asaltas a tu objetivo cuando menos se lo espera. Das una Zancada hasta tu Velocidad, pero deberás acabar tu movimiento adyacente a un enemigo del que estabas escondido o que no te había detectado. A continuación, das un Golpe contra dicho enemigo; permaneces escondido del mismo o sin detectar por dicha criatura hasta después de haber Golpeado. Puedes usar Saltar desde las sombras mientras excavas, trepas, vuelas o nadas en lugar de dar Zancadas, si dispones del correspondiente tipo de movimiento.

SALTO FANTÁSTICO ◆◆ DOTE 12

PÍCARO

Te lanzas contra un enemigo a través del aire. Haz un Salto de altura o un Salto de longitud. Si haces un Salto de altura, determina la distancia que puedes recorrer utilizando la escala de un Salto de longitud. Al final de tu salto, puedes dar un Golpe cuerpo a cuerpo.

Después del Golpe, si estás en el aire caes al suelo. Si la distancia que caes no es mayor que la altura de tu salto, no sufres daño y aterrizas de pie.

TIRO DERRIBADOR ◆◆ DOTE 12

PÍCARO

Tus ataques a distancia pueden derribar a un enemigo volador no preparado. Da un Golpe con un arma a distancia o un arma arrojadiza contra una criatura desprevenida. Si es un éxito e inflige daño, el objetivo debe hacer una salvación de Reflejos contra la CD de tu clase con los siguientes efectos.

Éxito El objetivo no resulta afectado.
Fallo El objetivo cae hasta 120 pies (*36 m*). Si impacta con el suelo, no sufre daño debido a la caída.
Fallo crítico Como fallo, y además el objetivo no puede volar, saltar, levitar ni abandonar el suelo de ninguna otra forma hasta el final de tu siguiente turno.

14º NIVEL

APERTURA INSTANTÁNEA ◆ DOTE 14

CONCENTRAR PÍCARO

Distraes a tu oponente con unas pocas (pero bien elegidas) palabras o un gesto rudo. Elige un objetivo a 30 pies (*9 m*) o menos. Queda desprevenido contra tus ataques hasta el final de tu siguiente turno. Dependiendo de la forma en la que describas tu distracción, esta acción obtendrá, o bien el rasgo auditivo o bien el rasgo visual.

DEJAR UNA ABERTURA DOTE 14

PÍCARO

Cuando pegas lo bastante duro, dejas una abertura para que un aliado tuyo pueda sumarse a la acción. Siempre que consigues un impacto crítico contra un oponente desprevenido utilizando un arma cuerpo a cuerpo e infliges daño, el objetivo desencadena una reacción de Ataque de oportunidad por parte de un aliado que dispone de dicha reacción (tú eliges), como si el enemigo hubiera utilizado una acción de manipular.

RODAR A LA DEFENSIVA ◆ DOTE 14

PÍCARO

Frecuencia Una vez cada 10 minutos
Desencadenante Un ataque físico te reduciría a 0 Puntos de Golpe.

Dejándote caer y poniéndote a rodar para dispersar la fuerza del golpe, puedes evadir parcialmente un ataque letal y permanecer consciente. Sufres mitad de daño del ataque desencadenante.

SENTIR LO QUE NO VES ↻ DOTE 14

PÍCARO

Desencadenante Fallas una prueba de Buscar.

Cuando buscas enemigos, te fijas incluso en los indicios más insignificantes. Incluso aunque fallaras la prueba desencadenante, automáticamente detectarás a cualquier criatura no detectada en el área en el que estés Buscando, haciendo que simplemente estén escondidas para ti.

16º NIVEL

DISTRACCIÓN PERFECTA ◆ DOTE 16

PÍCARO

Prerrequisitos Nivel legendario en Engaño.

Utilizas tácticas inteligentes para engañar a tus enemigos mientras te mueves furtivamente. Utilizas Movimiento furtivo dejando atrás un señuelo. El señuelo funciona igual que el conjuro *doble engañoso*, aunque no eres invisible, tan sólo no has sido detectado. Puedes continuar concentrándote para mover el señuelo, igual que con el conjuro, tanto si permaneces escondido como si no, a lo largo de la duración del mismo. Una vez utilizas Distracción perfecta, necesitas invertir 10 minutos en preparar un nuevo señuelo antes de poder utilizarlo de nuevo.

PISADA NUBOSA DOTE 16

PÍCARO

Prerrequisitos Nivel legendario en Acrobacias.

Utilizando una habilidad acrobática fantástica, puedes caminar durante breves períodos de tiempo por superficies insustanciales. Cuando das una Zancada, puedes cruzar agua, aire y superficies sólidas que sólo pueden soportar un peso limitado como si fueran terreno normal. Si das una Zancada a través de una trampa provista de una placa de presión sensible al peso, no la desencadenas. Al final de tu turno, te

hundes, caes, rompes superficies frágiles o desencadenas trampas de la forma normal en tu posición de ese momento.

PIZARRA EN BLANCO — DOTE 16

PÍCARO

Prerrequisitos Nivel legendario en Engaño.

Tus engaños confunden incluso a las más poderosas de las adivinaciones mortales. Los efectos de detección, revelación y escudriñamiento pasan sobre ti, tus posesiones y tus auras, sin detectar nada a menos que el efecto de detección tenga un nivel de 20 o más para contrarrestarlo. Por ejemplo, *detectar magia* seguirá detectando otra magia en la zona, pero ninguna sobre ti, *visión verdadera* no te revelará, *localizar* o *escudriñar* no te encontrará, y así sucesivamente.

RESQUICIO COGNITIVO ↻ — DOTE 16

PÍCARO

Desencadenante Acaba tu turno.

Requisitos Actualmente te afecta un efecto mental que se te impuso por fallar una tirada de salvación, pero no por fallarla críticamente.

Puedes encontrar un resquicio en un efecto mental para superarlo temporalmente. Hasta el final de tu siguiente turno, ignoras un sólo efecto mental que cumple el requisito. Puedes suprimir un efecto particular utilizando Resquicio cognitivo tan sólo una vez.

Especial Puedes utilizar esta reacción incluso si el efecto mental te impide utilizar reacciones.

TAJO DISIPADOR ◆◆ — DOTE 16

PÍCARO

Tu ataque furtivo atraviesa las hebras que ligan la magia de un objetivo. Da un Golpe contra una criatura desprevenida (tú eliges). Si inflige daño por ataque furtivo, intentas contrarrestar un solo conjuro activo sobre el objetivo. Tu nivel para contrarrestar es igual a tu nivel de pícaro y tu modificador a la prueba de contrarrestar es igual a la CD de tu clase -10.

18º NIVEL

AS DEL EMBAUCAMIENTO ↻ — DOTE 18

CONCENTRAR PÍCARO

Desencadenante Especificas el desencadenante cuando llevas a cabo tus preparativos diarios (ver Requisitos a continuación).

Requisitos Cuando llevas a cabo tus preparativos diarios, debes especificar un desencadenante para esta reacción utilizando las mismas restricciones que para los desencadenantes de la acción Preparar. También eliges un solo conjuro de 4º nivel o inferior de la lista de conjuros arcanos, divinos, ocultistas o primigenios. El conjuro no puede tener coste, ni su tiempo de lanzamiento puede ser superior a 10 minutos. El conjuro debe ser capaz de designar como objetivo a una sola criatura, y tú debes ser un objetivo válido para el mismo.

Ya se deba a objetos mágicos manipulados, esencia mágica robada u otros medios, dispones de una contingencia en tu bolsillo de atrás para situaciones desesperadas. Cuando tiene lugar el desencadenante, haces que el conjuro surta efecto. El conjuro sólo te tiene a ti como objetivo, sin importar a cuántas criaturas puede afectar normalmente. Si defines unas condiciones particularmente complicadas, a criterio del DJ, el desencadenante podría fallar. Una vez desencadenada la contingencia, el conjuro se gasta hasta tus preparativos del siguiente día.

FURTIVO PODEROSO — DOTE 18

PÍCARO

Has aprendido a aprovechar las defensas de un enemigo cuando están bajas. Cuando tienes un éxito o un éxito crítico en un Golpe utilizando tu modificador por Fuerza a la tirada de ataque e infligirías daño por ataque furtivo, puedes cambiar el daño adicional debido al ataque furtivo a daño ordinario del mismo tipo que tu Golpe, en lugar de daño de precisión.

INFILTRACIÓN INVEROSÍMIL ◆◆ — DOTE 18

MÁGICO MOVIMIENTO PÍCARO

Prerrequisitos Nivel legendario en Acrobacias, Estrujamiento rápido

Requisitos Estás adyacente a un suelo o a un muro vertical.

Encuentras minúsculos agujeros o imperfecciones que nadie más puede ver e intentas de alguna forma pasar a través de los mismos, posiblemente atravesando la pared o el suelo de un lado a otro. Tu intento de movimiento fracasará si la pared o el suelo son de algo diferente a la madera, el yeso o la piedra; o bien su grosor es superior a 10 pies (*3 m*); o bien contienen una capa de metal, por delgada que sea. Si tienes Velocidad de trepar, puedes utilizarla para intentar cruzar un techo.

20º NIVEL

DISTRACCIÓN REACTIVA ↻ — DOTE 20

CONCENTRAR MANIPULAR PÍCARO

Prerrequisitos Nivel legendario en Engaño, Distracción perfecta.

Desencadenante Sufrirías un impacto debido a un ataque, serías objetivo de un efecto, o bien estás en el interior del área de un efecto.

Requisitos Tienes Distracción perfecta lista para usar.

Te intercambias de forma reactiva con tu señuelo para frustrar a tu enemigo. Utilizas Distracción perfecta, incluso si te están observando, a condición de acabar tu Movimiento furtivo, o bien oculto, o bien en una ubicación provista de cobertura o de cobertura mayor. Tu señuelo es el objetivo del ataque o del efecto en lugar de ti. En caso de un efecto de área, si tu Movimiento furtivo no te saca de la misma, tanto el señuelo como tu sois los objetivos del efecto.

PARANGÓN OCULTO ↻ — DOTE 20

PÍCARO

Prerrequisitos Nivel legendario en Sigilo.

Frecuencia Una vez por hora.

Desencadenante Utilizas con éxito Sigilo para esconderte y permanecer escondido de todos tus enemigos actuales, o bien utilizas Sigilo o Movimiento furtivo para quedar no detectado ante todos tus enemigos actuales.

Cuando se te antoja que nadie te vea, desapareces por completo. Te vuelves invisible durante 1 minuto, incluso si utilizas una acción hostil. Ni siquiera *partículas rutilantes, ver lo invisible* o efectos similares te pueden revelar, aunque las criaturas siguen pudiendo utilizar la acción de Buscar para localizarte de la forma habitual.

PEGADOR IMPOSIBLE — DOTE 20

PÍCARO

Prerrequisitos Pegador astuto.

Tus ataques son rápidos y letales más más allá de cualquier explicación posible. Nada puede evitar que lleves a cabo un ataque furtivo, incluso si tu oponente puede ver cada golpe que propinas. En lugar de infligir el daño de Pegador astuto, puedes infligir tu daño completo por ataque furtivo a un objetivo, incluso si no está desprevenido.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Compañeros animales y familiares

Algunos aventureros viajan con unos aliados leales, conocidos como compañeros animales y familiares. Los primeros empiezan como animales jóvenes, pero adquieren unas aptitudes físicas impresionantes conforme subes de nivel y los segundos comparten contigo un vínculo mágico.

Compañeros animales

Un compañero animal es un leal camarada que sigue tus órdenes Trato con animales con él. Tu compañero animal tiene el rasgo esbirro y obtiene 2 acciones durante tu turno si utilizas la acción Comandar a un animal para hacer que actúe; esto es en lugar de los efectos usuales de Comandar a un animal y no requiere pruebas de Naturaleza. Si tu compañero muere, puedes invertir una semana de tiempo libre para reemplazarlo sin coste. Sólo puedes tener un compañero animal en un momento dado.

Compañeros animales de monta

Un aliado tuyo o tu podéis montar a tu compañero animal siempre que éste sea un paso de tamaño mayor que el jinete. Si transporta a un jinete, el compañero animal sólo puede utilizar Velocidad terrestre, y no puede moverse y Apoyarte en el mismo turno. Sin embargo, si tu compañero tiene la aptitud especial montura, está especialmente adecuado para la monta e ignora ambas restricciones.

Compañeros animales jóvenes

Las siguientes son las estadísticas base para un compañero animal joven, el primer compañero animal que consigue la mayoría de personajes. Tendrás que hacer ajustes a estas estadísticas dependiendo del tipo de animal elegido. Un compañero animal tiene el mismo nivel que tú. Conforme subes de nivel, puedes llevar a cabo otros ajustes, al volverse más poderoso tu compañero. Los compañeros animales calculan sus modificadores y sus CD igual que tú, pero con una diferencia: los únicos bonificadores por objeto de los que se pueden beneficiar son a la Velocidad y a la CA (su bonificador máximo por objeto a la CA es +3).

Competencias

Tu compañero animal utiliza tu nivel para determinar sus bonificadores por competencia. Está entrenado en sus ataques sin arma, defensa sin armadura, bardas, todas las tiradas de salvación, Percepción, Acrobacias y Atletismo. Los compañeros animales no pueden usar aptitudes que requieren Inteligencia mayor, del tipo Coaccionar o Descifrar escritura, incluso si están entrenados en la habilidad apropiada, si no disponen de una Especialización que lo permite.

Modificadores por característica

Un compañero animal empieza con los modificadores por característica base **Fue** +2, **Des** +2, **Con** +1, **Int** -, **Sab** +1 y **Car** +0. Cada tipo tiene sus propias fortalezas e incrementa dos de dichos modificadores en 1 cada uno. Estos incrementos ya están calculados en los bloques de estadísticas de Tipos de compañero más adelante.

Puntos de golpe

Tu compañero animal dispone de Puntos de Golpe de ascendencia debido a su tipo, y 6 más su modificador por Constitución por cada nivel que tienes tú.

Compañeros animales maduros

Para avanzar un compañero animal joven a un compañero animal maduro (por lo general como resultado de una de tus elecciones de dotes de clase), incrementa en 1 su Fuerza, su Destreza, su Constitución y su Sabiduría. Incrementa su daño en ataques sin arma de un dado a dos dados (por ejemplo, de 1d8 a 2d8) y su nivel de competencia para Percepción y todas las tiradas de salvación a experto. Incrementa sus niveles de competencia en Intimidación, Sigilo y Supervivencia a entrenado y, si ya está entrenado en una de dichas habilidades debido a su tipo, incrementa a experto su nivel de competencia en dicha habilidad. Si tu compañero es de tamaño Mediano o más pequeño, crece un paso de tamaño.

Compañeros animales ágiles

Para avanzar un compañero animal maduro a un compañero animal ágil, incrementa en 2 su modificador por Destreza y en 1 sus modificadores por Fuerza, Constitución y Sabiduría. Inflige 2 puntos de daño adicional con sus ataques sin armas. Incrementa sus niveles de competencia en Acrobacias y en defensa sin armadura a experto. También aprende la maniobra avanzada de su tipo. Sus ataques se vuelven mágicos a efectos de ignorar las resistencias.

Compañeros animales salvajes

Para avanzar un compañero animal maduro a un compañero animal salvaje, incrementa en 2 su modificador por Fuerza y en 1 sus modificadores por Destreza, Constitución y Sabiduría. Inflige 3 puntos de daño adicional con sus ataques sin armas. Incrementa su nivel de competencia en Atletismo a experto. También aprende la maniobra avanzada de su tipo. Si tu compañero es de tamaño Mediano o más pequeño, crece un paso de tamaño. Sus ataques se vuelven mágicos a efectos de ignorar las resistencias.

Tipos de compañero

La especie del animal que eliges se llama tu tipo de compañero. Cada tipo de compañero tiene sus propias estadísticas. El tamaño Entrada indica el tamaño inicial de tu compañero cuando es joven. Después de la entrada de tamaño están los ataques sin arma del compañero y después sus modificadores por característica. La entrada Puntos de Golpe indica los Puntos de Golpe de ascendencia del compañero. La entrada Habilidad indica una habilidad entrenada especial de la que tu compañero dispone. La entrada Sentidos indica los sentidos especiales de tu compañero. La entrada Velocidad señala las Velocidades de tu compañero. La entrada Especial, si está presente, indica cualquier otra aptitud especial que tu compañero tiene, como por ejemplo si a menudo actúa como montura y es particularmente apropiado para las clases montadas, como por ejemplo el campeón. La entrada Beneficios al apoyo indica un beneficio especial que obtienes Dando órdenes al animal para que utilice la acción Apoyar (ver a continuación). La entrada Maniobra avanzada indica una potente nueva acción que tu compañero aprende a utilizar si se convierte en un compañero animal ágil o salvaje.

APOYAR ❖

Requisitos La criatura es un compañero animal.

Tu compañero animal te apoya. Obtienes los beneficios indicados en la entrada Beneficios al apoyo de tu tipo de compañero. Si el animal utiliza la acción de Apoyar, las otras únicas acciones que puede llevar a cabo en su turno son acciones básicas de movimiento para colocarse en una posición que le permita sacar partido de los beneficios del Apoyo; si ya ha utilizado cualquier otra acción este turno, no puede Apoyarte.

AVE

Tu compañero es un ave de presa, como por ejemplo un águila, un halcón o una lechuza.

Tamaño Pequeño
Cuerpo a cuerpo ❖ mandíbulas (sutil), **Daño** 1d6 perforante
Cuerpo a cuerpo ❖ garra (ágil, sutil), **Daño** 1d4 cortante
Fue +2, **Des** +3, **Con** +1, **Int** –4, **Sab** +2, **Car** +0
Puntos de Golpe 4
Habilidad Sigilo
Sentidos visión en la penumbra
Velocidad 10 pies (*3 m*), volar 60 pies (*18 m*)
Beneficio por apoyo El ave picotea los ojos de tu enemigo cuando creas una abertura. Hasta el inicio de tu siguiente turno, los Golpes que dañan a una criatura a la que amenaza tu ave también infligen 1d4 daño persistente por sangrado, y el objetivo queda deslumbrado hasta que elimina el daño por sangrado. Si tu ave es ágil o salvaje, el daño por sangrado aumenta a 2d4.
Maniobra avanzada Golpear en vuelo

ATAQUE EN VUELO ❖❖

El ave Vuela y da un Golpe de garra en cualquier punto del camino.

CABALLO

Tu compañero es un caballo, un poni o un équido similar.

Tamaño Mediano o Grande
Cuerpo a cuerpo ❖ pezuña (ágil), **Daño** 1d6 contundente
Fue +3, **Des** +2, **Con** +2, **Int** –4, **Sab** +1, **Car** +0
Puntos de Golpe 8
Habilidad Supervivencia
Sentidos visión en la penumbra, olfato (impreciso, 30 pies [*9 m*])
Velocidad 40 pies (*12 m*)
Especial montura
Beneficio por apoyo Tu caballo añade impulso a tu carga. Hasta el inicio de tu siguiente turno, si te has movido por lo menos 10 pies (*3 m*) en la acción anterior a tu Golpe, añade un bonificador por circunstancia a dicho Golpe igual a dos veces el número de dados de daño. Si tu arma dispone del rasgo arma de justa, incrementa el bonificador al daño debido al rasgo en 2 por dado.
Maniobra avanzada Galope.

GALOPE ❖❖

MOVIMIENTO

El caballo da dos Zancadas con un bonificador por circunstancia de +10 pies (*+3 m*) a su Velocidad.

DROMAEOSAURIO

Tu compañero es un dromaeosaurio (también conocido como raptor), como por ejemplo un velocirraptor o un deinónico.

Tamaño Pequeño
Cuerpo a cuerpo ❖ mandíbulas (sutil), Daño 1d8 perforante
Cuerpo a cuerpo ❖ garra (ágil, sutil), Daño 1d6 cortante
Fue +2, **Des** +3, **Con** +2, **Int** –4, **Sab** +1, **Car** +0
Puntos de Golpe 6
Habilidad Sigilo
Sentidos visión en la penumbra, olfato (impreciso, 30 pies [*9 m*])
Velocidad 50 pies (*15 m*)
Beneficio por apoyo Tu raptor se mueve constantemente a posiciones de flanqueo. Hasta el inicio de tu siguiente turno, cuenta como si estuviera en su espacio o en un espacio vacío a tu elección a 10 pies (*3 m*) de distancia o menos para determinar si tu compañero y tú estáis flanqueando; puedes elegir un espacio diferente para cada uno de tus ataques.
Maniobra avanzada Ataque veloz

ATAQUE VELOZ ❖

FLORITURA

El raptor da un Paso hasta 10 pies (*3 m*) y después Golpea, o bien Golpea y después da un Paso de hasta 10 pies (*3 m*).

FELINO

Tu compañero es un gran felino, como por ejemplo un leopardo o un tigre.

Tamaño Pequeño
Cuerpo a cuerpo ❖ mandíbulas (sutil), **Daño** 1d6 perforante
Cuerpo a cuerpo ❖ garra (ágil, sutil), **Daño** 1d4 cortante
Fue +2, **Des** +3, **Con** +1, **Int** –4, **Sab** +2, **Car** +0
Puntos de Golpe 4
Habilidad Sigilo
Sentidos visión en la penumbra, olfato (impreciso, 30 pies [*9 m*])
Velocidad 35 pies (*10,5 m*)
Especial Tu felino inflige 1d4 de daño de precisión adicional contra objetivos desprevenidos.
Beneficio por apoyo Tu felino desequilibra a tus enemigos cuando creas una abertura. Hasta el inicio de tu siguiente turno, tus Golpes que infligen daño a una criatura al alcance de tu felino dejan desprevenido al objetivo hasta el final de tu siguiente turno.
Maniobra avanzada Salto felino

SALTO FELINO ❖

FLORITURA

El felino da una Zancada y después un Golpe. Si no estaba detectado al inicio de su Salto felino, seguirá sin detectar hasta después del Golpe.

LOBO

Tu compañero es un lobo u otra criatura canina, como por ejemplo un perro.

Tamaño Pequeño
Cuerpo a cuerpo ❖ mandíbulas (sutil), **Daño** 1d8 perforante
Fue +2, **Des** +3, **Con** +2, **Int** –4, **Sab** +1, **Car** +0
Puntos de Golpe 6
Habilidad Supervivencia
Sentidos visión en la penumbra, olfato (impreciso, 30 pies [*9 m*])
Velocidad 40 pies (*12 m*)
Beneficio por apoyo Tu lobo desgarra tendones cada vez que ve una abertura. Hasta el inicio de tu siguiente turno, tus Golpes que dañan a las criaturas a las que tu lobo amenaza imponen al objetivo un penalizador de -5 pies (*-1,5 m*) por estatus a sus Velocidades durante 1 minuto (-10 pies [*-3 m*] con un éxito crítico).
Maniobra avanzada Abatir

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

ABATIR ❖

Requisitos La última acción del compañero animal ha sido un Golpe de mandíbulas con éxito.

El lobo automáticamente derriba al objetivo de sus mandíbulas.

OSO

Tu compañero es un oso negro, gris, polar o cualquier otro tipo de oso.

Tamaño Pequeño

Cuerpo a cuerpo ❖ mandíbulas, **Daño** 1d8 perforante

Cuerpo a cuerpo ❖ garra (ágil), **Daño** 1d6 cortante

Fue +3, **Des** +2, **Con** +2, **Int** –4, **Sab** +1, **Car** +0

Puntos de Golpe 8

Habilidad Intimidación

Sentidos visión en la penumbra, olfato (impreciso, 30 pies [*9 m*])

Velocidad 35 pies (*10,5 m*)

Beneficio por apoyo Tu oso machaca a tus enemigos cuando creas una abertura. Hasta el inicio de tu siguiente turno, cada vez que aciertas a una criatura al alcance del oso con un Golpe, la criatura sufre 1d8 de daño cortante por parte del oso. Si tu oso es ágil o salvaje, el daño cortante aumenta a 2d8.

Maniobra avanzada Abrazo de oso

ABRAZO DE OSO ❖

Requisitos La última acción del oso ha sido un Golpe de garra con éxito.

El oso da otro Golpe de garra contra el mismo objetivo. Si acierta, el objetivo también queda agarrado, como si el oso hubiera llevado a cabo una Presa con éxito contra el objetivo.

SERPIENTE

Tu compañero es una serpiente constrictora, como por ejemplo una boa o una pitón.

Tamaño Pequeño

Cuerpo a cuerpo ❖ mandíbulas (sutil), **Daño** 1d8 perforante

Fue +3, **Des** +3, **Con** +1, **Int** –4, **Sab** +1, **Car** +0

Puntos de Golpe 6

Habilidad Sigilo

Sentidos visión en la penumbra, olfato (impreciso, 30 pies [*9 m*])

Velocidad 20 pies (*6 m*), trepar 20 pies (*6 m*), nadar 20 pies (*6 m*)

Beneficio por apoyo Tu serpiente retiene a tus enemigos con sus anillos, interfiriendo sus reacciones. Hasta el inicio de tu siguiente turno, cualquier criatura a la que tu serpiente amenaza no puede utilizar reacciones desencadenadas por tus acciones si su nivel no es superior al tuyo.

Maniobra avanzada Constreñir.

CONSTREÑIR ❖

Requisitos La serpiente tiene agarrada a una criatura más pequeña.

La serpiente inflige 12 de daño contundente a la criatura agarrada, la cual debe hacer una salvación básica de Fortaleza. Si la serpiente es un compañero animal especializado, incrementa a 20 este daño.

TEJÓN

Tu compañero es un tejón, un glotón u otro mustélido grande.

Tamaño Pequeño

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces, **Daño** 1d8 perforante

Cuerpo a cuerpo ❖ garra (ágil), **Daño** 1d6 cortante

Fue +2, **Des** +2, **Con** +2, **Int** –4, **Sab** +2, **Car** +0

Puntos de Golpe 8

Habilidad Supervivencia

Sentidos visión en la penumbra, olfato (impreciso, 30 pies [*9 m*])

Velocidad 25 pies (*7,5 m*), excavar 10 pies (*3 m*), trepar 30 pies (*9 m*)

Beneficio por apoyo Tu tejón excava alrededor de la posición de tu enemigo, interfiriendo con sus movimientos. Hasta el inicio de tu siguiente turno, si aciertas e infliges daño a una criatura a la que tu tejón amenaza, el objetivo no puede utilizar una acción de Paso (a menos que pueda dar Pasos a través de terreno difícil) hasta que se mueve de su actual posición.

Maniobra avanzada Furia del tejón.

FURIA DEL TEJÓN ❖

CONCENTRAR | EMOCIÓN | MENTAL

Requisitos El tejón no está fatigado o en furia.

El tejón entra en un estado de furia que dura 1 minuto, hasta que no hay enemigos a los que puede percibir o hasta que queda inconsciente, lo primero que sucede. No puede finalizar voluntariamente la furia. Estando en furia, el tejón resulta afectado de la siguiente forma.

- Inflige 4 de daño adicional con sus ataques de mordisco y 2 de daño adicional con sus ataques de garra.
- Sufre un penalizador -1 a la CA.
- No puede utilizar acciones con el rasgo concentrar si no tie-

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

nen además el rasgo furia. El compañero animal puede Buscar incluso cuando está en furia.

Después de dejar la furia, no puede utilizarla de nuevo durante 1 minuto.

COMPAÑEROS ANIMALES ESPECIALIZADOS

Los compañeros animales especializados son más inteligentes y utilizan comportamientos más complejos. La primera vez que un animal obtiene una especialización, obtiene lo siguiente: su nivel de competencia para los ataques sin armas aumenta a experto. Sus niveles de competencia para las tiradas de salvación y la Percepción aumentan a nivel maestro. Incrementa en 1 su modificador por Destreza y en 2 su modificador por Inteligencia. Su daño en ataques sin armas se incrementa de dos a tres dados, y su daño adicional con ataques sin armas pasa de 2 a 4 o de 3 a 6.

Cada especialización concede beneficios adicionales. La mayor parte de los compañeros animales sólo puede tener una especialización.

Corredor

Tu compañero corre. Obtiene un bonificador de +10 pies (*+3 m*) por estatus a su Velocidad terrestre, de nadar o de volar (tú eliges). Su nivel de competencia en las salvaciones de Fortaleza aumenta a legendario, y su modificador por Constitución se incrementa en 1.

Emboscador

En el ambiente natural de tu compañero, éste puede utilizar una acción de Movimiento furtivo incluso si está siendo observado. Su nivel de competencia en Sigilo aumenta al de experto (o a maestro si ya era experto debido a su tipo), y su modificador por Destreza se incrementa en 1. Su nivel de competencia para la defensa sin armadura aumenta a experto, o a maestro si es ágil.

Matón

Tu compañero aterroriza a los enemigos con sus exhibiciones de dominación y los lleva a trompicones por el campo de batalla. Sus niveles de competencia para Atletismo e Intimidación se incrementan a experto (o a maestro, si ya era experto debido a su tipo), su modificador por Fuerza se incrementa en 1 y su modificador por Carisma se incrementa en 3.

Rastreador

Tu compañero es un rastreador sensacional. Puede moverse a su Velocidad completa mientras sigue rastros. Su nivel de competencia en Supervivencia aumenta a experto (o a maestro si ya era experto debido a su tipo), y su modificador por Sabiduría se incrementa en 1.

Rompedor

Tu compañero destroza cosas. Sus ataques sin armas ignoran la mitad de la Dureza de un objeto. Su nivel de competencia en Atletismo aumenta a maestro, y su modificador por Fuerza se incrementa en 1.

Temerario

Tu compañero se une a la pelea con saltos y picados gráciles. Obtiene la aptitud negar ventaja, por lo que no está desprevenido ante las criaturas escondidas, no detectadas o flanqueantes, si el nivel de dichas criaturas no es superior al tuyo. Su nivel de competencia en Acrobacias aumenta a maestro, y su modificador por Destreza se incrementa en 1. Su nivel de competencia para la defensa sin armadura aumenta a experto, o a maestro si es ágil.

Familiares

Los familiares son criaturas vinculadas místicamente y ligadas a tu magia. La mayor parte de los familiares son originalmente animales, aunque el ritual de convertirse en un familiar les transforma en algo más. Puedes elegir un animal Menudo como familiar, como por ejemplo un murciélago, un gato, un cuervo o una serpiente. Algunos familiares son diferentes, y por lo general se describen en la aptitud que te concede dicho familiar; por ejemplo, el familiar leshy de un druida es una planta Menuda en lugar de un animal, y está formado a partir de un espíritu menor de la Naturaleza.

Los familiares tienen el rasgo esbirro (pág. 632), por lo que durante un encuentro obtienen 2 acciones en un asalto si gastas una acción para darles órdenes. Si tu familiar muere, puedes invertir una semana de tiempo libre en reemplazarlo sin coste. Sólo puedes tener un familiar en un momento dado.

MODIFICADORES Y CLASE DE ARMADURA

Los modificadores a las salvaciones y a la CA de tu familiar son iguales a los tuyos antes de aplicar bonificadores o penalizadores por circunstancia o por estatus. Sus modificadores a la Percepción, a las Acrobacias y al Sigilo son iguales a tu nivel más tu modificador por característica de lanzamiento de conjuros (Carisma si no la tienes, si no se indica otra cosa). Si hace una tirada de ataque u otra prueba de habilidad, utiliza tu nivel como bonificador. No tiene o no utiliza modificadores por característica propios y nunca puede beneficiarse de bonificadores por objeto.

Puntos de golpe

Tu familiar tiene 5 Puntos de Golpe por cada uno de tus niveles.

Tamaño

Tu familiar es Menudo.

Sentidos

Tu familiar tiene visión en la penumbra y puede obtener sentidos adicionales derivados de aptitudes de familiar. Puede comunicarse telepáticamente contigo si está a una milla (*1,6 km*) o menos de ti, compartiendo emociones. Normalmente, ni entiende ni habla idiomas, pero puede obtener el habla debido a una aptitud de familiar.

Movimiento

Tu familiar tiene, o bien una Velocidad terrestre de 25 pies (*7,5 m*), o bien una Velocidad de nadar de 25 pies (*7,5 m*); elige una cuando obtengas el familiar. Puede obtener otros tipos de movimiento derivados de aptitudes de familiar.

Aptitudes de familiar y aptitudes maestras

Cada día, canalizas tu magia en dos aptitudes, que pueden ser o bien de familiar o bien maestras. Si tu familiar es un animal que dispone normalmente de una de estas aptitudes (por ejemplo, una lechuza tiene Velocidad de vuelo), debes seleccionarla. Un familiar no puede ser un animal que dispone de forma natural de más aptitudes de familiar que tu máximo de aptitudes de familiar diarias.

Aptitudes de Familiar

Anfibio: obtiene una Velocidad de nadar de 25 pies (*7,5 m*) o una Velocidad terrestre de 25 pies (*7,5 m*) si ya tiene Velocidad de nadar.

Ayudante de laboratorio: puede utilizar tu acción Alquimia rápida. Debes disponer de Alquimia rápida y tu familiar debe estar en tu espacio. El coste y el requisito son los mismos que si la utilizaras tú. Para seleccionarlo, debe disponer de la aptitud destreza manual.

Destreza manual: puede utilizar hasta dos de sus extremidades como si fueran manos para llevar a cabo acciones de manipular.

Evitación del daño: elige un tipo de salvación. No sufre daño cuando tiene éxito en una tirada de dicho tipo de salvación; esto no previene efectos distintos al daño.

Excavador: obtiene una Velocidad de excavar de 5 pies (*1,5 m*), lo que le permite cavar agujeros Menudos.

Habla de su especie: puede hablar y entenderse con animales de su misma especie. Para seleccionar esto, el familiar tiene que ser un animal, tener la habilidad del habla y tú ser de por lo menos 6º nivel.

Habla: habla y entiende un idioma que tú conoces.

Movimiento rápido: incrementa una de las velocidades del familiar de 25 a 40 pies (*de 7,5 a 12 m*).

Olfato: obtiene olfato (impreciso, 30 pies [*9 m*]).

Trepador: obtiene una Velocidad de trepar de 25 pies (*7,5 m*).

Visión en la oscuridad: obtiene visión en la oscuridad.

Volador: obtiene una Velocidad de vuelo de 25 pies (*7,5 m*).

Aptitudes maestras

Batería de conjuros: obtienes un espacio de conjuro adicional por lo menos 3 niveles inferior que tu espacio de mayor nivel; para seleccionar esta aptitud maestra debes ser capaz de lanzar conjuros de 4º nivel utilizando espacios de conjuro.

Conexión de truco: puedes preparar un truco adicional o, si dispones de un repertorio, en su lugar puedes designar un truco que añadir a tu repertorio cada vez que seleccionas esta aptitud; puedes reconvertirlo, pero no tienes otra manera de cambiarlo. Debes ser capaz de preparar trucos o de añadirlos a tu repertorio para seleccionar esto.

Foco de familiar: una vez al día, tu familiar puede utilizar 2 acciones con el rasgo concentrar para recuperar 1 Punto de Foco hasta tu máximo habitual. Para seleccionar esto debes tener reserva de foco.

Reactivos adicionales: tu familiar crea reactivos infundidos adicionales en su cuerpo o en la superficie del mismo. Obtienes un lote adicional de reactivos infundidos. Para seleccionar esta aptitud, debes disponer de la aptitud reactivos infundidos.

Transmisión de conjuros: si tu familiar se encuentra en tu espacio, puedes lanzar un conjuro de alcance toque, transferir su poder a tu familiar y ordenar a éste que lo transmita. Si lo haces, el familiar utiliza sus 2 acciones en ese asalto para moverse hasta un objetivo a tu elección y tocarlo. Si no llega hasta el objetivo para tocarlo en su turno, el conjuro no surte efecto.

Unión vital: si tu familiar quedaría reducido a 0 PG debido a sufrir daño, y como una reacción con el rasgo concentrar, el daño puedes asumirlo tú. Si lo haces, sufres todo el daño y tu familiar, ninguno. Sin embargo, todo efecto especial que causa daño con un impacto (como, por ejemplo, el veneno de serpiente), se aplica al familiar de la forma habitual.

Arquetipos

Existen infinitas posibilidades de conceptos de personaje, pero podrías verte en la circunstancia de que las dotes y las elecciones de habilidad de una sola clase no fueran suficientes para personalizar por completo a tu personaje. Los arquetipos te permiten expandir el ámbito de la clase de tu personaje.

Aplicar un arquetipo requiere que selecciones dotes de arquetipo en lugar de dotes de clase. Empieza buscando el arquetipo que mejor encaja con tu concepto de personaje, y selecciona la dote de dedicación del mismo utilizando una de tus elecciones de dotes de clase. Una vez tienes la dote de dedicación, puedes seleccionar cualquier dote de dicho arquetipo en lugar de una dote de clase, si cumples sus prerrequisitos. La dote de arquetipo que seleccionas sigue sujeta a cualquier restricción para seleccionarla, como la dote de clase a la que reemplaza. Por ejemplo, si obtuviste una aptitud a 6º nivel que te concedía una dote de clase de 4º nivel con el rasgo enano, sólo podrías intercambiar dicha dote por una dote de arquetipo de 4º nivel o menor con el rasgo enano. Las dotes de arquetipo que obtienes en lugar de una dote de clase se denominan dotes de clase de arquetipo.

Ocasionalmente, una dote de arquetipo funciona como una dote de habilidad en lugar de como una dote de clase. Estas dotes de arquetipo tienen el rasgo habilidad, y las puedes seleccionar en lugar de una dote de habilidad, siguiendo por lo demás las mismas reglas enunciadas más arriba. Estas no son dotes de clase de arquetipo (por ejemplo, para determinar el número de Puntos de Golpe que obtienes de la dote de arquetipo Resiliencia del guerrero).

Cada dote de dedicación de arquetipo representa una cierta parte del tiempo y del enfoque de tu personaje, por lo que una vez que seleccionas una dote de dedicación para un arquetipo, debes cumplir sus requisitos antes de poder obtener otra. Típicamente, cumples con una dote de dedicación de arquetipo obteniendo cierto número de dotes de la lista de dicho arquetipo. No puedes reciclar una dote de dedicación mientras tienes cualquier otra dote de dicho arquetipo.

A veces una dote de arquetipo te permite obtener otra, como por ejemplo el brebaje básico de alquimista. Siempre tienes que cumplir los prerrequisitos de la dote que obtienes de esta forma.

Hay dos tipos especiales de arquetipo designados por rasgos de clase y multiclase. Los arquetipos de este libro son todos ellos arquetipos multiclase.

Arquetipos multiclase

Los arquetipos con el rasgo multiclase representan una diversificación de tu entrenamiento en las especialidades de otra clase. No puedes seleccionar una dote de dedicación de arquetipo multiclase si eres miembro de la clase del mismo nombre (por ejemplo, un guerrero no puede seleccionar la dote Dedicación de guerrero).

Arquetipos de clase

Los arquetipos con el rasgo clase representan una divergencia fundamental para con las especialidades de tu clase, pero una divergencia que existe en el contexto de tu clase. Tan sólo puedes seleccionar un arquetipo de clase si eres miembro de la clase del mismo nombre. Los arquetipos de clase siempre alteran o reemplazan algunos de los rasgos de clase estáticos de dicha clase, además de cualquier nueva dote que pueden ofrecer. Podría ser posible adquirir un arquetipo de clase a 1er nivel si altera o reemplaza algunos de los rasgos de clase iniciales de la propia clase. En dicho caso, debes adquirir la dote de dedicación de dicho arquetipo a 2º nivel, y después proceder normalmente. Nunca puedes tener más de un arquetipo de clase.

Arquetipos de lanzadores de conjuros

Algunos arquetipos te conceden un grado sustancial de lanzamiento de conjuros, aunque con un decalaje comparado con un personaje perteneciente a una clase lanzadora de conjuros. En este libro, los arquetipos son bardo, clérigo, druida, hechicero y mago, es decir los arquetipos multiclase para las cinco clases principales de lanzadores de conjuros, pero en libros futuros podríamos introducir arquetipos de lanzadores de conjuros que no fueran arquetipos multiclase. Un arquetipo de lanzador de conjuros te permite utilizar bastones, pergaminos y varitas de la misma forma que un miembro de una clase lanzadora de conjuros.

Los arquetipos de lanzadores de conjuros siempre conceden la aptitud de lanzar trucos en su dedicación, y después tienen una dote básica de lanzamiento de conjuros, una dote experta de lanzamiento de conjuros y una dote maestra de lanzamiento de conjuros. Estas dotes comparten su nombre con el arquetipo; por ejemplo, la dote maestra de lanzamiento de conjuros del mago se denomina Lanzamiento de conjuros maestro de mago. Todos los espacios de conjuro que obtienes gracias a los arquetipos de lanzamiento de conjuros tienen restricciones dependiendo del arquetipo; por ejemplo, el arquetipo bardo te concede espacios de conjuro que puedes utilizar tan solo para lanzar conjuros ocultistas de tu repertorio de bardo, incluso si eres un hechicero que dispone de conjuros ocultistas en su repertorio de hechicero.

Dote lanzamiento de conjuros básico: disponibles a 4º nivel, estas dotes conceden un espacio de conjuros de 1er nivel. A 6º nivel, estas dotes te conceden un espacio de conjuros de 2º nivel. Si tienes repertorio de conjuros, puedes seleccionar un conjuro del mismo como conjuro de signatura. A 6º nivel, estas dotes te conceden un espacio de conjuros de 2º nivel. Los arquetipos se refieren a estos beneficios como 'beneficios básicos de lanzamiento de conjuros'. Disponer de la dote lanzamiento de conjuros básico cuenta como tener el rasgo de clase lanzamiento de conjuros.

Dote lanzamiento de conjuros experto: adquiridas a 12º nivel, estas dotes te convierten en un experto en tiradas de ataque y CD de conjuro de la tradición mágica apropiada y te conceden un espacio de conjuro de 4º nivel. Si tienes repertorio de conjuros, puedes seleccionar un segundo conjuro del mismo como conjuro de signatura. A 14º nivel, te conceden un espacio de conjuro de 5º nivel y, a 16º nivel, te conceden un espacio de conjuro de 6º nivel. Los arquetipos se refieren a estos beneficios como 'beneficios expertos de lanzamiento de conjuros'.

Dote lanzamiento de conjuros maestro: al llegar a 18º nivel, estas dotes te convierten en un maestro en tiradas de ataque y CD de conjuro de la tradición mágica apropiada y te conceden un espacio de conjuro de 7º nivel. Si tienes repertorio de conjuros, puedes seleccionar un tercer conjuro del mismo como conjuro de signatura. A 20º nivel, estas dotes te conceden un espacio de conjuro de 8º nivel. Los arquetipos se refieren a estos beneficios como 'beneficios maestros de lanzamiento de conjuros'.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Alquimista

En tu tiempo libre, te diviertes trasteando con fórmulas y sustancias alquímicas y tus estudios han avanzado más allá de la mera experimentación.

Personajes multiclase alquimistas

Las sustancias alquímicas gratuitas del arquetipo alquimista resultan extremadamente útiles para los personajes de cualquier clase. Las siguientes son algunas de las combinaciones posibles.

- Los alquimistas bárbaros pueden mezclar mutágenos con su furia y generar efectos feroces.
- Los alquimistas campeones pueden centrarse en sustancias alquímicas que refuerzan las defensas y curan a los demás, lo que permite ir aún más lejos a su reacción del campeón y a su imposición de manos.
- Los alquimistas guerreros pueden utilizar su alquimia para obtener opciones adicionales en situaciones donde sus tácticas usuales no funcionan.
- Los alquimistas exploradores se centran en la alquimia y las trampas, obteniendo usos adicionales de su habilidad de Artesanía, además de proporcionarles bombas para sus trampas bomba.
- Los alquimistas pícaros pueden combinar las dotes de veneno de un pícaro con venenos diarios gratuitos, y las bombas presentan una forma interesante de ataque furtivo con diversos tipos de daño por energía.
- Los alquimistas lanzadores de conjuros a menudo utilizan sus sustancias alquímicas para reducir la presión sobre su repertorio o sus conjuros preparados. Por ejemplo, un alquimista mago que puede preparar elixires de visión en la oscuridad para concederla, puede preparar otro conjuro en lugar de ese.

Dedicación de alquimista — Dote 2

ARQUETIPO · DEDICACIÓN · MULTICLASE

Prerrequisitos Inteligencia 14

Pones en práctica tu interés por la alquimia. Obtienes el nivel entrenado en bombas alquímicas y en Artesanía; si ya lo estabas, en su lugar obtienes el nivel entrenado en una habilidad a tu elección. Obtienes el nivel entrenado en la CD de la clase alquimista

Obtienes el rasgo de clase de alquimista reactivos infundidos, obteniendo tantos reactivos al día como tu nivel. También obtienes la dote Artesanía alquímica y cuatro fórmulas adicionales para sustancias alquímicas de 1er nivel, así como la aptitud de crear sustancias gratuitas durante tus preparativos diarios. Tu nivel de alquimia avanzada es 1 y no se incrementa por sí solo.

Especial No puedes seleccionar otra dote de dedicación hasta haber adquirido otras dos dotes del arquetipo alquimista.

Alquimia rápida — Dote 4

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación alquímica.

Obtienes la acción Alquimia rápida (pág. 72).

Brebaje básico — Dote 4

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación alquímica.

Obtienes una dote de alquimista de 1er o de 2º nivel.

Alquimia experta — Dote 6

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de alquimista, experto en Artesanía.

Tu nivel en alquimia avanzada se incrementa a 3. A 10º nivel, se incrementa a 5.

Brebaje avanzado — Dote 6

ARQUETIPO

Prerrequisitos Brebaje básico.

Obtienes una dote de alquimista. A efectos de cumplir con sus prerrequisitos, tu nivel de alquimista es igual a la mitad de tu nivel de personaje.

Especial Puedes adquirir esta dote en múltiples ocasiones. Cada vez que lo haces, obtienes una nueva dote de alquimista.

Alquimia maestra — Dote 12

ARQUETIPO

Prerrequisitos Alquimia experta, maestro en Artesanía.

Tu nivel en alquimia avanzada se incrementa a 7. Por cada nivel que subes más allá del 12º, tu nivel de alquimia avanzada se incrementa en 1.

Bárbaro

A gran profundidad en tu interior hay una furia que a veces se desencadena, concediéndote parte del poder de un bárbaro además de tus otras aptitudes.

Personajes multiclase bárbaros

El arquetipo bárbaro es una gran elección para los personajes que ponen énfasis en la Fuerza y en los ataques cuerpo a cuerpo más de lo que es habitual para su clase, si pueden arreglárselas con la restricción de la Furia al lanzamiento de conjuros. Es especialmente bueno para los personajes que quieren infligir más daño.

Dedicación de bárbaro — Dote 2

ARQUETIPO DEDICACIÓN MULTICLASE

Prerrequisitos Fuerza 14, Constitución 14

Obtienes el nivel entrenado en Atletismo; si ya lo estabas, en su lugar obtienes el nivel entrenado en una habilidad a tu elección. Obtienes el nivel entrenado en la CD de la clase bárbaro.

Puedes utilizar la acción Furia (pág. 84).

Elige un instinto como lo harías si fueras un bárbaro. Dispones de dicho instinto a todos los efectos y quedas ligado a su anatema, pero no obtienes ninguna de las demás aptitudes que concede.

Especial No puedes seleccionar otra dote de dedicación hasta haber adquirido otras dos dotes del arquetipo bárbaro.

Furia básica — Dote 4

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de bárbaro.

Obtienes una dote de bárbaro de 1er o de 2º nivel.

Resiliencia de bárbaro — Dote 4

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de bárbaro, clase que no concede más Puntos de Golpe por nivel que 10 + tu modificador por Constitución.

Obtienes 3 Puntos de Golpe adicionales por cada dote de clase del arquetipo bárbaro que tienes. Conforme continúas seleccionando dotes de clase del arquetipo bárbaro, continúas obteniendo Puntos de Golpe adicionales de esta forma.

Aptitud de instinto — Dote 6

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de bárbaro.

Obtienes la aptitud de instinto que corresponde al instinto elegido en Dedicación de bárbaro.

Furia avanzada — Dote 6

ARQUETIPO

Prerrequisitos Furia básica.

Obtienes una dote de bárbaro. A efectos de cumplir con sus prerrequisitos, tu nivel de bárbaro es igual a la mitad de tu nivel de personaje.

Especial Puedes adquirir esta dote en múltiples ocasiones. Cada vez que lo haces, obtienes una nueva dote de bárbaro.

Fortaleza del juggernaut — Dote 12

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de bárbaro, experto en salvaciones de Fortaleza.

Tu nivel de competencia para las salvaciones de Fortaleza aumenta a maestro.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Bardo

Una musa te ha llamado a hacer incursiones en el saber ocultista, lo que te permite lanzar unos pocos conjuros. Cuanto más profundizas, más poderosas se vuelven tus interpretaciones.

Personajes multiclase bardo

El arquetipo bardo concede poderosos efectos que tienden a utilizar acciones; es una gran elección si te sobran acciones.

Dedicación de bardo — Dote 2

ARQUETIPO DEDICACIÓN MULTICLASE

Prerrequisitos Carisma 14.

Lanzas conjuros como un bardo y obtienes la actividad Lanzar un conjuro. Obtienes un repertorio de conjuros con dos trucos comunes de la lista de conjuros de ocultismo, o cualesquiera otros trucos de dicha tradición que aprendes o descubres. Estás entrenado en tiradas de ataque de conjuro y CD de conjuro para conjuros de ocultismo. Tu aptitud clave para el lanzamiento de conjuros del arquetipo bardo es el Carisma, y son conjuros de bardo ocultistas. Obtienes el nivel entrenado en Ocultismo e Interpretación; para cada una de estas habilidades en la que ya estuvieras entrenado, en su lugar obtendrías entrenamiento en una habilidad a tu elección.

Elige una musa como lo harías si fueras un bardo. Dispones de dicha musa a todos los efectos, lo que te permite adquirir las dotes de la misma, pero no obtienes ninguna de las demás aptitudes que concede.

Especial No puedes seleccionar otra dote de dedicación hasta haber adquirido otras dos dotes del arquetipo bardo.

Lanzamiento de conjuros básico de bardo — Dote 4

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de bardo.

Obtienes los beneficios de lanzamiento de conjuros básico (pág. 219). Cada vez que obtienes un nuevo espacio de conjuro de un nuevo nivel del arquetipo bardo, añade a tu repertorio un conjuro común de ocultismo u otro conjuro que has aprendido o descubierto, del nivel de conjuro apropiado.

Susurros de la musa básicos — Dote 4

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de bardo

Obtienes una dote de bardo de 1er o de 2º nivel.

Contrainterpretación — Dote 6

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de bardo.

Obtienes el conjuro de composición *contrainterpretación*. Si aún no tienes, obtienes una reserva de foco de 1 Punto de Foco, que puedes Reenfocar interaccionando con tu musa (para más información acerca de los conjuros de composición, consulta la pág. 97).

Susurros de la musa avanzados — Dote 6

ARQUETIPO

Prerrequisitos Susurros de la musa básicos

Obtienes una dote de bardo. A efectos de cumplir con sus prerrequisitos, tu nivel de bardo es igual a la mitad de tu nivel de personaje.

Especial Puedes adquirir esta dote en múltiples ocasiones. Cada vez que lo haces, obtienes una nueva dote de bardo.

Abundancia ocultista — Dote 8

ARQUETIPO

Prerrequisitos Lanzamiento de conjuros básico de bardo.

Tu repertorio se expande, y cada día puedes lanzar más conjuros ocultistas. Incrementa el número de conjuros en tu repertorio y el número de espacios de conjuro que puedes obtener gracias a las dotes del arquetipo bardo en 1 por cada nivel de conjuro distinto a tus dos niveles de conjuro mayores.

Interpretación inspiradora — Dote 8

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de bardo.

Obtienes el truco de composición *inspirar valor*.

Lanzamiento de conjuros experto de bardo — Dote 12

ARQUETIPO

Prerrequisitos Lanzamiento de conjuros básico de bardo, nivel maestro en Ocultismo.

Obtienes los beneficios de lanzamiento de conjuros experto (pág. 219).

Lanzamiento de conjuros maestro de bardo — Dote 18

ARQUETIPO

Prerrequisitos Lanzamiento de conjuros experto de bardo, nivel legendario en Ocultismo.

Obtienes los beneficios de lanzamiento de conjuros maestro (pág. 219).

Campeón

Has prestado un solemne juramento ante tu dios, y a cambio él te ha concedido poderes de campeón para que te ayuden en tu causa.

PERSONAJES MULTICLASE CAMPEONES

El arquetipo campeón mejora grandemente las defensas, en particular la armadura. Es una buena forma de que un personaje obtenga competencia con armadura o una reacción defensiva potente.

DEDICACIÓN DE CAMPEÓN — DOTE 2

ARQUETIPO DEDICACIÓN MULTICLASE

Prerrequisitos Fuerza 14, Carisma 14

Elige un dios y una causa como harías si fueras un campeón. Obtienes el nivel entrenado en armadura ligera, intermedia y pesada. Obtienes el nivel entrenado en Religión y en la habilidad asociada con tu dios; para cada una de estas habilidades en la que ya estuvieras entrenado, en su lugar obtendrías entrenamiento en una habilidad a tu elección. Obtienes el nivel entrenado en la CD de la clase campeón.

Estas vinculado por el anatema de tu dios, y debes seguir el código del campeón y los requisitos de alineamiento de tu causa. No obtienes ninguna otra aptitud debido a tu elección de dios o de causa.

Especial No puedes seleccionar otra dote de dedicación hasta haber adquirido otras dos dotes del arquetipo campeón.

DEVOCIÓN BÁSICA — DOTE 4

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de campeón.

Obtienes una dote de campeón de 1er o de 2º nivel.

RESILIENCIA DE CAMPEÓN — DOTE 4

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de campeón, clase que no concede más Puntos de Golpe por nivel que 8 + tu modificador por Constitución.

Obtienes 3 Puntos de Golpe adicionales por cada dote de clase del arquetipo campeón que tienes. Conforme continúas seleccionando dotes de clase del arquetipo campeón, continúas obteniendo Puntos de Golpe adicionales de esta forma.

TOQUE CURATIVO — DOTE 4

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de campeón.

Obtienes el conjuro de devoción apropiado para tu causa (*imposición de manos* para el paladín, el redentor y el liberador). Si aún no tienes, obtienes una reserva de foco de 1 Punto de Foco, que puedes Reenfocar rezando a tu dios o sirviéndole (para más información acerca de los conjuros de devoción, consulta la pág. 107).

ALIADO DIVINO — DOTE 6

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de campeón.

Tienes un aliado divino a tu elección (pág. 108).

DEVOCIÓN AVANZADA — DOTE 6

ARQUETIPO

Prerrequisitos Devoción básica.

Obtienes una dote de campeón. A efectos de cumplir con sus prerrequisitos, tu nivel de campeón es igual a la mitad de tu nivel de personaje.

Especial Puedes adquirir esta dote en múltiples ocasiones. Cada vez que lo haces, obtienes una nueva dote de campeón.

REACCIÓN DEL CAMPEÓN — DOTE 14

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de campeón.

Puedes utilizar la reacción de campeón asociada a tu causa.

EXPERTO EN ARMADURAS DIVERSAS — DOTE 14

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación del campeón, experto en defensa sin armadura o en uno o más tipos de armadura.

Tus niveles de competencia para armadura ligera, armadura intermedia, armadura pesada y defensa sin armas se incrementan a nivel experto.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR

Clérigo

Has sido ordenado sacerdote de tu dios e incluso has aprendido a lanzar unos cuantos conjuros divinos. Aunque tu entrenamiento principal está en otra parte, tu vocación religiosa te proporciona dones divinos.

Personajes multiclase clérigos

El arquetipo clérigo es una gran forma de crear un personaje de otra clase que es devoto de un dios en particular. Los muchos dominios disponibles para los clérigos de diferentes dioses presentan una amplia variedad de opciones para los conjuros de foco.

- Los clérigos alquimistas trabajan bien en el campo quirúrgico, curando diversas enfermedades o bien mediante la alquimia o bien mediante conjuros.
- Los clérigos marciales suelen buscar un conjuro de dominio potente o algo de curación para usar en caso de apuro.
- Los clérigos hechiceros divinos doblan como lanzadores de conjuros divinos definitivos.
- Otros clérigos lanzadores de conjuros diversifican sus opciones, convirtiéndose en personajes teúrgicos que combinan dos tradiciones mágicas.

Dedicación de clérigo — Dote 2

ARQUETIPO · DEDICACIÓN · MULTICLASE

Prerrequisitos Sabiduría 14.

Lanzas conjuros como un clérigo. Obtienes acceso a la actividad Lanzar un conjuro. Puedes preparar dos trucos comunes cada día de la lista de conjuros divinos de este libro o cualesquiera otros trucos de dicha tradición aprendidos o descubiertos por ti. Estás entrenado en tiradas de ataque de conjuro y CD de conjuro para conjuros divinos. Tu aptitud clave para el lanzamiento de conjuros del arquetipo clérigo es la Sabiduría, y son conjuros de clérigo divinos. Elige un dios como harías si fueras un clérigo. Quedas vinculado al anatema de dicho dios. Obtienes el nivel entrenado en Religión y en la habilidad asociada con tu dios; para cada una de estas habilidades en la que ya estuvieras entrenado, en su lugar obtendrías entrenamiento en una habilidad a tu elección. No obtienes ninguna otra aptitud debido a tu elección de dios.

Especial No puedes seleccionar otra dote de dedicación hasta haber adquirido otras dos dotes del arquetipo clérigo.

Dogma básico — Dote 4

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de clérigo.

Obtienes una dote de clérigo de 1er o de 2º nivel.

Lanzamiento de conjuros básico de clérigo — Dote 4

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de clérigo.

Obtienes los beneficios de lanzamiento de conjuros básico (pág. 219). Puedes preparar los conjuros de tu dios en tus espacios de conjuro de nivel apropiado del arquetipo clérigo.

Dogma avanzado — Dote 6

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dogma básico.

Obtienes una dote de clérigo. A efectos de cumplir con sus prerrequisitos, tu nivel de clérigo es igual a la mitad de tu nivel de personaje.

Especial Puedes adquirir esta dote en múltiples ocasiones. Cada vez que lo haces, obtienes una nueva dote de clérigo.

Abundancia divina — Dote 8

ARQUETIPO

Prerrequisitos Lanzamiento de conjuros básico de clérigo.

Puedes lanzar más conjuros divinos cada día. Incrementa el número de espacios de conjuro que obtienes gracias a las dotes del arquetipo clérigo en 1 por cada nivel de conjuro distinto a tus dos niveles de conjuro mayores.

Lanzamiento de conjuros experto de clérigo — Dote 12

ARQUETIPO

Prerrequisitos Lanzamiento de conjuros básico de clérigo, nivel maestro en Religión.

Obtienes los beneficios de lanzamiento de conjuros experto (pág. 219).

Lanzamiento de conjuros maestro de clérigo — Dote 18

ARQUETIPO

Prerrequisitos Lanzamiento de conjuros experto de clérigo, nivel legendario en Religión.

Obtienes los beneficios de lanzamiento de conjuros maestro (pág. 219).

Druida

Has entrado en un círculo druídico y aprendido unos cuantos secretos de la orden, lo que te concede poder primigenio.

PERSONAJES MULTICLASE DRUIDAS

El arquetipo druida puede proporcionar un poco de curación o de daño elemental e incrementar tu utilidad en un entorno natural con conjuros del tipo *hablar con los animales* y *fundirse con la piedra*.

DEDICACIÓN DE DRUIDA — DOTE 2

ARQUETIPO DEDICACIÓN MULTICLASE

Prerrequisitos Sabiduría 14.

Lanzas conjuros como un druida. Obtienes acceso a la actividad Lanzar un conjuro. Puedes preparar dos trucos comunes cada día de la lista de conjuros primigenios de este libro o cualesquiera otros trucos de dicha tradición aprendidos o descubiertos por ti. Estás entrenado en tiradas de ataque de conjuro y CD de conjuro para conjuros primigenios. Tu aptitud clave para el lanzamiento de conjuros del arquetipo druida es la Sabiduría, y son conjuros de druida primigenios.

Aprendes el idioma druídico.

Elige una orden como harías si fueras un druida. Te conviertes en miembro de dicha orden y quedas vinculado a su anatema, lo que te permite adquirir las dotes de la misma. Obtienes el nivel entrenado en Naturaleza y en la habilidad asociada con tu orden; para cada una de estas habilidades en la que ya estuvieras entrenado, en su lugar obtendrías entrenamiento en una habilidad a tu elección. No obtienes ninguna otra aptitud debido a tu elección de orden.

Especial No puedes seleccionar otra dote de dedicación hasta haber adquirido otras dos dotes del arquetipo druida.

CONJURO DE ORDEN — DOTE 4

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de druida.

Obtienes el conjuro de orden inicial de tu orden. Si aún no tienes, obtienes una reserva de foco de 1 Punto de Foco, que puedes Reenfocar comulgando con la Naturaleza (para más información acerca de los conjuros de orden, consulta la pág. 131).

LANZAMIENTO DE CONJUROS BÁSICO DE DRUIDA — DOTE 4

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de druida.

Obtienes los beneficios de lanzamiento de conjuros básico (pág. 219).

SALVAJISMO BÁSICO — DOTE 4

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de druida.

Obtienes una dote de druida de 1er o de 2º nivel.

SALVAJISMO AVANZADO — DOTE 6

ARQUETIPO

Prerrequisitos Salvajismo básico.

Obtienes una dote de druida. A efectos de cumplir con sus prerrequisitos, tu nivel de druida es igual a la mitad de tu nivel de personaje.

Especial Puedes adquirir esta dote en múltiples ocasiones. Cada vez que lo haces, obtienes una nueva dote de druida.

ABUNDANCIA PRIMIGENIA — DOTE 8

ARQUETIPO

Prerrequisitos Lanzamiento de conjuros básico de druida.

Incrementa el número de espacios de conjuro que obtienes gracias a las dotes del arquetipo druida en 1 por cada nivel de conjuro distinto a tus dos niveles de conjuro mayores.

LANZAMIENTO DE CONJUROS EXPERTO DE DRUIDA — DOTE 12

ARQUETIPO

Prerrequisitos Lanzamiento de conjuros básico de druida, nivel maestro en Naturaleza.

Obtienes los beneficios de lanzamiento de conjuros experto (pág. 219).

LANZAMIENTO DE CONJUROS MAESTRO DE DRUIDA — DOTE 18

ARQUETIPO

Prerrequisitos Lanzamiento de conjuros experto de druida, nivel legendario en Naturaleza.

Obtienes los beneficios de lanzamiento de conjuros maestro (pág. 219).

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Explorador

Has estudiado la caza, el rastreo y la supervivencia en las tierras vírgenes, añadiendo las de un explorador a tu propio juego de herramientas.

PERSONAJES MULTICLASE EXPLORADORES

El arquetipo explorador concede acceso a excelentes opciones para mejorar el conocimiento sobre los monstruos y las habilidades de supervivencia de un personaje, pero explorador es de un interés particular para cualquier personaje que quiere convertirse en un arquero dedicado.

- Los exploradores alquimistas pueden añadir trampas de lazo a sus objetos gratuitos diarios, beneficiándose de un fuerte modificador a la Artesanía y su Inteligencia les convierte en excepcionales con las dotes de conocimientos sobre monstruos. El arquetipo explorador también es útil para los bombarderos que quieren alternar con ataques de arco.
- Los exploradores campeones son particularmente adecuados para los dioses que conectan temáticamente con la Naturaleza o tienen el arco como arma favorita (¡o, en el caso de Erastil, las dos cosas!).
- Los exploradores guerreros se cuentan entre los arqueros más temibles, combinando las mejores dotes de tiro con arco de ambas clases a fin de crear un estilo de lucha único para cada explorador guerrero.
- Los exploradores pícaros son excelentes francotiradores u hostigadores a distancia, y las trampas de lazo les permiten estar, por una vez, al otro lado de una trampa.
- Los exploradores lanzadores de conjuros sacan un buen partido del apoyo que sus dotes proporcionan, respaldando sus conjuros con ataques con armas a distancia. Entre los lanzadores de conjuros, los druidas son quienes tienen más solapamiento temático con los exploradores, lo que permite crear auténticos amos de las tierras vírgenes.

DEDICACIÓN DE EXPLORADOR — DOTE 2

ARQUETIPO | DEDICACIÓN | MULTICLASE

Prerrequisitos Destreza 14.

Obtienes el nivel entrenado en Supervivencia; si ya lo estabas, en su lugar obtienes el nivel entrenado en una habilidad a tu elección. Obtienes el nivel entrenado en la CD de la clase explorador.

Puedes utilizar la acción Perseguir presa (pág. 142).

Especial No puedes seleccionar otra dote de dedicación hasta haber adquirido otras dos dotes del arquetipo explorador.

TRUCO DEL CAZADOR BÁSICO — DOTE 4

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de explorador.

Obtienes una dote de explorador de 1er o de 2º nivel.

RESILIENCIA DE EXPLORADOR — DOTE 4

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de explorador, clase que no concede más Puntos de Golpe por nivel que 8 + tu modificador por Constitución.

Obtienes 3 Puntos de Golpe adicionales por cada dote de clase del arquetipo explorador que tienes. Conforme continúas seleccionando dotes de clase del arquetipo explorador, continúas obteniendo Puntos de Golpe adicionales de esta forma.

TRUCO DEL CAZADOR AVANZADO — DOTE 6

ARQUETIPO

Prerrequisitos Truco del cazador básico.

Obtienes una dote de explorador. A efectos de cumplir con sus prerrequisitos, tu nivel de explorador es igual a la mitad de tu nivel de personaje.

Especial Puedes adquirir esta dote en múltiples ocasiones. Cada vez que lo haces, obtienes una nueva dote de explorador.

AVISTADOR MAESTRO — DOTE 12

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de explorador, experto en Percepción.

Tu nivel de competencia para la Percepción aumenta al de maestro.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
[illegible]SANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Guerrero

Has invertido tiempo aprendiendo el arte de la guerra, e incrementando tu habilidad en las armas marciales y en portar armadura. Con más entrenamiento, te puedes convertir en un auténtico especialista del combate.

Personajes multiclase guerreros

El arquetipo guerrero concede acceso a grandes dotes para los personajes que se centran en cualquier estilo de combate, y es particularmente útil para los que buscan diversificar sus aptitudes defensivas o centrarse en armas más poderosas.

- Los guerreros bárbaros pueden combinar su talento en armas a dos manos con algunas de las dotes a dos manos de los guerreros, y el efecto resulta devastador.
- Los guerreros campeones se centran en un estilo de combate ejemplificado por su dios. Un campeón que utilice escudo se beneficiará de lo mejor de ambos mundos en las dotes de escudo
- Los guerreros monjes son excelentes combinando estilos de arma poco usuales. Por ejemplo, un monje no se ve constreñido por la restricción de tener libre una mano, puesto que igualmente pretende golpearte con ella.
- Los guerreros exploradores pueden, o bien especializarse en el tiro con arco, o bien utilizar sus dotes de guerrero para elegir una combinación inusual de estilos de combate.
- Los guerreros pícaros pueden hacer un buen uso de la mano libre del guerrero, del combate con dos armas o de las dotes de tiro con arco. Sacan un gran partido de las competencias de arma adicionales, y guerrero es una elección sólida para cualquier lanzador de conjuros con una inclinación particular hacia lo marcial.

Dedicación de guerrero — Dote 2

ARQUETIPO DEDICACIÓN MULTICLASE

Prerrequisitos Fuerza 14, Destreza 14

Obtienes el nivel entrenado en armas sencillas y armas marciales. Obtienes el nivel entrenado en Atletismo; si ya lo estabas, en su lugar obtienes el nivel entrenado en una habilidad a tu elección. Obtienes el nivel entrenado en la CD de la clase guerrero.

Especial No puedes seleccionar otra dote de dedicación hasta haber adquirido otras dos dotes del arquetipo guerrero.

Maniobra básica — Dote 4

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de guerrero.

Obtienes una dote de guerrero de 1er o de 2º nivel.

Oportunista — Dote 4

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de guerrero.

Obtienes la reacción Ataque de oportunidad, que se detalla en la pág. 154.

Resiliencia de guerrero — Dote 4

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de guerrero, clase que no concede más Puntos de Golpe por nivel que 8 + tu modificador por Constitución.

Obtienes 3 Puntos de Golpe adicionales por cada dote de clase del arquetipo guerrero que tienes. Conforme continúas seleccionando dotes de clase del arquetipo bárbaro, continúas obteniendo Puntos de Golpe adicionales de esta forma.

Maniobra avanzada — Dote 6

ARQUETIPO

Prerrequisitos Maniobra básica.

Obtienes una dote de guerrero. A efectos de cumplir con sus prerrequisitos, tu nivel de guerrero es igual a la mitad de tu nivel de personaje.

Especial Puedes adquirir esta dote en múltiples ocasiones. Cada vez que lo haces, obtienes una nueva dote de guerrero.

Experto en armas diversas — Dote 12

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de guerrero, experto en cualquier tipo de arma o en ataque sin armas.

Tus niveles de competencia para las armas sencillas y las armas marciales se incrementan a experto, y tu nivel de competencia para las armas avanzadas se incrementa a entrenado.

Hechicero

Convences al poder mágico de tu sangre para que se manifieste, accediendo a una magia que otros no esperan que tengas.

PERSONAJES MULTICLASE HECHICEROS

El arquetipo hechicero es un método para que cualquiera obtenga conjuros útiles comunes, como por ejemplo *invisibilidad* y *acelerar*.

DEDICACIÓN DE HECHICERO — DOTE 2

ARQUETIPO DEDICACIÓN MULTICLASE

Prerrequisitos Carisma 14.

Elige un linaje. Obtienes el nivel entrenado en las dos habilidades del mismo; para cada una de estas habilidades en la que ya estuvieras entrenado, en su lugar obtienes entrenamiento en una habilidad a tu elección.

Lanzas conjuros como un hechicero. Obtienes acceso a la actividad Lanzar un conjuro. Obtienes un repertorio de conjuros con dos trucos comunes de la lista de conjuros asociada con tu linaje, de los conjuros concedidos por tu linaje o cualesquiera otros trucos de dicha tradición que aprendes o descubres. Estás entrenado en tiradas de ataque de conjuro y CD de conjuro para conjuros de tu tradición. Tu característica clave de lanzamiento de conjuros para los conjuros del arquetipo hechicero es el Carisma, y son conjuros de hechicero de la tradición de tu linaje. No obtienes ninguna otra aptitud debido a tu elección de linaje.

Especial No puedes seleccionar otra dote de dedicación hasta haber adquirido otras dos dotes del arquetipo hechicero.

CONJURO DE LINAJE BÁSICO — DOTE 4

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de hechicero.

Obtienes el conjuro de linaje inicial de tu linaje. Si aún no tienes, obtienes una reserva de foco de 1 Punto de Foco, que puedes Reenfocar sin ningún esfuerzo especial (para más información acerca de los conjuros de linaje, consulta la pág. 170).

LANZAMIENTO DE CONJUROS BÁSICO DE HECHICERO — DOTE 4

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de hechicero.

Obtienes los beneficios de lanzamiento de conjuros básico (pág. 219). Cada vez que obtienes un nuevo espacio de conjuro de un nuevo nivel del arquetipo hechicero añade un conjuro del nivel apropiado a tu repertorio: un conjuro común de la tradición de tu linaje, uno de los conjuros concedidos por tu linaje u otro conjuro que has podido aprender o descubrir.

POTENCIA SANGUÍNEA BÁSICA — DOTE 4

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de hechicero.

Obtienes una dote de hechicero de 1er o de 2º nivel.

POTENCIA SANGUÍNEA AVANZADA — DOTE 6

ARQUETIPO

Prerrequisitos Potencia sanguínea básica.

Obtienes una dote de hechicero. A efectos de cumplir con sus prerrequisitos, tu nivel de hechicero es igual a la mitad de tu nivel de personaje.

Especial Puedes adquirir esta dote en múltiples ocasiones. Cada vez que lo haces, obtienes una nueva dote de hechicero.

ABUNDANCIA DE LINAJE — DOTE 8

ARQUETIPO

Prerrequisitos Lanzamiento de conjuros básico de hechicero.

Tu repertorio se expande, y cada día puedes lanzar más conjuros de la tradición de tu linaje. Incrementa el número de conjuros en tu repertorio y el número de espacios de conjuro que puedes obtener gracias a las dotes del arquetipo hechicero en 1 por cada nivel de conjuro distinto a tus dos niveles de conjuro mayores.

LANZAMIENTO DE CONJUROS EXPERTO DE HECHICERO — DOTE 12

ARQUETIPO

Prerrequisitos Lanzamiento de conjuros básico de hechicero; nivel maestro en Arcanos, Naturaleza, Ocultismo o Religión, dependiendo del linaje.

Obtienes los beneficios de lanzamiento de conjuros experto (pág. 219).

LANZAMIENTO DE CONJUROS MAESTRO DE HECHICERO — DOTE 18

ARQUETIPO

Prerrequisitos Lanzamiento de conjuros experto de hechicero; nivel legendario en Arcanos, Naturaleza, Ocultismo o Religión, dependiendo del linaje.

Obtienes los beneficios de lanzamiento de conjuros maestro (pág. 219).

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS

Mago

Has hecho incursiones en las artes arcanas y, a través de la disciplina y el estudio académico, has aprendido a lanzar unos pocos conjuros.

Personajes multiclase magos

El arquetipo mago concede conjuros preparados versátiles, que resultan perfectos para los personajes que buscan añadir alguna utilidad adicional.

Dedicación de mago — Dote 2

ARQUETIPO DEDICACIÓN MULTICLASE

Prerrequisitos Inteligencia 14

Lanzas conjuros como un mago, obteniendo un libro de conjuros con cuatro trucos arcanos comunes a tu elección. Obtienes acceso a la actividad Lanzar un conjuro. Puedes preparar dos trucos cada día a partir de tu libro de conjuros. Estás entrenado en tiradas de ataque de conjuro y CD de conjuro para conjuros arcanos. Tu característica clave para el lanzamiento de conjuros del arquetipo druida es la Inteligencia, y son conjuros arcanos de mago. Obtienes el nivel entrenado en Arcanos; si ya lo estabas, en su lugar obtienes el nivel entrenado en una habilidad a tu elección.

Especial No puedes seleccionar otra dote de dedicación hasta haber adquirido otras dos dotes del arquetipo mago.

Arcanos básicos — Dote 4

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de mago.

Obtienes una dote de mago de 1er o de 2º nivel.

Conjuro de escuela arcana — Dote 4

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de mago.

Selecciona una escuela de magia arcana. Obtienes el conjuro de escuela inicial de dicha escuela. Si aún no tienes, obtienes una reserva de foco de 1 Punto de Foco, que puedes Reenfocar estudiando (para más información acerca de las escuelas arcanas, consulta la pág. 183).

Lanzamiento de conjuros básico de mago — Dote 4

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de mago.

Obtienes los beneficios de lanzamiento de conjuros básico (pág. 219). Cada vez que obtengas un espacio de conjuros de un nivel nuevo del arquetipo mago, podrás añadir a tu libro dos conjuros comunes de dicho nivel.

Arcanos avanzados — Dote 6

ARQUETIPO

Prerrequisitos Arcanos básicos.

Obtienes una dote de mago. A efectos de cumplir con sus prerrequisitos, tu nivel de mago es igual a la mitad de tu nivel de personaje.

Especial Puedes adquirir esta dote en múltiples ocasiones. Cada vez que lo haces, obtienes una nueva dote de mago.

Abundancia arcana — Dote 8

ARQUETIPO

Prerrequisitos Lanzamiento de conjuros básico de mago.

Puedes lanzar más conjuros arcanos cada día. Incrementa el número de espacios de conjuro que obtienes gracias a las dotes del arquetipo mago en 1 por cada nivel de conjuro distinto a tus dos niveles de conjuro mayores.

Lanzamiento de conjuros experto de mago — Dote 12

ARQUETIPO

Prerrequisitos Lanzamiento de conjuros básico de mago, nivel maestro en Arcanos.

Obtienes los beneficios de lanzamiento de conjuros experto (pág. 219).

Lanzamiento de conjuros maestro de mago — Dote 18

ARQUETIPO

Prerrequisitos Lanzamiento de conjuros experto de mago, nivel legendario en Arcanos.

Obtienes los beneficios de lanzamiento de conjuros maestro (pág. 219).

Monje

El entrenamiento monástico te ha enseñado artes marciales y te ha permitido elevar tu mente, tu cuerpo y tu espíritu a nuevas alturas.

Personajes multiclase monjes

El arquetipo monje es una buena elección para cualquier personaje que lucha sin armadura o utiliza ataques sin armas.

- Los monjes bárbaros con el instinto animal pueden combinar el excedente daño sin armas del bárbaro con las diversas aptitudes especiales sin armas del monje.
- Los monjes campeones son perfectos para los campeones de Irori u otros dioses que prefieren los ataques sin armas.
- Los monjes guerreros pueden complementar su combate a manos libres y añadir movilidad al juego de herramientas del guerrero.
- Los monjes pícaros son increíblemente efectivos puesto que las posiciones conceden algunos de los mejores ataques ágiles y sutiles y la ráfaga concede más ataques furtivos.
- Los monjes lanzadores de conjuros pueden luchar con una mano libre y aun así utilizar componentes materiales para lanzar conjuros.

Dedicación de monje — Dote 2

ARQUETIPO DEDICACIÓN MULTICLASE

Prerrequisitos Fuerza 14, Destreza 14

Obtienes el nivel entrenado en ataques sin armas y además el rasgo de clase puño poderoso (pág. 192). Obtienes el nivel entrenado en Acrobacias o Atletismo (a elegir); si ya lo estabas, en su lugar obtienes el nivel entrenado en una habilidad a tu elección. Obtienes el nivel entrenado en la CD de la clase monje.

Especial No puedes seleccionar otra dote de dedicación hasta haber adquirido otras dos dotes del arquetipo monje.

Kata básica — Dote 4

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de monje.

Obtienes una dote de monje de 1er o de 2º nivel.

Resilencia de monje — Dote 4

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de guerrero, clase que no concede más Puntos de Golpe por nivel que 8 + tu modificador por Constitución.

Obtienes 3 Puntos de Golpe adicionales por cada dote de clase del arquetipo guerrero que tienes. Conforme continúas seleccionando dotes de clase del arquetipo monje, continúas obteniendo Puntos de Golpe adicionales de esta forma.

Kata avanzada — Dote 6

ARQUETIPO

Prerrequisitos Kata básica.

Obtienes una dote de monje. A efectos de cumplir con sus prerrequisitos, tu nivel de monje es igual a la mitad de tu nivel de personaje.

Especial Puedes adquirir esta dote en múltiples ocasiones. Cada vez que lo haces, obtienes una nueva dote de monje.

Movimientos de monje — Dote 8

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de monje.

Obtienes un bonificador de +10 pies (*3 m*) a tu Velocidad si no llevas armadura.

Ráfaga de monje — Dote 10

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de monje.

Obtienes la acción Ráfaga de golpes (pág. 192).

Camino a la perfección — Dote 12

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de monje, experto en por lo menos una tirada de salvación.

Elige una tirada de salvación (Fortaleza, Reflejos o Voluntad) en la que eres experto. Tu nivel de competencia para la tirada de salvación elegida se incrementa a maestro.

Pícaro

Has aprendido a moverte con discreción, a robar y a desactivar trampas. Con tiempo y suerte, serás capaz de moverte por las sombras, pegar sin ser visto y escapar sin que nadie te vea.

Personajes multiclase pícaros

Casi todos los personajes pueden beneficiarse de las muchas habilidades y artimañas que concede el arquetipo pícaro.

- Los pícaros alquimistas pueden usar con sus venenos diarios el Arma envenenada de un pícaro con gran efecto, y ataque furtivo es un buen refuerzo para el daño con bombas.
- Los pícaros bárbaros pueden obtener el nivel maestro en todas las salvaciones y diversificar sus habilidades.
- Los pícaros campeones añaden daño procedente del ataque furtivo a la vez que protegen del daño a sus compañeros con los que flanquean.
- Los pícaros guerreros combinan la precisión del guerrero con el daño adicional, una combinación letal para arqueros o guerreros sutiles.
- Los pícaros monjes tienen una gran sinergia, puesto que muchas posiciones conceden ataques poderosos que funcionan bien con ataque furtivo.
- Los pícaros exploradores se benefician del foco compartido en rastrear enemigos y tomarles desprevenidos. La ráfaga de filos puede proporcionar muchos ataques furtivos y el filo de precisión redobla el daño de precisión.
- Los pícaros lanzadores de conjuros utilizan la multiclase pícaro para reforzar habilidades o proveerse de dotes de pícaro astutas como Movilidad, que les ayudan a estar seguros.

Dedicación de pícaro — Dote 2

ARQUETIPO DEDICACIÓN MULTICLASE

Prerrequisitos Destreza 14.

Obtienes una dote de habilidad y el rasgo de clase de pícaro ataque por sorpresa (pág. 205). Obtienes el nivel entrenado en armadura ligera. Además, obtienes el nivel entrenado en Sigilo o Latrocinio y otra habilidad a tu elección; si ya lo estabas, obtienes el nivel entrenado en una habilidad adicional a tu elección. Obtienes el nivel entrenado en la CD de la clase pícaro.

Especial No puedes seleccionar otra dote de dedicación hasta haber adquirido otras dos dotes del arquetipo pícaro.

Artimañas básicas — Dote 4

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de pícaro.

Obtienes una dote de pícaro de 1er o de 2º nivel.

Atacante furtivo — Dote 4

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de pícaro.

Obtienes el rasgo de clase ataque furtivo (pág. 205), excepto que inflige 1d4 daño, que se incrementa a 1d6 a 6º nivel. No incrementas el número de dados conforme subes de nivel.

Artimañas avanzadas — Dote 6

ARQUETIPO

Prerrequisitos Artimañas básicas.

Obtienes una dote de pícaro. A efectos de cumplir con sus prerrequisitos, tu nivel de pícaro es igual a la mitad de tu nivel de personaje.

Especial Puedes adquirir esta dote en múltiples ocasiones. Cada vez que lo haces, obtienes una nueva dote de pícaro.

Maestría en habilidades — Dote 8

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de pícaro, nivel entrenado en por lo menos una habilidad y nivel experto en por lo menos una habilidad.

Incrementa tu nivel de competencia en una de tus habilidades de experto a maestro y en otra de ellas de entrenado a experto. Obtienes una dote de habilidad asociada a una de las habilidades elegidas.

Especial Puedes adquirir esta dote hasta en cinco ocasiones.

Esquiva asombrosa — Dote 10

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de pícaro.

Obtienes el rasgo de clase denegar ventaja (pág. 205).

Evasividad — Dote 12

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de pícaro, experto en salvaciones de Reflejos.

Tu nivel de competencia para las salvaciones de Reflejos aumenta a maestro.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉ

Capítulo 4: Habilidades

Mientras que las puntuaciones de característica de tu personaje representan su talento y su potencial en bruto, sus habilidades representan su entrenamiento y su experiencia en llevar a cabo determinadas tareas. Cada habilidad está vinculada a una de las puntuaciones de característica de tu personaje y se utiliza para una amplia gama de acciones relacionadas. La competencia de tu personaje en una habilidad procede de diversos orígenes, incluyendo su bagaje y su clase. En este capítulo hablaremos de las habilidades, su ámbito y las acciones para las que se pueden utilizar.

La competencia de un personaje en sus habilidades puede proceder de todo tipo de entrenamiento, desde practicar trucos de acrobacia a estudiar temas académicos, pasando por practicar un arte interpretativa. Cuando creas tu personaje y conforme éste avanza de nivel, tienes flexibilidad en qué habilidades mejorar y cuándo. Algunas clases dependen mucho de determinadas habilidades (por ejemplo, la dependencia de un alquimista de la Artesanía) pero en la mayoría de las clases, puedes elegir qué habilidades tienen más sentido para el tema y la historia del personaje a 1er nivel y después utilizar sus aventuras y las experiencias de su tiempo libre para informar cómo deberían mejorar sus habilidades conforme el personaje sube de nivel.

Un personaje obtiene entrenamiento en ciertas habilidades a 1er nivel: típicamente dos habilidades procedentes de su bagaje, una pequeña cantidad de habilidades predeterminadas debido a su clase y unas cuantas habilidades a tu elección concedidas por la clase. Este entrenamiento incrementa tus niveles de competencia para dichas habilidades a entrenado en lugar de no entrenado y te permite utilizar más acciones de las mismas. A veces podrías obtener entrenamiento en una habilidad específica debido a fuentes múltiples, como por ejemplo si tu bagaje te concediera el nivel entrenado en Artesanía y adoptaras la clase alquimista, que también concede entrenamiento en Artesanía. Cada vez después de la primera en que obtendrías el nivel de competencia entrenado en una habilidad en concreto, en su lugar otorgas dicho nivel de competencia a cualquier otra habilidad a tu elección.

Característica clave

Cada habilidad está vinculada a una característica clave. Añades tu modificador por dicha característica a las pruebas y a las CD cuando utilizas esa habilidad. Por ejemplo, escurrirse por las sombras nocturnas de una ciudad mediante el Sigilo utiliza tu bonificador por Destreza, mientras que navegar por la miríada de personalidades y tramas de poder en la política de una corte con Sociedad utiliza tu modificador por Inteligencia, y así sucesivamente. La característica clave para cada habilidad se indica en la Tabla 4-1: Habilidades, características clave y acciones en la pág. 236 y también aparece abreviada entre paréntesis siguiendo el nombre de la habilidad en las descripciones de las páginas siguientes. Sin embargo, si el DJ lo considera oportuno para una determinada situación, podría hacerte utilizar un modificador por característica diferente para una prueba de habilidad o al determinar la CD de tu habilidad.

Acciones de habilidad

Las acciones que puedes llevar a cabo con una determinada habilidad se dividen en las que puedes utilizar no habiéndola entrenado y las que requieren que estés entrenado en la misma, tal y como se muestra en la Tabla 4-1: Habilidades, características clave y acciones (pág. 236). Las acciones entrenadas y no entrenadas de cada habilidad aparecen en secciones separadas de la descripción de cada una.

Cualquiera puede utilizar las acciones no entrenadas de una habilidad, pero sólo puedes utilizar acciones entrenadas si dispones de un nivel de competencia de entrenado o mejor en la misma. Una circunstancia, estado o efecto podría prohibirte utilizar una acción fuera cual fuera tu nivel de competencia, y a veces utilizar una habilidad en una situación específica podría requerir que tuvieras un nivel de competencia superior al indicado en la tabla. Por ejemplo, incluso aunque un bárbaro no entrenado en Arcanos podría identificar a un constructo mediante una tirada afortunada utilizando Arcanos para Recordar conocimiento, el DJ podría decidir que utilizar Recordar conocimiento para determinar los conjuros utilizados para crear

Incrementos de habilidad

Conforme tu personaje sube de nivel, hay dos formas principales de mejorar sus habilidades: los incrementos de habilidad y las dotes de habilidad. Tu clase indica a qué niveles obtienes cada una de dichos mejoras.

Incrementos de habilidad

Los incrementos de habilidad mejoran tu competencia en habilidades de tu elección. Puedes utilizar dichos incrementos para entrenar nuevas habilidades o incrementar tu nivel de competencia en habilidades en las que estás entrenado (de entrenado a experto a cualquier nivel, de experto a maestro a 7º nivel o mayor y de maestro a legendario a 15º nivel o mayor). A diferencia de la primera vez en la que entrenas en una habilidad, si dos aptitudes diferentes te otorgarían el nivel experto, maestro o legendario en una habilidad, no tienes derecho a elegir una segunda habilidad en la que obtener el nivel experto: el beneficio redundante no tiene efecto.

Dotes de habilidad

Las dotes de habilidad son un tipo de dote general que a menudo te conceden una nueva forma de utilizar una habilidad o te hacen mejor utilizando una habilidad de una forma particular. Las dotes de habilidad siempre tienen el rasgo habilidad. Dichas dotes aparecen en el Capítulo 5.

semejante constructo va más allá del alcance del conocimiento anecdótico del bárbaro. El DJ es quien decide si una tarea requiere un nivel de competencia en particular.

Pruebas de habilidad y CD de habilidad

Cuando utilizas activamente una habilidad, a menudo llevando a cabo una de sus acciones, podrías hacer una prueba de habilidad: tirando 1d20 y sumando tu modificador por habilidad. Para determinar este modificador, suma tu modificador por característica para la característica clave de la habilidad, tu bonificador por competencia para la habilidad y cualquier otro bonificador y penalizador.

Modificador por habilidad = modificador de la puntuación de característica clave de la habilidad + bonificador por competencia + otros bonificadores y penalizadores

Al anotar el bonificador en tu Hoja de personaje, deberías anotar tan sólo los números que se aplican siempre; típicamente tan solo tu modificador por característica y tu bonificador por competencia a 1er nivel. A niveles mayores, casi todo el tiempo podrías llevar puestos o utilizar objetos para mejorar tus habilidades con bonificadores de objeto; también deberías anotarlos.

El DJ fija la CD de una prueba de habilidad utilizando las directrices del Capítulo 10: Cómo dirigir. Las más importantes a recordar son las cinco CD de habilidad sencillas que figuran a continuación.

Dificultad de la tarea	CD sencilla
No entrenado	10
Entrenado	15
Experto	20
Maestro	30
Legendario	40

Cuando alguien o algo pone a prueba tu habilidad, haces una prueba contra la CD de tu habilidad, que es igual a 10 más tu modificador por habilidad. La CD de una habilidad funciona como cualquier otra CD para determinar el efecto de la acción de habilidad de una criatura oponente.

Consulta la pág. 444, en el Capítulo 9: Cómo jugar, para más información acerca de los modificadores, bonificadores y penalizadores.

La armadura y las habilidades

Algunas armaduras imponen un penalizador a las pruebas y a las CD de habilidades específicas. Si una criatura lleva puesta una armadura que impone un penalizador a una habilidad, dicho penalizador se aplica a las pruebas y CD de habilidad basadas en la Fuerza y en la Destreza de dicha criatura, si la acción no tiene el rasgo ataque. Los penalizadores a las pruebas debido a la armadura se detallan en la pág. 274 del Capítulo 6: Equipo.

Pruebas secretas

A veces no tienes que saber si has tenido éxito en una prueba de habilidad. Si una acción tiene el rasgo secreto, el DJ hace la tirada por ti y te informa del efecto sin revelar el resultado de la tirada o el grado de éxito. El DJ hace pruebas secretas cuando tu conocimiento acerca del desenlace es imperfecto, como por ejemplo cuando buscas a una criatura u objeto oculto, intentas engañar a alguien, traducir un fragmento complejo de un texto antiguo o recordar algún saber en concreto. De esta forma, tú como jugador no obtienes conocimientos que tu personaje no tendría. Ésta es la regla por defecto para las acciones con el rasgo secreto, pero el DJ puede decidir no utilizar pruebas secretas si prefiere que algunas o todas las tiradas sean públicas.

Exploración y actividades de tiempo libre

Algunas actividades de habilidad tienen el rasgo exploración o tiempo libre. Las actividades de exploración por lo general precisan de un minuto o más, mientras que las actividades de tiempo libre podrían requerir de un día o más. Normalmente no se pueden utilizar durante un encuentro, aunque el DJ podría levantar dicha restricción. Si no estás seguro de si tienes tiempo para utilizar una de dichas actividades, pregunta al DJ.

Acciones de habilidad generales

Las acciones de habilidad generales son acciones de habilidad que se pueden utilizar con múltiples habilidades diferentes. Cuando utilizas una acción de habilidad general, podrías usar tu modificador por cualquier habilidad que la indique como una de las acciones de la misma.

Acción de habilidad general	Niv. de competencia	Página
Aprender un conjuro	Entrenado	234
Descifrar escritura	Entrenado	235
Identificar magia	Entrenado	235
Obtener ingresos	Entrenado	237
Recordar conocimiento ❖	No entrenado	239
Subsistir	No entrenado	240

Aprender un conjuro (entrenado)

Si eres un lanzador de conjuros, puedes utilizar la habilidad correspondiente a tu tradición mágica para aprender un nuevo conjuro de dicha tradición. La Tabla 4-1: Aprender un conjuro, indica el Precio de los materiales necesarios para Aprender un conjuro de cada nivel.

Aprender un conjuro

CONCENTRAR EXPLORACIÓN

Requisitos Tienes un rasgo de clase de lanzamiento de conjuros, y el conjuro que quieres aprender está en la lista de conjuros de tu tradición mágica.

Puedes obtener acceso a un nuevo conjuro de tu tradición a partir de alguien que lo conoce o a partir de escritura mágica, como un libro de conjuros o un pergamino. Si puedes lanzar conjuros de tradiciones múltiples, puedes Aprender un conjuro de cualquiera de ellas, pero para hacerlo deberás utilizar la habilidad correspondiente. Por ejemplo, si eres un clérigo con el arquetipo multiclase bardo, no puedes utilizar Religión para añadir un conjuro de ocultismo a tu repertorio de conjuros de bardo.

Para aprender el conjuro, debes hacer lo siguiente:

- Invertir 1 hora por nivel del conjuro, durante la cual debes permanecer en conversación con una persona que conoce el conjuro o disponer de la escritura mágica
- Disponer de los materiales con el Precio indicado en la Tabla 4-1.
- Hacer una prueba de habilidad para la habilidad correspondiente a tu tradición (la CD la determina el DJ, a menudo parecida a la CD de la Tabla 4-1). Los conjuros poco comunes o raros tienen CD superiores; las directrices completas para el DJ aparecen en la pág. 503.

Si tienes un libro de conjuros, Aprender un conjuro te permite añadirlo a tu libro; si preparas conjuros de una lista, se añade a tu lista; si tienes un repertorio de conjuros, puedes seleccionarlo cuando añades o intercambias conjuros.

Éxito crítico Gastas la mitad de los materiales y aprendes el conjuro.

Éxito Gastas los materiales y aprendes el conjuro.

Fallo No consigues aprender el conjuro pero podrás intentarlo de nuevo una vez subas de nivel Los materiales no se gastan.

Fallo crítico Como en un fallo, y además gastas la mitad de los materiales.

TABLA 4-1: APRENDER UN CONJURO

Nivel del conjuro	Precio	CD típica
1º o truco	2 po	15
2º	6 po	18
3º	16 po	20
4º	36 po	23
5º	70 po	26
6º	140 po	28
7º	300 po	31
8º	650 po	34
9º	1.500 po	36
10º	7.000 po	41

DESCIFRAR ESCRITURA (ENTRENADO)

Cuando te encuentres con textos particularmente arcaicos o esotéricos, el DJ podría requerir que Descifraras la escritura antes de poder entenderla. Debes estar entrenado en la habilidad relevante para Descifrar escritura. Arcanos se utiliza típicamente para escribir acerca de la magia o la ciencia, Ocultismo para textos esotéricos acerca de misterios y filosofía, Religión para escrituras sagradas y Sociedad para mensajes en clave o documentos arcaicos.

DESCIFRAR ESCRITURA

CONCENTRAR EXPLORACIÓN SECRETO

Intentas descifrar una escritura o literatura complicada sobre un tema oscuro. Esto suele requerir de 1 minuto por página de texto, pero podría durar más (típicamente 1 hora por página para desencriptar mensajes cifrados o cosas parecidas). El texto debe estar en un idioma que puedes leer, aunque el DJ podría permitir que intentaras descifrar un texto escrito en un idioma poco familiar utilizando en su lugar Sociedad.

La CD la determina el DJ basándose en el estado o en la complejidad del documento, y podría requerir que hicieras una prueba para un texto corto o una prueba para cada sección de un texto más largo.

Éxito crítico Entiendes el verdadero significado del texto.

Éxito Entiendes el verdadero significado del texto. Ahora bien, si se trataba de un documento en clave, captas el sentido en general pero podrías no conseguir una traducción palabra a palabra.

Fallo No puedes entender el texto y sufres un penalizador -2 por circunstancia a las pruebas posteriores para descifrarlo.

Fallo crítico Crees que entiendes el texto de dicha página, pero en realidad has entendido mal lo que dice.

Ejemplos de tareas de Descifrar

Entrenado tratado de filosofía básica

Experto código complejo, como por ejemplo una clave

Maestro el código de un maestro de espías o notas de investigación avanzadas

Legendario texto planario esotérico escrito en forma de metáfora por un antiguo celestial

IDENTIFICAR MAGIA (ENTRENADO)

Utilizando la habilidad relacionada con la tradición mágica apropiada, tal y como se explica en Tradiciones mágicas y Habilidades (más abajo), puedes intentar identificar un objeto mágico, un lugar mágico o un efecto mágico continuado. En muchos casos, puedes utilizar una habilidad para intentar Identificar magia de una tradición diferente a la tuya con una CD mayor. El DJ es quien determina si puedes hacerlo, y cuál es la nueva CD.

IDENTIFICAR MAGIA

CONCENTRAR EXPLORACIÓN SECRETO

Un vez descubres que un objeto, lugar o efecto continuado es mágico, puedes invertir 10 minutos en identificar los detalles de su magia. Si tu intento se ve interrumpido, debes empezar de nuevo. El DJ es quien fija la CD de tu prueba. Los objetos esotéricos o malditos suelen tener CD mayores o podrían ser imposibles de identificar utilizando tan solo esta actividad. Potenciar un conjuro no incrementa la CD para identificarlo.

Éxito crítico Averiguas todos los atributos de la magia, incluyendo su nombre (si se trata de un efecto), lo que hace, cualquier medio de activarla (para un objeto o lugar) y si está maldita.

Éxito Para un objeto o ubicación, obtienes una sensación de lo que hace y averiguas el método de activarlo. Para un efecto continuado (como por ejemplo un conjuro con duración), averiguas el nombre del efecto y lo que hace. No puedes probar de nuevo con la esperanza de obtener un éxito crítico.

Fallo No consigues identificar la magia y no puedes volver a probar durante 1 día.

Fallo crítico Confundes la magia con otra cosa a elección del DJ.

Tradiciones mágicas y habilidades

Cada tradición mágica tiene una habilidad asociada, tal y como se indica en la Tabla que viene a continuación. Tienes que disponer del nivel de competencia entrenado en una habilidad a fin de usarla para Identificar magia o Aprender un conjuro. Algo que careciera de una tradición específica, como un objeto con el rasgo mágico, podría ser identificado utilizando cualquiera de estas habilidades.

Tradición mágica	Habilidad correspondiente
Arcana	Arcanos
Divina	Religión
Ocultista	Ocultismo
Primigenia	Naturaleza

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

TABLA 4-2: HABILIDADES, CARACTERÍSTICAS CLAVE Y ACCIONES

Habilidad	Caracteristica clave	Acciones no entrenadas	Acciones entrenadas
Acrobacias	Destreza	Mantener el equilibrio ❖ Pasar haciendo acrobacias ❖	Escurrirse[E] Maniobrar en vuelo ❖
Arcanos	Inteligencia	Recordar conocimiento[G] ❖	Aprender un conjuro[E, G] Descifrar escritura[E, G] Identificar magia[E, G] Pedir prestado un conjuro arcano[E]
Artesanía	Inteligencia	Recordar conocimiento[G] ❖ Reparar[E]	Elaborar[TL] Identificar alquimia[E] Obtener ingresos[G, TL]
Atletismo	Fuerza	Abrir a la fuerza ❖ Derribar ❖ Empujar ❖ Nadar ❖ Presa ❖ Salto de altura ❖❖ Salto de longitud ❖❖ Trepar ❖	Desarmar ❖
Diplomacia	Carisma	Reunir información[E] Causar impresión[E] Pedir ❖	
Engaño	Carisma	Crear una distracción ❖ Imitar[E] Mentir	Fintar ❖
Interpretación	Carisma	Interpretar ❖	Obtener ingresos[G, TL]
Intimidación	Carisma	Desmoralizar Obligar	
Latrocinio	Destreza	Escamotear objeto ❖ Sustraer ❖	Forzar cerradura ❖❖ Inutilizar mecanismo ❖❖
Medicina	Sabiduría	Primeros auxilios ❖❖ Recordar conocimiento[G] ❖	Tratar enfermedad[TL] Tratar heridas[E] Tratar veneno ❖
Naturaleza	Sabiduría	Comandar a un animal ❖ Recordar conocimiento[G] ❖	Aprender un conjuro[E, G] Identificar magia[E, G]
Ocultismo	Inteligencia	Recordar conocimiento[G] ❖	Aprender un conjuro[E, G] Descifrar escritura[E, G] Identificar magia[E, G]
Religión	Sabiduría	Recordar conocimiento[G] ❖	Aprender un conjuro[E, G] Descifrar escritura[E, G] Identificar magia[E, G]
Saber	Inteligencia	Recordar conocimiento[G] ❖	Obtener ingresos[G, TL]
Sigilo	Destreza	Esconder ❖ Movimiento furtivo ❖ Ocultar un objeto ❖	
Sociedad	Inteligencia	Recordar conocimiento[G] ❖ Subsistir[G, TL]	Descifrar escritura[E, G] Falsificar[TL]
Supervivencia	Sabiduría	Sentir dirección[E] Subsistir[D, G]	Cubrir rastro[E] Rastrear[E]

[TL] Esta acción de habilidad sólo se puede utilizar durante el tiempo libre.

[E] Esta acción de habilidad se utiliza durante la exploración.

[G] Ésta es una acción de habilidad general, cuya descripción aparece en las págs. 234 a 240 en lugar de en las entradas de las diversas habilidades para las que se utiliza.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

OBTENER INGRESOS (ENTRENADO)

Puedes utilizar una habilidad (típicamente Artesanía, Saber o Interpretación) para sacarte un dinero durante el tiempo libre. Para hacerlo, debes estar entrenado en la habilidad relevante Esto requiere tiempo para organizarse, y los ingresos dependen de tu nivel de competencia y de lo lucrativo de la tarea a la que te dedicas. Como quiera que este proceso requiere una cantidad significativa de tiempo e implica seguir la pista de cosas más allá del ámbito de las aventuras, no sucede en cada campaña.

En algunos casos, el DJ te puede permitir el uso de una habilidad diferente para Obtener ingresos gracias al trabajo especializado. Suele tratarse de trabajos de erudito, como por ejemplo utilizar Religión en un monasterio para estudiar viejos textos, pero pronunciar sermones en una iglesia seguiría necesitando de Interpretación en lugar de Religión. También podrías ser capaz de utilizar tus habilidades físicas para hacer dinero, como usar Acrobacias para llevar a cabo proezas en un circo o Latrocinio para vaciar bolsillos. Si usas una habilidad diferente a Artesanía, Saber o Interpretación, la CD tiende a ser significativamente superior.

OBTENER INGRESOS

TIEMPO LIBRE

Utilizas una de tus habilidades para ganar dinero durante tu tiempo libre. El DJ asigna un nivel de tarea que representa el trabajo más lucrativo disponible. También puedes buscar tareas de menor nivel, y el DJ determinará si encuentras alguna. A veces, puedes hacer un intento de encontrar un trabajo mejor que la oferta inicial, aunque esto requiere tiempo y obliga a utilizar la habilidad Diplomacia para Reunir información, investigar un poco o socializar.

Cuando aceptas un trabajo, el DJ hace en secreto la CD de tu prueba de habilidad. Después de tu primer día de trabajo, tiras para determinar lo que ganas. Obtienes ingresos en función del resultado de la tirada, del nivel de la tarea y de tu nivel de competencia (tal y como se

PREPARACIÓN ADICIONAL

Cuando Obtienes ingresos, podrías pasarte días de tiempo libre preparándote para tu labor, lo que ajusta la CD de la prueba de habilidad. Esto podría implicar los ensayos de una obra de teatro, el estudio de un tema, etc. El DJ determina lo que dura la preparación y cuánto hace que cambie la CD. Esto es muy útil cuando intentas una tarea de nivel mayor que el tuyo; ¡de lo contrario, dichas tareas tienen una CD incrementada!

ACABAR O INTERRUMPIR TAREAS

Cuando una tarea que estás llevando a cabo está completa o te detienes en mitad de una, normalmente tienes que buscar una tarea nueva si quieres seguir Obteniendo ingresos. por ejemplo, si dejas tu trabajo en los muelles, necesitas encontrar otro empleo en lugar de reanudarlo donde lo dejaste. Buscar pistas sobre nuevos trabajos suele requerir 1 día o más de tiempo libre.

Sin embargo, podrías detener una tarea debido a una aventura o acontecimiento que no te impediría volver más tarde al trabajo. El DJ podría decidir que puedes continuar donde lo dejaste, suponiendo que la labor no haya sido completada por otros en tu ausencia. Que debas hacer o no una nueva prueba de habilidad cuando te reintegres dependerá también del DJ. En términos generales, si tu tirada inicial era buena y quieres conservarla, puedes, pero si tu tirada inicial era mala, no puedes intentar ir a por una mejor pausando la labor para hacer otra cosa. Si tus estadísticas cambian durante el intervalo (por lo general debido a haber subido de nivel durante tus aventuras) puedes hacer una nueva prueba.

TABLA 4-3: INGRESOS OBTENIDOS

Nivel de tarea	Fallo	Entrenado	Experto	Maestro	Legendario
0	1 pc	5 pc	5 pc	5 pc	5 pc
1	2 pc	2 pp	2 pp	2 pp	2 pp
2	4 pc	3 pp	3 pp	3 pp	3 pp
3	8 pc	5 pp	5 pp	5 pp	5 pp
4	1 pp	7 pp	8 pp	8 pp	8 pp
5	2 pp	9 pp	1 po	1 po	1 po
6	3 pp	1 po, 5 pp	2 po	2 po	2 po
7	4 pp	2 po	2 po, 5 pp	2 po, 5 pp	2 po, 5 pp
8	5 pp	2 po, 5 pp	3 po	3 po	3 po
9	6 pp	3 po	4 po	4 po	4 po
10	7 pp	4 po	5 po	6 po	6 po
11	8 pp	5 po	6 po	8 po	8 po
12	9 pp	6 po	8 po	10 po	10 po
13	1 po	7 po	10 po	15 po	15 po
14	1 po, 5 pp	8 po	15 po	20 po	20 po
15	2 po	10 po	20 po	28 po	28 po
16	2 po, 5 pp	13 po	25 po	36 po	40 po
17	3 po	15 po	30 po	45 po	55 po
18	4 po	20 po	45 po	70 po	90 po
19	6 po	30 po	60 po	100 po	130 po
20	8 po	40 po	75 po	150 po	200 po
20 (éxito crítico)	–	50 po	90 po	175 po	300 po

EJEMPLOS DE INGRESOS

Los siguientes ejemplos muestran el tipo de tareas que tu personaje podría emprender para Obtener ingresos durante partidas de bajo y de alto nivel.

HARSK PREPARA EL TÉ

Harsk es un explorador de 3er nivel y tiene nivel experto en cosechar y preparar té. Tiene un modificador +7 a Saber del té. Tiene a su disposición 30 días de tiempo libre y decide trabajar en una prestigiosa casa de té local. El DJ decide que ésta es una tarea de 5º nivel si Harsk quiere ayudar al maestro del té, o de 2º nivel si quiere simplemente servir té. Harsk elige la tarea más difícil y el DJ fija en secreto la CD en 20.

Harsk saca un 4 en su prueba de Saber del té, para un resultado de 11. ¡El pobre Harsk ha fallado! Sólo cobra 2 pp por sus esfuerzos y continúa trabajando durante 3 días más, para un total de 8 pp.

En ese punto, el DJ ofrece a Harsk una elección: o bien puede acabar la semana con el maestro del té y buscarse un nuevo trabajo, o bien puede rebajar sus ambiciones y servir en la casa de té. Harsk, ahora más consciente de sus propias capacidades, acepta de momento el puesto menos prestigioso. Pasa a su nuevo trabajo y hace una nueva prueba de Saber del té contra una CD de 16. Sacando un 19, obtiene un resultado de 26, ¡un éxito crítico! Gana 5 pp por día (como con un éxito en una tarea de 3er nivel). El DJ dictamina que la demanda es lo suficientemente alta como para que Harsk pueda trabajar allí el resto de su tiempo libre, si quiere, un total de 26 días. Harsk acepta y gana un total de 138 pp (13 po, 8 pp) ese mes.

LEM INTERPRETA

Lem es un bardo de 16º nivel, de nivel legendario con su flauta. Tiene un modificador de +31 a Interpretación con su flauta encantada. Con 30 días de tiempo libre por delante, Lem se pregunta si puede encontrar algo que le excite más que interpretar frente a un montón de nobles estirados. Y encuentra una oferta auténticamente monumental: una interpretación en un reino celestial, ¡a la que podría asistir incluso Shelyn, la diosa patrona de Lem! Ésta es una tarea de 20º nivel y el DJ fija en secreto la CD en 40.

Lem saca un 11 en su prueba de Interpretación, para un resultado de 42. ¡Éxito! El compromiso dura una semana y al final, los agradecidos celestiales regalan a Lem una bellísima rosa de diamante vivo en constante floración, que vale 1.400 po (200 po por día, por 7 días). Con 23 días de tiempo libre restantes, Lem acepta una tarea de 14º nivel, interpretando en un prestigioso colegio bárdico para miembros de una corte real. El DJ fija en secreto la CD en 32 y Lem obtiene un éxito crítico ganando 28 po al día, para un total de 644 po. Entre ambas interpretaciones, Lem ha ganado algo más de 2.000 po en su tiempo libre, aunque no tiene muy claro si algún día podrá vender la rosa.

indica en la Tabla 4-3: Ingresos obtenidos.

Puedes continuar trabajando en dicha tarea en días subsiguientes sin necesidad de volver a tirar. Por cada día que inviertes a partir del primero, ganas la misma cantidad que aquel día, hasta completar la tarea. El DJ es quien determina cuánto tiempo puedes trabajar en dicha tarea. La mayoría de tareas duran una semana o dos, aunque algunas pueden durar meses, o incluso años.

Éxito crítico Tu trabajo es sobresaliente. Obtienes la cantidad de dinero indicada en el nivel de la tarea +1 y tu nivel de competencia.

Éxito Llevas a cabo un trabajo competente. Obtienes la cantidad de dinero indicada en el nivel de la tarea y tu nivel de competencia.

Fallo Tu trabajo es deficiente y te pagan el mínimo por tu tiempo. Obtienes la cantidad de dinero indicada en la columna de fallo para el nivel de la tarea. Es muy probable que el DJ reduzca la cantidad de tiempo que puedes continuar haciéndola.

Fallo crítico No ganas nada por tu trabajo y te despiden de inmediato. No puedes continuar la tarea. Tu reputación se resiente, haciendo potencialmente difícil que encuentres trabajos bien remunerados en dicha comunidad en el futuro.

Ejemplos de tareas de Obtener ingresos

Estos ejemplos utilizan Saber del alcohol para trabajar en un bar o Saber legal para llevar a cabo tareas legales.

Entrenado despachar en un bar, hacer investigaciones legales

Experto cuidar de una selección de bebidas, llevar a juicio casos menores

Maestro dirigir una gran fábrica de cerveza, llevar a juicio casos importantes

Legendario dirigir una franquicia internacional de cervezas, llevar a juicio un caso en los tribunales del Infierno

Fabricar mercancías (Artesanía)

Utilizando Artesanía, puedes trabajar fabricando objetos comunes para su venta. Por lo general es fácil encontrar trabajo elaborando objetos básicos cuyo nivel es 1 ó 2 por debajo del nivel de tu asentamiento (ver Obtener ingresos en la pág. 505). Las tareas de mayor nivel repreentan encargos especiales, que podrían requerir que elaboraras un objeto específico utilizando la actividad de tiempo libre Artesanía, y se la vendieras a un comprador a precio de lista. Estas oportunidades no se presentan a menudo y podrían tener requisitos especiales... o serias consecuencias si incomodas a un cliente importante.

Practicar un oficio (Saber)

Aplicas los beneficios prácticos de una de tus especialidades de Saber durante tu tiempo libre, practicando tu oficio. Esto resulta especialmente efectivo para especialidades de Saber como negocios, derecho o navegar, donde hay una gran demanda de trabajadores. El DJ podría incrementar la CD o determinar que sólo hay disponibles tareas de bajo nivel si estás intentando utilizar una oscura habilidad de Saber para Obtener ingresos. También podrías necesitar utillaje especializado para aceptar un trabajo, como herramientas de minero en una mina o una balanza de mercader para comprar y vender objetos valiosos en un mercado.

Organizar un espectáculo (Interpretación)

Interpretas ante una audiencia para ganar dinero. Las audiencias

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

disponibles determinan el nivel de tu tarea, puesto que un público más exigente es más difícil de impresionar, pero proporcionan una paga mejor. El DJ determina el nivel de la tarea basándose en las audiencias disponibles. Interpretar para una audiencia típica de plebeyos en la calle es una tarea de nivel 0, pero una interpretación para un grupo de artesanos con gustos más refinados podría ser una tarea de 2º o de 3er nivel y, si hablamos de mercaderes, de la nobleza o de la realeza, sería de nivel creciente. Tu grado de éxito determina si consigues conmover a tu audiencia y si te recompensan con aplausos o con fruta podrida.

RECORDAR CONOCIMIENTO (NO ENTRENADA)

Para recordar información útil sobre un tema determinado, puedes intentar Recordar conocimiento. Podrías conocer información básica acerca de algo sin necesitar una prueba, pero Recordar conocimiento requiere que te detengas y pienses durante un momento, para poder recordar más hechos específicos y aplicarlos. Podrías incluso tener que invertir tiempo investigando para empezar. Por ejemplo, para utilizar la Medicina a fin de averiguar la causa de una muerte, podrías tener que llevar a cabo un examen forense antes de intentar Recordar conocimiento.

RECORDAR CONOCIMIENTO ❖

CONCENTRAR SECRETO

Haces una prueba de habilidad para intentar recordar un fragmento de conocimiento sobre un tema relacionado con dicha habilidad. El DJ determina la CD para dichas pruebas y qué habilidades se aplican.

Éxito crítico Recuerdas con exactitud el conocimiento y obtienes información o contexto adicionales.

Éxito Recuerdas con exactitud el conocimiento o bien obtienes una pista útil acerca de tu situación actual.

Fallo crítico Recuerdas información incorrecta u obtienes una pista errónea o engañosa.

Las siguientes habilidades se pueden utilizar para Recordar conocimiento, obteniendo información acerca de los temas indicados. En algunos casos, puedes obtener permiso del DJ para utilizar una habilidad diferente pero relacionada, por lo general contra una CD superior a la habitual. Algunos temas podrían aparecer en múltiples listas, pero las habilidades podrían proporcionar información diferente. Por ejemplo, Arcanos te podría informar acerca de las defensas mágicas de un gólem, mientras que Artesanía te podría informar acerca de su firme resistencia a los ataques físicos.

- **Arcanos:** teorías arcanas, tradiciones mágicas, criaturas de significado arcano y Planos arcanos.
- **Artesanía:** reacciones y criaturas alquímicas, valor de los objetos, ingeniería, materiales poco usuales y constructos.
- **Medicina:** enfermedades, venenos, heridas y ciencia forense.
- **Naturaleza:** entorno, flora, geografía, clima, criaturas de origen natural y Planos naturales.
- **Ocultismo:** misterios antiguos, filosofía oscura, criaturas de significado ocultista y Planos esotéricos.
- **Religión:** agentes divinos, Planos divinos, teología, mitos oscuros y criaturas de significado religioso.
- **Saber:** el tema correspondiente a la subcategoría de la habilidad Saber.
- **Sociedad:** historia local, personalidades clave, situaciones legales, estructura de la sociedad y cultura de los humanoides.

El DJ podría permitir pruebas para Recordar conocimiento utilizando otras habilidades. Por ejemplo, podrías evaluar la habilidad de un acróbata utilizando Acrobacias. Si estás utilizando una habilidad física (como en este ejemplo), lo más probable es que el DJ te pida que utilices una puntuación de característica mental (típicamente la Inteligencia) en lugar de la puntuación de característica física normal de la habilidad.

Tareas de Recordar conocimiento

Estos ejemplos utilizan Sociedad o Religión.

No entrenado nombre de un gobernante, noble clave o dios principal

Entrenado línea sucesoria de una familia noble principal, doctrinas centrales de un dios principal.

Experto genealogía de un noble menor, enseñanzas de un antiguo sacerdote

Maestro jerarquía de la corte de un genio noble, templos extraplanarios principales de un dios.

Legendario existencia de un heredero noble largo tiempo perdido, doctrinas secretas de una religión

SUBSISTIR (NO ENTRENADO)

Si necesitas proveerte de comida y cobijo, puedes utilizar la actividad de tiempo libre Subsistir. Si estás en un asentamiento, se suele utilizar Sociedad y, si estás en las tierras vírgenes, Supervivencia.

SUBSISTIR

TIEMPO LIBRE

Intentas proporcionar comida y refugio para ti mismo, y posiblemente también para otros, con un nivel de vida descrito en la pág. 294. El DJ determina la CD basándose en la naturaleza del lugar en el que intentas Subsistir. Podrías necesitar un nivel de competencia mínimo para Subsistir en entornos particularmente extraños. A diferencia de la mayor parte de las actividades de tiempo libre, puedes Subsistir después de 8 horas o menos de exploración, pero si lo haces, sufres un penalizador -5.

Éxito crítico O bien proporcionas un nivel de de subsistencia para ti mismo y una criatura adicional, o mejoras tu propia comida y refugio, lo que te concede una vida cómoda.

Éxito Encuentras suficiente comida y refugio con una protección básica ante los elementos como para proporcionarte un nivel de vida de subsistencia.

Fallo Quedas expuesto a los elementos y no obtienes suficiente comida, quedando fatigado hasta que consigues suficiente comida y refugio.

Fallo crítico Atraes problemas, comes algo que no deberías haber comido o empeoras tu situación de alguna otra forma. Sufres un penalizador -2 por circunstancia a las pruebas de Subsistir durante 1 semana. No encuentras comida en absoluto; si no has almacenado nada, corres el peligro de morirte de hambre o de sed si continúas fallando.

Ejemplos de tareas de Subsistir

No entrenado bosque frondoso en tiempo apacible o gran ciudad con abundancia de recursos

Entrenado ladera de una colina típica o poblado

Experto montañas típicas o aldea aislada

Maestro desierto típico o ciudad asediada

Legendario yermo desolado o ciudad de muertos vivientes

DESCRIPCIONES DE LAS HABILIDADES

Las siguientes entradas describen las habilidades del juego. El encabezado de cada entrada proporciona el nombre de la habilidad, y la característica clave de la misma entre paréntesis. Tras una breve descripción de la habilidad viene una lista de acciones que puedes utilizar si no estás entrenado en la misma y después, las acciones que puedes utilizar si estás entrenado. Algunas acciones indican ejemplos de tareas para cada nivel, para darte una idea mejor de lo que puedes llegar a hacer conforme tu competencia aumenta. Como quiera que las acciones de una habilidad no son una lista completa, podrá haber ocasiones en que el DJ te pida que intentes una prueba de habilidad sin utilizar ninguna de las indicadas, o veces en que te pida que tires utilizando un modificador por característica clave diferente.

La mayor parte de las habilidades incluyen entradas para éxito o fallo, así como descripciones de lo que ocurre con un éxito crítico o un fallo crítico. Si alguna de las entradas críticas está ausente, trata dichos resultados como un éxito o un fallo normales.

ACROBACIAS (DES)

Las Acrobacias miden tu capacidad para llevar a cabo tareas que requieren coordinación y gracilidad. Cuando utilizas la acción básica Huir (pág. 470), puedes emplear tu modificador por Acrobacias en lugar de tu modificador por ataques sin armas.

MANTENER EL EQUILIBRIO ❖

MOVIMIENTO

Requisitos Estás en una casilla que contiene una superficie estrecha, terreno desigual u otro rasgo similar.

Cruzas una superficie estrecha o terreno desigual, intentando una prueba de Acrobacias contra la CD de Mantener el equilibrio. Cuando te encuentras en una superficie estrecha o en terreno desigual, estás desprevenido.

Éxito crítico Te mueves hasta tu Velocidad.

Éxito Te mueves hasta tu Velocidad, como si estuvieras en terreno difícil (cada 5 pies [*1,5 m*] te cuestan 10 pies [*3 m*] de movimiento).

Fallo Debes permanecer estacionario para mantener el equilibrio (malgastando la acción) o te caes. Si te caes, se acaba tu turno.

Fallo crítico Caes y tu turno se acaba.

Ejemplos de tareas de Mantener el equilibrio

No entrenado raíces enmarañadas, adoquines irregulares

Entrenado viga de madera

Experto grava profunda y suelta

Maestro cuerda fija, placa de hielo lisa

Legendario el filo de una navaja, fragmentos de suelo cayendo por los aires

PASAR HACIENDO ACROBACIAS ❖

MOVIMIENTO

Das una Zancada hasta tu Velocidad. Durante este movimiento, puedes intentar moverte a través del espacio de un enemigo. Has de hacer una prueba de Acrobacias contra la CD de Reflejos del enemigo en cuanto entras en su espacio. Puedes pasar haciendo Acrobacias utilizando Trepar, Volar, Nadar o cualquier otra acción en lugar de dar Zancadas en el entorno apropiado.

Éxito Atraviesas el espacio del enemigo, tratando las casillas del mismo como terreno difícil (cada 5 pies [*1,5 m*] cuestan 10 pies [*3 m*] de movimiento). Si no tienes suficiente Velocidad para moverte todo el recorrido a través de su espacio, obtienes el mismo efecto que un fallo.

Fallo Tu movimiento se acaba y desencadenas reacciones como si te hubieras movido saliendo de la casilla en la que empezaste.

Acciones entrenadas de acrobacias

Maniobra en vuelo ❖

MOVIMIENTO

Requisitos Tener Velocidad de vuelo.

Intentas una maniobra difícil mientras estás volando. Haz una prueba de Acrobacias. El DJ determinará qué maniobras son posibles, pero raramente te permitirá moverte más allá de tu Velocidad de vuelo.

Éxito Tienes éxito en la maniobra.

Fallo Tu maniobra falla. El DJ elige si simplemente no puedes moverte o si tiene lugar algún otro efecto negativo. El desenlace debería ser apropiado a la maniobra intentada (por ejemplo, ser desviado de tu rumbo si intentabas volar contra un viento fuerte).

Fallo crítico Como fallo, pero las consecuencias son más temibles.

Ejemplos de tareas de maniobras en vuelo

Entrenado ascenso o descenso empinado
Experto volar contra el viento, flotar en el aire
Maestro invertir la dirección
Legendario atravesar volando un vendaval

Escurrirse

EXPLORACIÓN MOVIMIENTO

Te contorsionas para escurrirte a través de un espacio tan pequeño que apenas puedes encajar en él. Esta acción es para espacios excepcionalmente pequeños; muchos espacios estrechos son terreno difícil (pág. 475), que puedes atravesar más rápidamente y sin necesitar prueba alguna.

Éxito crítico Te escurres a través del estrecho espacio a razón de 10 pies (*3 m*) por minuto.

Éxito Te escurres a razón de 5 pies (*1,5 m*) por minuto.

Fallo crítico Te quedas atascado en el estrecho espacio. Mientras estás atascado, puedes invertir 1 minuto intentando otra prueba de Acrobacias con la misma CD. Cualquier resultado en dicha prueba que no sea otro fallo crítico conseguirá desatascarte.

Ejemplos de tareas de Escurrirse

Entrenado espacio en el que apenas caben tus hombros
Maestro espacio en el que apenas cabe tu cabeza

Arcanos (Int)

Arcanos mide lo que sabes de magia y criaturas arcanas. Incluso si no estás entrenado, puedes Recordar conocimiento (pág. 239).

- **Recordar conocimiento** acerca de teorías arcanas; tradiciones mágicas; criaturas de significación arcana (como dragones y bestias); y los Planos Elemental, Astral y de la Sombra.

Acciones entrenadas de arcanos

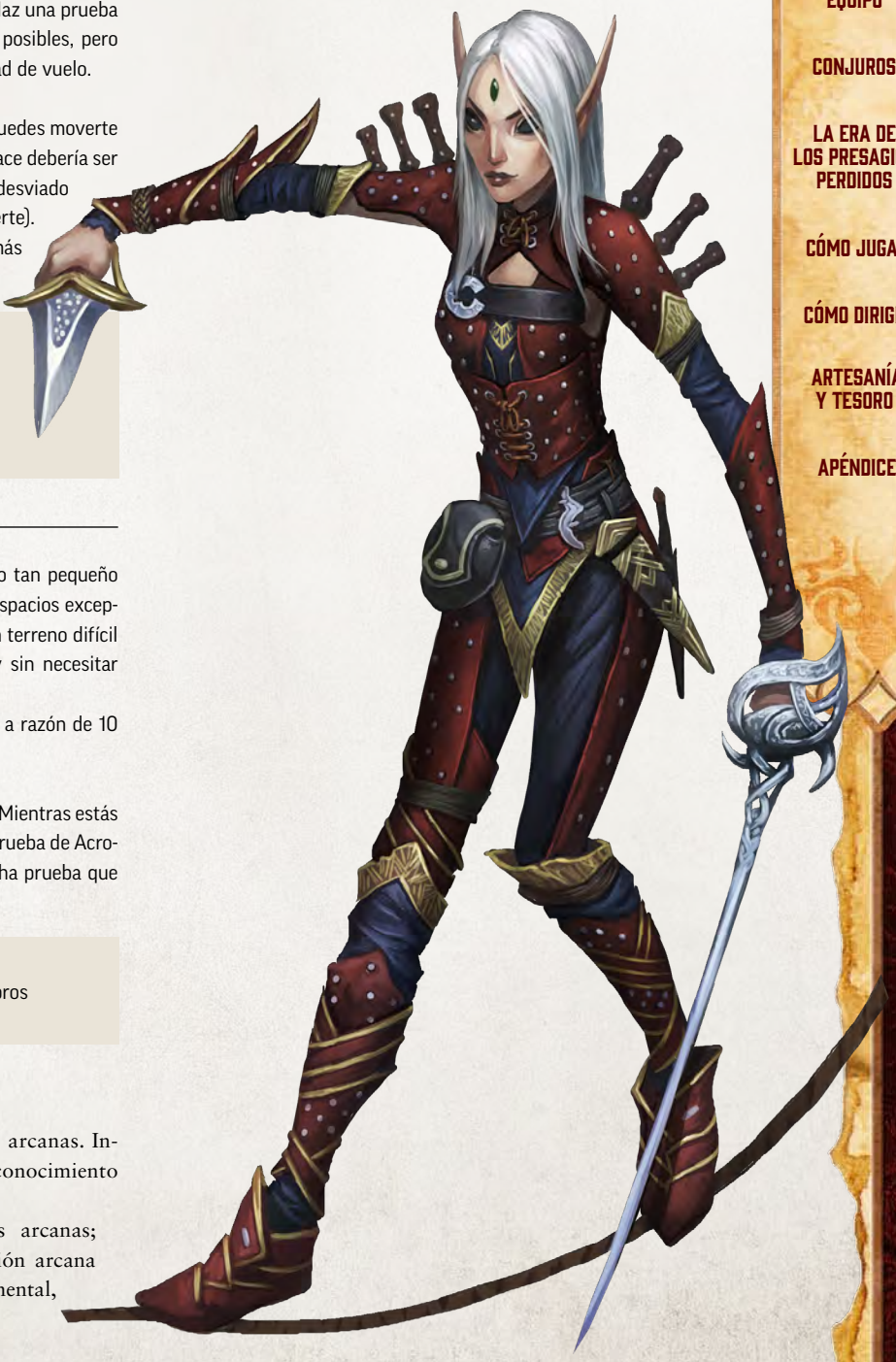
Tienes que estar entrenado en Arcanos para utilizar esta habilidad con las siguientes acciones de habilidad generales (pág. 234).

- **Descifrar escritura** sobre teoría arcana.
- **Identificar magia,** en particular magia arcana.
- **Aprender un conjuro** de la tradición arcana.

Pedir prestado un conjuro arcano

CONCENTRAR EXPLORACIÓN

Si eres un lanzador de conjuros arcano que los prepara a partir de un libro, puedes intentar preparar un conjuro a partir del libro de conjuros de otro. El DJ fija la CD de la prueba basándose en el nivel y la rareza



INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

EJEMPLO DE ARTESANÍA

Ezren es un mago de 5º nivel, experto en Artesanía. Tiene un modificador a la Artesanía de +13 y la dote Artesanía mágica. Con dos semanas de tiempo libre por delante, decide preparar una *runa de golpe,* un objeto de 4º nivel. El DJ determina en secreto que la CD es 19.

El objeto tiene un Precio de 65 po, por lo que Ezren prepara 32 po y 5 pp de materias primas y tiene a mano otras 32 po y 5 pp de materias primas. Tras invertir 4 días trabajando y pronunciando conjuros, saca un 12 en su prueba de Artesanía, para un resultado de 25. ¡Es un éxito! En este punto, Ezren puede gastar las otras 32 po y 5 pp de materiales para completar el objeto de inmediato para un total de 65 po.

Sin embargo, aún le quedan 10 días, por lo que decide invertir tiempo adicional en completar el objeto. Como quiera que es un personaje de 5º nivel y un experto en Artesanía, reduce la cantidad que tiene que pagar en 1 po por cada día invertido. Después de pasar 10 días trabajando, reduce el coste para completar el objeto de 65 po a 55 po. Gasta la parte restante de su Precio de materiales, completa la *runa de golpe* y se dirige a su siguiente aventura (se podría haber quedado en casa trabajando en la *runa de golpe*, para acabar reduciendo el Precio total del objeto a sólo la mitad de lo que pagó por adelantado, ¡pero irse de aventuras resulta mucho más lucrativo!).

Si el resultado de la prueba de Artesanía de Ezren hubiera sido un 29 o más, habría obtenido un éxito crítico. En dicho caso, hubiera reducido la cantidad restante en 2 po al día, reduciendo la cantidad necesaria para completar el objeto después de 10 días adicionales de trabajo a 45 po.

del conjuro; típicamente un poco más fácil que Aprender el conjuro.

Éxito Preparas el conjuro prestado como parte de tus preparativos diarios normales.

Fallo No consigues preparar el conjuro, pero el espacio de conjuro sigue disponible para que prepares uno diferente. No puedes intentar preparar este conjuro hasta la siguiente vez que preparas conjuros.

Artesanía (Int)

Puedes utilizar esta habilidad para crear, entender y reparar objetos. Incluso si no estás entrenado, puedes Recordar conocimiento (pág. 239).

- **Recordar conocimiento** acerca de reacciones químicas, el valor de los objetos, ingeniería, materiales inusuales y criaturas alquímicas o mecánicas. El DJ determina a qué criaturas se aplica lo anterior, pero por lo general incluye a los constructos.

REPARAR

EXPLORACIÓN MANIPULAR

Requisitos Dispones de un juego de herramientas (pág. 290).

Inviertes 10 minutos intentando arreglar un objeto dañado, colocándolo sobre una superficie estable y utilizando el juego de herramientas con ambas manos. El DJ fija la CD, pero para reparar un objeto dado la CD suele ser la misma que para Elaborarlo. No puedes Reparar un objeto destruido.

Éxito crítico Restableces 10 Puntos de Golpe al objeto, y otros 10 Puntos de Golpe por nivel de competencia en Artesanía (un total de 20 a nivel entrenado, 30 a experto, 40 a maestro o 50 a legendario).

Éxito Restableces 5 Puntos de Golpe al objeto, y otros 5 Puntos de Golpe por nivel de competencia en Artesanía (un total de 10 a nivel entrenado, 15 a experto, 20 an maestro o 25 a legendario).

Fallo crítico Infliges 2d6 de daño al objeto. Aplica a este daño la Dureza del objeto.

ACCIONES ENTRENADAS DE ARTESANÍA

Debes estar entrenado en Artesanía a fin de utilizarla para Obtener ingresos (pág. 237).

- **Obtienes ingresos** fabricando mercancías.

ELABORAR

MANIPULAR TIEMPO LIBRE

Puedes elaborar un objeto a partir de materias primas. Necesitas la dote de habilidad Artesanía alquímica para elaborar sustancias alquímicas, la dote de habilidad Artesanía mágica para fabricarr objetos mágicos y la dote Elaborar trampas para preparar trampas.

Para Elaborar un objeto, debes cumplir los siguientes requisitos:

- El objeto es de tu nivel o menor. Un objeto en el que no se indica ningún nivel es de nivel 0. Si el objeto es de 9º nivel o superior, debes tener el nivel maestro en Artesanía, y si es de 16º nivel o superior, debes tener el nivel legendario.
- Necesitas la fórmula del objeto; consulta Cómo obtener fórmulas más abajo para más información.
- Tienes un juego de herramientas apropiado y, en muchos casos, un taller. Por ejemplo, necesitas tener acceso a una herrería para forjar un escudo de metal. y para Elaborar sustancias alquímicas necesitas un laboratorio de alquimista, no basta con sólo material alquímico.
- Debes aportar materias primas por valor de al menos la mitad del Precio del objeto. Siempre gastas por lo menos dicha cantidad de materias primas cuando Elaboras con éxito. Si estás en un asentamiento, por lo general puedes gastar dinero para obtener la cantidad de materias primas que necesitas, excepto en el caso de materiales preciosos y raros.

Debes invertir 4 días trabajando, en cuyo momento haces una prueba de Artesanía. El DJ determina la CD para Elaborar el objeto basándose en su nivel, su rareza y otras circunstancias.

Si tu intento de elaborar el objeto tiene éxito, gastas las materias primas proporcionadas. Puedes pagar la parte restante del Precio del objeto en materiales para completarlo de inmediato, o puedes invertir días de tiempo libre adicionales trabajando en él. Por cada día adicional que inviertes, reduce el valor de los materiales que necesitas gastar para completar el objeto. Dicha cantidad se determina utilizando la Tabla 4-3: Ingresos obtenidos (pág. 237) basándose en tu nivel de competencia en Artesanía utilizando tu propio nivel en lugar de un nivel de tarea. Después de transcurrir el tiempo libre que creas conveniente, podrás completar el objeto gastando la parte restante de su Precio en materiales. Si los días de tiempo libre que inviertes se ven interrumpidos, puedes volver para acabar el objeto más tarde, continuando donde lo dejaste. En la barra lateral se puede ver un ejemplo de Artesanía.

Éxito crítico Tu intento tiene éxito. Cada día adicional invertido en practicar la Artesanía reduce los materiales necesarios para com-

pletar el objeto en una cantidad basada en tu nivel +1 y tu nivel de competencia en Artesanía.

Éxito Tu intento tiene éxito. Cada día adicional invertido en practicar la Artesanía reduce los materiales necesarios para completar el objeto en una cantidad basada en tu nivel y tu nivel de competencia en Artesanía.

Fallo No consigues completar el objeto. Puedes recuperar las materias primas suministradas a su valor completo. Si quieres probar de nuevo, tienes que volver a empezar.

Fallo crítico No consigues completar el objeto. Malgastas el 10% de las materias primas aportadas, pero puedes recuperar el resto. Si quieres probar de nuevo, tienes que volver a empezar.

Consumibles y munición

Puedes Elaborar objetos con el rasgo consumible en lotes, preparando hasta cuatro lotes del mismo objeto a la vez con una sola prueba. Esto requiere que incluyas de salida las materias primas para todas las sustancias del lote, y debes completarlo todo a la vez. También Elaboras munición no mágica en lotes, utilizando la cantidad indicada en la Tabla 6-8: Armas a distancia (típicamente 10).

Cómo obtener fórmulas

Puedes conseguir acceso a las fórmulas de todos los objetos comunes del Capítulo 6: Equipo, comprando un libro básico de artesano (pág. 290). Consulta las reglas de la pág. 293 para información sobre cómo adquirir otras fórmulas.

IDENTIFICAR ALQUIMIA

CONCENTRAR EXPLORACIÓN SECRETO

Requisitos Dispones de material de alquimista (pág. 291).

Puedes identificar la naturaleza de una sustancia alquímica al cabo de 10 minutos de ensayo utilizando material de alquimista. Si tu intento es interrumpido de alguna forma, debes empezar de nuevo.

Éxito Identificas la sustancia y la forma de activarla.

Fallo No consigues identificar la sustancia, pero puedes probar de nuevo.

Fallo crítico Confundes la sustancia con otra, a elección del DJ.

Atletismo (Fue)

El Atletismo te permite llevar a cabo proezas de vigor físico. Cuando utilizas la acción básica Huir (pág. 470), puedes emplear tu modificador por Acrobacias en lugar de tu modificador por ataques sin armas.

TREPAR

MOVIMIENTO

Requisitos Tener libres las dos manos.

Te mueves hacia arriba, hacia abajo o a través de una pendiente. A menos que sea particularmente fácil, tienes que hacer una prueba de Atletismo. El DJ determina la CD basándose en la naturaleza de la pendiente y las circunstancias ambientales. Si no dispones de Velocidad de trepar, estás desprevenido.

Éxito crítico Subes, bajas o te mueves de lado de forma segura por la pendiente a lo largo de 5 pies (*1,5 m*) más 5 pies (*1,5 m*) por cada 20 pies (*6 m*) de tu Velocidad terrestre (o sea, un total de 10 pies [*3 m*] para la mayoría de PJs).

Éxito Subes, bajas o te mueves de lado de forma segura por la pendiente a lo largo de 5 pies (*1,5 m*) por cada 20 pies (*6 m*) de tu Velocidad terrestre (un total de 5 pies [*1,5 m*] para la mayoría de PJs, mínimo 5 pies [*1,5 m*] si tu Velocidad está por debajo de 20 pies [*6 m*]).

Fallo crítico Te caes. Si empezaste a moverte sobre terreno estable, quedas derribado como consecuencia de la caída.

Ejemplos de tareas de Trepar

No entrenado escala, fuerte pendiente, árbol de ramas bajas
Entrenado jarcias, soga, árbol típico
Experto muro con pequeños asideros y puntos de apoyo
Maestro techo con asideros y puntos de apoyo, pared de roca
Legendario superficie lisa

TABLA 4-4: DISTANCIA DE TREPAR Y NADAR

Esta tabla proporciona una referencia rápida para lo lejos que uno se puede mover mediante una acción de Trepar o de Nadar.

	Distancia de Trepar		Distancia de Nadar	
Velocidad	Éxito	Crítico	Éxito	Crítico
5 a 15 pies (*1,5 a 4,5 m*)	5	5	5	10
20 a 35 pies (*6 a 10,5 m*)	5	10	10	15
40 a 55 pies (*12 a 16,5 m*)	10	15	15	20
60 a 65 pies (*18 a 19,5 m*)	15	20	20	25

ABRIR POR LA FUERZA

ATAQUE

Utilizando tu cuerpo, una palanca o alguna otra herramienta, intentas abrir por la fuerza una puerta, ventana, recipiente o portón. Con un resultado lo suficientemente elevado, puedes incluso atravesar paredes. Sin una palanqueta, la prueba de Atletismo para Abrir por la fuerza sufre un penalizador -2 por objeto.

Éxito crítico Abres por la fuerza la puerta, la ventana, el recipiente o el portón, pero evitas dañarlo en el proceso.

Éxito Abres por la fuerza la puerta, la ventana, el recipiente o el portón, y el objeto en cuestión pasa al estado roto. Si es especialmente recio, el DJ podría hacer que sufriera daño pero no quedara roto.

Fallo crítico Tu intento atasca la puerta, ventana, recipiente o portón, imponiendo un penalizador -2 por circunstancia a los futuros intentos de Abrirlo por la fuerza.

Ejemplos de tareas de Abrir por la fuerza

No entrenado tela, vidrio fino
Entrenado hielo, vidrio grueso
Experto puerta de madera endeble, rastrillo de madera
Maestro puerta de madera recia, rastrillo de hierro, barra de metal
Legendario puerta de piedra o de hierro

PRESA

ATAQUE

Requisitos Tener por lo menos una mano libre o tener apresado o neutralizado a un oponente. Tu objetivo no puede ser más de una categoría de tamaño mayor que tú.

Intentas apresar a un oponente con tu mano libre. Haz una prueba de Atletismo contra la CD de Fortaleza del otro. También puedes hacer una Presa para mantener el agarre contra una criatura que ya has apresado o neutralizado, incluso si no tienes una mano libre..

Éxito crítico Tu oponente queda neutralizado hasta el final de tu si-

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

guiente turno si tú no te mueves o tu oponente Huye (pág. 470).

Éxito Tu oponente queda agarrado hasta el final de tu siguiente turno si tú no te mueves o tu oponente Huye.

Fallo Fallas en agarrar a tu oponente. Si tenías a tu oponente agarrado o neutralizado utilizando una Presa, dichos estados sobre la criatura se acaban.

Fallo crítico Si tenías a tu oponente agarrado o neutralizado, se suelta. El objetivo puede, o bien agarrarte (como si hubiera tenido éxito en una acción de Presa contra ti), o bien obligarte a caer derribado.

SALTO DE ALTURA ◆◆

Das una Zancada y después un salto en vertical, intentando una prueba de Atletismo CD 30 para incrementar la altura de tu salto. Si no ha sido por lo menos de 10 pies (*3 m*), fallas automáticamente la prueba. La CD puede aumentar o disminuir debido a la situación, a juicio del DJ.

Éxito crítico Incrementa a 8 pies (*2,4 m*) la distancia vertical máxima o incrementa a 5 pies (*1,5 m*) la distancia vertical máxima y a 10 pies (*3 m*) la distancia horizontal máxima.

Éxito Incrementa a 5 pies (*1,5 m*) la distancia vertical máxima.

Fallo Das un Salto normal.

Fallo crítico No Saltas en absoluto, y en lugar de eso caes derribado en tu espacio.

Saltar

La acción básica de Saltar se utiliza para el Salto de altura y el Salto de longitud. Saltar te permite llevar a cabo un salto corto y cuidadoso. Puedes Saltar hasta 10 pies (*3 m*) horizontalmente si tu Velocidad es por lo menos de 15 pies (*4,5 m*), o hasta 15 pies (*4,5 m*) horizontalmente si tu Velocidad es por lo menos de 30 pies (*9 m*). Aterrizas en el espacio en el que acaba tu Salto (lo que significa que típicamente puedes superar un espacio de 5 pies [*1,5 m*] si tu Velocidad está entre 15 y 30 pies [*4,5 y 9 m*] o un espacio de 10 pies [*3 m*] si tu Velocidad es de 30 pies [*9 m*] o superior). Si llevas a cabo un Salto en vertical, te puedes mover hasta 3 pies (*90 cm*) verticalmente y 5 pies (*1,5 m*) horizontalmente a una superficie elevada.

SALTO DE LONGITUD ◆◆

Das una Zancada y después un Salto en horizontal, haciendo una prueba de Atletismo para incrementar la longitud de tu salto. La CD de la prueba de Atletismo es igual a la distancia total en pies que intentas mover durante el salto (por lo que, para Saltar 20 pies [*6 m*] necesitas tener éxito en una prueba CD 20. No puedes Saltar más lejos que tu Velocidad.

Si no has dado una Zancada de por lo menos 10 pies (*3 m*) o intentas saltar en una dirección diferente a la de tu Zancada, fallas automáticamente la prueba. La CD puede aumentar o disminuir debido a la situación, a juicio del DJ.

Éxito Incrementa la distancia horizontal máxima que saltas a la distancia deseada.

Fallo Das un Salto normal.

Fallo crítico Saltas normalmente, pero después caes y acabas derribado.

EMPUJAR ◆

ATACAR

Requisitos Tienes por lo menos una mano libre. El objetivo no puede ser más de una categoría de tamaño mayor que tú.

Empujas a un oponente, alejándolo de ti. Haz una prueba de Atletismo contra la CD de Fortaleza de tu oponente.

Éxito crítico Empujas a tu oponente hasta 10 pies (*3 m*), separándolo de ti. Después, puedes dar una Zancada pero tienes que moverte la misma distancia y en la misma dirección.

Éxito Empujas hacia atrás a tu oponente 5 pies (*1,5 m*). Después, puedes dar una Zancada pero tienes que moverte la misma distancia y en la misma dirección.

Fallo crítico Pierdes el equilibrio, caes y quedas derribado.

Movimiento forzado

La acción de Empujar puede obligar a moverse a una criatura. Cuando un efecto te obliga a moverte, o si empiezas a caer, la distancia que te mueves viene definida por el efecto que te ha movido, no por tu Velocidad. Como quiera que no actúas para moverte, esto no desencadena reacciones activadas por el movimiento.

NADAR ❖

MOVIMIENTO

Te impulsas a través del agua. En aguas tranquilas, tienes éxito en la acción sin tener que hacer una prueba. Si respiras aire y estás sumergido en el agua, debes contener el aliento cada asalto. Si dejas de contener el aliento, empiezas a ahogarte (tal y como se describe en la pág. 478) Si el agua en la que estás nadando es turbulenta o peligrosa de alguna otra manera, podrías tener que hacer una prueba de Atletismo para Nadar.

Si acabas el turno en el agua y no has conseguido una acción de Nadar dicho turno, te hundes 10 pies (*3 m*) o te arrastra la corriente, según determine el DJ. Sin embargo, si la última acción de tu turno fue entrar en el agua, no te hundes ni te mueves con la corriente en dicho turno.

Éxito crítico Te mueves a través del agua 10 pies (*3 m*), más 5 pies (*1,5 m*) por cada 20 pies (*6 m*) de tu Velocidad terrestre (un total de 15 pies [*4,5 m*] para la mayoría de los PJs).

Éxito Te mueves a través del agua 5 pies (*1,5 m*), más 5 pies (*1,5 m*) por cada 20 pies (*6 m*) de tu Velocidad terrestre (un total de 10 pies [*3 m*] para la mayoría de PJs).

Fallo crítico No consigues avance alguno y, si estás conteniendo el aliento, pierdes 1 asalto de aire.

Ejemplos de tareas de Nadar

No entrenado lago u otras aguas tranquilas
Entrenado agua que fluye, como un río
Experto río que fluye rápidamente
Maestro mar tormentoso
Legendario maelstrom, catarata

DERRIBAR ❖

ATACAR

Requisitos Tienes por lo menos una mano libre. El objetivo no puede ser más de una categoría de tamaño mayor que tú.

Intentas derribar a un oponente. Haz una prueba de Atletismo contra la CD de Reflejos del objetivo.

Éxito crítico El objetivo cae derribado y sufre 1d6 de daño contundente.

Éxito El objetivo cae derribado.

Fallo crítico Pierdes el equilibrio y caes derribado

CAER

Cuando caes más de 5 pies (*1,5 m*), sufres daño por caída al aterrizar, que es un daño contundente igual a la mitad de la distancia que has caído. Si sufres daño debido a una caída, cuando aterrizas quedas derribado.

Si caes dentro de agua, nieve u otra sustancia blanda, calcula el daño debido a la caída como si ésta fuera 20 pies (*6 m*) más corta. La reducción no puede ser mayor que la profundidad del agua, por lo que cuando caes a una masa de agua que tan sólo tiene 10 pies (*3 m*) de profundidad, tratas la caída como si fuera 10 pies (*3 m*) más corta. Puedes Agarrarte a un saliente como una reacción (pág. 471) para reducir o eliminar el daño de algunas caídas. Hay reglas más detalladas para el daño por caída en la pág. 464.

ACCIÓN ENTRENADA DE ATLETISMO

DESARMAR ❖

ATACAR

Requisitos Tienes por lo menos una mano libre. El objetivo no puede ser más de una categoría de tamaño mayor que tú.

Intentas desalojar algo de las manos de un oponente. Haz una prueba de Atletismo contra la CD de Reflejos del oponente.

Éxito crítico Desalojas el objeto de las manos del oponente. El objeto cae al suelo en el espacio del oponente.

Éxito Debilitas la presa de tu oponente sobre el objeto. Hasta el inicio del turno de dicha criatura, todo intento de desarmar al oponente de dicho objeto obtiene un bonificador +2 por circunstancia, y el objetivo sufre un penalizador -2 por circunstancia a los ataques con el objeto o a otras pruebas que requieren empuñar firmemente el mismo.

Fallo crítico Pierdes el equilibrio y quedas desprevenido hasta el inicio de tu siguiente turno.

Diplomacia (Car)

Influencias a otros mediante la negociación y la adulación.

CAUSAR IMPRESIÓN

AUDITIVO CONCENTRAR EXPLORACIÓN LINGÜÍSTICO MENTAL

Con por lo menos 1 minuto de conversación, durante la cual te dedicas a hacer preliminares carismáticos, adulación y otros actos de buena voluntad, buscas causar una buena impresión en alguien para que sea temporalmente agradable contigo. Al final de la conversación, haz una prueba de Diplomacia contra la CD de Voluntad de un objetivo, modificada por cualquier circunstancia necesaria a juicio del DJ. Las buenas impresiones (o las malas, en caso de fallo crítico) sólo duran lo que la interacción social actual, si el DJ no decide lo contrario.

Éxito crítico La actitud del objetivo hacia ti mejora dos pasos.

Éxito La actitud del objetivo hacia ti mejora un paso.

Fallo crítico La actitud del objetivo hacia ti empeora un paso.

Cómo cambiar las actitudes

Tu influencia sobre los PNJs se mide con un conjunto de actitudes que reflejan cómo ven a tu personaje. Estas actitudes son tan solo un breve sumario de la disposición de la criatura. El

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

DJ proporcionará detalles adicionales basándose en la historia y las creencias de los personajes con los que interactúas, y sus actitudes pueden cambiar según el desarrollo de la historia. Las actitudes se detallan en el Apéndice Estados y se resumen aquí:

- **Solícito:** deseoso de ayudarte, responde favorablemente a tus peticiones.
- **Amistoso:** tiene una buena actitud hacia ti, pero no necesariamente arriesgará el pellejo para ayudarte.
- **Indiferente:** no le preocupas, ni para bien ni para mal (la mayor parte de los PNJs empiezan indiferentes).
- **Malintencionado:** no le gustas y no quiere ayudarte.
- **Hostil:** trabaja activamente en tu contra, y podría atacarte simplemente porque no le caes bien.

Nadie puede cambiar la actitud de un personaje jugador con estas habilidades. Puedes interpretar las interacciones con los personajes jugadores, e incluso utilizar los resultados de la Diplomacia si el jugador quiere tener un sentido mecánico de cómo es de convincente o de encantador un personaje, pero los jugadores toman las decisiones finales acerca de cómo responden sus personajes.

PEDIR ❖

AUDITIVO CONCENTRAR LINGÜÍSTICO MENTAL

Puedes hacer una petición a una criatura que es amistosa o solícita hacia ti. Deberás formular la petición en unos términos que el objetivo acepte dada su actitud hacia ti en ese momento. El DJ fija la CD basándose en la dificultad de la petición. Algunas peticiones son desagradables o imposibles, e incluso un PNJ solícito nunca estaría de acuerdo con ellas.

Éxito crítico El objetivo está de acuerdo sin reservas con tu petición.

Éxito El objetivo accede a tu petición pero podría imponer cláusulas o modificaciones a la misma.

Fallo El objetivo rechaza tu petición, aunque podría proponer una alternativa menos extrema.

Fallo crítico No solo el objetivo rechaza la petición, sino que su actitud hacia ti empeora en un paso debido a la temeridad de la petición.

REUNIR INFORMACIÓN

EXPLORACIÓN SECRETO

Rastreas mercados locales, tabernas y lugares de reunión en un intento de averiguar cosas acerca de un individuo o tema en particular. El DJ dtermina la CD de la prueba y la cantidad de tiempo que dura (típicamente 2 horas, pero a veces más), junto con cualquier beneficio que puedes ser capaz de obtener invirtiendo dinero en sobornos, bebida o regalos.

Éxito Reúnes información acerca del individuo o el tema. El DJ determina los detalles.

Fallo crítico Recopilas información incorrecta acerca del individuo o el tema.

Ejemplos de tareas de Reunir información

No entrenado tema de actualidad
Entrenado rumor común
Experto rumor oscuro, secreto mal guardado
Maestro información bien guardada o esotérica
Legendario información sólo al alcance de unos pocos e increíblemente selectos, o sólo de seres extraordinarios

ENGAÑO (CAR)

Puedes engañar y desorientar a otros utilizando disfraces, mentiras y otras formas de subterfugio.

CREAR UNA DISTRACCIÓN ❖

MENTAL

Con un gesto, un truquillo o unas palabras engañosas, puedes crear una distracción que atrae hacia otra parte la atención de una criatura. Si usas un gesto o un truquillo, la acción obtiene el rasgo manipular. Si usas palabras, gana los rasgos auditivo y lingüístico.

Haz una sola prueba de Engaño y compárala con la CD de Percepción de las criaturas cuya atención tratas de distraer. Tanto si tienes éxito como si no, las criaturas a las que intentas distraer obtienen un bonificador +4 a sus CD de Percepción contra tus intentos de crear una distracción durante 1 minuto.

Éxito Quedas escondido ante todas las criaturas cuya CD de Percepción es menor o igual que tu resultado (el estado escondido te permite Moverte furtivamente, tal y como se describe en la pág. 252). Esto dura hasta el final de tu turno o hasta que haces algo que no es dar un Paso o utilizas la acción Esconderse o Moverse furtivamente de la habilidad Sigilo (págs. 251 y 252). Si Golpeas a una criatura, ésta queda desprevenida y a continuación tú quedas observado. Si haces algo más, quedas observado justo antes de actuar si el DJ no decide lo contrario.

Fallo No distraes la atención de ninguna criatura cuya CD de Percepción supera tu resultado y dichas criaturas son conscientes de que pretendes engañarlas.

IMITAR

CONCENTRAR EXPLORACIÓN MANIPULAR SECRETO

Elaboras un disfraz para hacerte pasar por alguien o algo que no eres. Preparar un disfraz convincente cuesta 10 minutos y requiere material de disfraz (está en la pág. 291), pero un disfraz más sencillo y más rápido podría bastar si no tratas de imitar a un individuo específico, a discreción del DJ.

En la mayor parte de los casos, las criaturas sólo tienen una probabilidad de detectar tu engaño si utilizan la acción Buscar para hacer pruebas de Percepción contra tu CD de Engaño. Si intentas interactuar discretamente con alguien mientras vas disfrazado, el DJ hace en secreto una prueba de Engaño para ti contra la CD de Percepción de la criatura. Si vas disfrazado como un individuo específico, el DJ podría conceder a las criaturas con las que interaccionas un bonificador por circunstancia basado en lo bien que conocen a la persona a la que imitas, o el DJ podría hacer en secreto una prueba de Engaño, incluso si no estás interaccionando directamente con otros.

Éxito Engañas a la criatura para que crea que eres la persona de la que estás disfrazado. Podrías tener que hacer una nueva prueba si tu comportamiento cambiara.

Fallo La criatura puede ver que no eres quien dices ser.

Fallo crítico La criatura puede ver que no eres quien dices ser y además te reconoce si es capaz de saber quién eres sin un disfraz.

MENTIR

AUDITIVO CONCENTRAR LINGÜÍSTICO MENTAL SECRETO

Intentas engañar a alguien con una falsedad. Hacerlo cuesta por lo menos 1 asalto, o más si la mentira es elaborada. Haz una sola prueba de Engaño y compárala con la CD de Percepción de cada

criatura a la que intentas engañar. El DJ podría concederles un bonificador por circunstancia basado en la situación y la naturaleza de la mentira que intentas hacer colar. Las mentiras elaboradas o altamente improbables son mucho más difíciles de hacer que una criatura se crea que las más sencillas y más creíbles, y algunas son tan grandes que es imposible que nadie se las crea.

A discreción del DJ, si una criatura cree inicialmente tu mentira, puede hacer una prueba de Percepción más tarde para Averiguar intenciones constra tu CD de Engaño para darse cuenta de que le has mentido. Esto suele suceder si la criatura descubre pruebas suficientes para contrarrestar tus afirmaciones.

Éxito El objetivo se cree la mentira.

Fallo El objetivo no se cree tu mentira y obtiene un bonificador +4 por circunstancia contra tus intentos de Mentir mientras dura vuestra conversación. Es probable que el objetivo sospeche de ti en el futuro

ACCIÓN ENTRENADA DE ENGAÑO

FINTAR ◆

MENTAL

Requisitos Estás a alcance de cuerpo a cuerpo del oponente al que quieres Fintar.

Con una floritura engañosa, dejas a un oponente mal preparado ante tu ataque real. Haz una prueba de Engaño contra la CD de Percepción del oponente.

Éxito crítico Desarbolas por completo las defensas del oponente contra ti. El objetivo queda desprevenido contra los ataques cuerpo a cuerpo que intentas contra él hasta el final de tu siguiente turno.

Éxito Tu enemigo resulta engañado, pero sólo momentáneamente. El objetivo queda desprevenido ante el siguiente ataque cuerpo a cuerpo que intentas contra él antes del final de tu turno actual.

Fallo crítico Tu finta acaba fatal. Quedas desprevenido contra los ataques cuerpo a cuerpo que intenta el objetivo contra ti hasta el final de tu siguiente turno.

Interpretación (Car)

Eres hábil en una forma de interpretación, utilizando tu talento para impresionar a las multitudes o ganarte la vida.

COMPETENCIA BÁSICA

Algunas interpretaciones requieren algo más que carisma y, si no cumples las demandas de la forma artística o de la audiencia, el DJ podría aplicarte un penalizador basado en la puntuación de característica relevante. Por ejemplo, si quieres bailar y tienes un bonificador por Destreza negativo, podrías sufrir un penalizador a tu intento de baile. De la misma forma, si tuvieras que dar un discurso y tienes un modificador por Inteligencia negativo, podrías tener que esperar que tu Carisma en bruto superara las penalizaciones de tus limitaciones intelectuales... ¡o pedirle a alguien que te ayudara a escribirlo!

RASGOS DE INTERPRETACIÓN

Cuando utilizas una acción que usa la habilidad Interpretación, obtiene uno o más rasgos relevantes al tipo de la misma. El DJ podría cambiarlos dependiendo de las circunstancias, pero los rasgos más comunes basados en la interpretación se indican más abajo.

Interpretación	Rasgos adicionales
Actuar o Interpretar comedia	Auditivo, lingüístico y visual
Bailar	Movimiento y visual
Tocar un instrumento	Auditivo y manipular
Perorar o cantar	Auditivo y lingüístico

INTERPRETAR ◆

CONCENTRAR

Cuando llevas a cabo una interpretación breve (una canción, un baile rápido o unos cuantos chistes) utilizas la acción Interpretar. Esta acción es especialmente útil cuando quieres demostrar tu capacidad o impresionar rápidamente a alguien. Interpretar raramente tiene impacto por sí sola, pero podría influenciar la CD de las pruebas de Diplomacia subsiguientes contra los observadores (o incluso cambiar su actitud) si el DJ lo cree conveniente.

Éxito crítico Tu interpretación impresiona a los observadores, y es probable que compartan relatos acerca de tu aptitud.

Éxito Demuestras tu valía, y los observadores aprecian la calidad de tu interpretación.

Fallo Tu interpretación fracasa.

Fallo crítico Tan solo demuestras incompetencia.

Ejemplos de tareas de Interpretar

No entrenado audiencia de plebeyos
Entrenado audiencia de artesanos
Experto audiencia de mercaderes o nobles menores
Maestro audiencia de la alta nobleza o la realeza menor
Legendario audiencia de la realeza mayor o seres de otro mundo

ACCIÓN ENTRENADA DE INTERPRETACIÓN

Debes estar entrenado en Interpretación a fin de utilizarla para Obtener ingresos (pág. 237).

- **Obtienes ingresos** organizando una interpretación.

Intimidación (Car)

Doblegas a la tuya la voluntad de otros utilizando amenazas.

DESMORALIZAR ◆

AUDITIVO CONCENTRAR EMOCIÓN MENTAL

Con un grito repentino, un desafío bien calibrado o una injuria hiriente, puedes quebrantar la resolución de un enemigo. Elige una criatura a 30 pies (*9 m*) o menos de ti de la que eres consciente. Haz una prueba de Intimidación contra la CD de Voluntad de dicho objetivo. Si el objetivo no entiende el idioma en el que hablas, o no estás hablando un idioma, sufres un penalizador -4 por circunstancia a la prueba. Sea cual sea tu resultado, el objetivo quedará temporalmente inmune a tus intentos de Desmoralizarle durante 10 minutos.

Exito crítico El objetivo queda asustado 2.

Éxito El objetivo queda asustado 1.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

OBLIGAR

AUDITIVO CONCENTRAR EMOCIÓN EXPLORACIÓN LINGÜÍSTICA MENTAL

Con amenazas veladas o directas, intentas obligar a una criatura a hacer lo que tú quieres. Debes pasar por lo menos 1 minuto de conversación con una criatura a la que puedes ver y que puede, o bien verte, o bien sentirte. Al final de la conversación, haz una prueba de Intimidación contra la CD de Voluntad del objetivo, modificada por cualquier circunstancia que el DJ determine. Las actitudes a que se hace referencia en los efectos de más abajo se resumen en la barra lateral Cómo cambiar las actitudes de la pág. 245, y se describen por completo en el Apéndice Estados, que empieza en la pág. 618.

Éxito crítico El objetivo te facilita la información que buscas o se muestra de acuerdo en seguir tus instrucciones si éstas no pueden dañarle en modo alguno. El objetivo continúa estando de acuerdo durante una cantidad de tiempo determinada por el DJ pero no superior a 1 día, en cuyo momento se vuelve malintencionado (si aún no era malintencionado u hostil). Sin embargo, el objetivo tiene demasiado miedo de ti como para tomar represalias; por lo menos, a corto plazo.

Éxito Como éxito crítico, pero una vez el objetivo se vuelve malintencionado puede decidir actuar contra ti; por ejemplo dando parte de tu comportamiento a las autoridades o ayudando a tus enemigos.

Fallo El objetivo no hace lo que tú dices y, si aún no era malintencionado u hostil, se vuelve malintencionado.

Fallo crítico El objetivo rehúsa cumplir tus órdenes, se vuelve hostil si aún no lo era y no puede ser Obligado por ti durante al menos 1 semana.

Latrocinio (Des)

Estás entrenado en un conjunto de habilidades en particular, típicas de ladrones y de facinerosos.

ESCAMOTEAR UN OBJETO ◆

MANIPULAR

Escamotear un objeto pequeño y desatendido sin que nadie se dé cuenta requiere que hagas una tirada de Latrocinio contra la CD de Percepción de todas las criaturas que te están observando en ese momento. Te haces con el objeto tanto si tienes éxito en disimularlo como si no. Por lo general, sólo puedes escamotear objetos de Impedimenta insignificante, aunque el DJ puede determinar otra cosa dependiendo de la situación.

Éxito La criatura no se da cuenta de que Escamoteas el objeto.

Fallo La criatura nota que Escamoteas el objeto y el DJ determina su respuesta.

SUSTRAER ◆

MANIPULAR

Intentas hacerte con un objeto pequeño de otra criatura sin que se note. Típicamente, puedes sustraer tan solo un objeto de Impedimenta desdeñable y fallas automáticamente si la criatura que tiene el objeto está en combate o en guardia.

Haz una prueba de Latrocinio para determinar si Sustraes el objeto con éxito. La CD para Sustraer suele ser la CD de Percepción de la criatura que tiene el objeto. Esto parte de la base de que el objeto se lleva puesto pero no está vigilado de cerca (como una bolsa de monedas colgando del cinto o un objeto dentro de dicha bolsa). Si el objeto está en un bolsillo o protegido de forma similar, sufres un penalizador -5 a la prueba de Latrocinio. El DJ puede incrementar la CD de la prueba si la naturaleza del objeto lo hace difícil de sustraer (como por ejemplo un objeto muy pequeño en un embalaje grande, o un pergamino mezclado con otros documentos).

Podrías tener que comparar también el resultado de la prueba de Latrocinio con la CD de Percepción de observadores distintos a la persona que lleva el objeto. El DJ podría incrementar la CD de Percepción de dichos observadores si están distraídos.

Éxito Sustraes el objeto sin que el portador se dé cuenta, o un observador no te ve hacerte con el objeto o intentar hacerte con él.

Fallo El portador del objeto detecta tu intento antes de que puedas hacerte con el objeto, o un observador te ve sustraerlo o intentarlo. El DJ determina la respuesta de cualquier criatura que se da cuenta de tu sustracción.

ACCIONES ENTRENADAS DE LATROCINIO

INUTILIZAR UN MECANISMO ◆◆

MANIPULAR

Requisitos Algunos mecanismos requieren que utilices herramientas de ladrón (pág. 290) para desactivarlos.

Esta acción te permite desactivar una trampa u otro mecanismo complejo. A menudo, un mecanismo requiere numerosos éxitos antes de quedar desactivado, dependiendo de su construcción o de su complejidad. Las herramientas de ladrón son útiles y a veces incluso son de uso obligado para Inutilizar un mecanismo, a criterio del DJ, y a veces un mecanismo en particular requiere un nivel de competencia en Latrocinio más alto para desactivarlo.

La prueba de Latrocinio determina los progresos que haces.

Éxito crítico Inutilizas el mecanismo o acumulas dos éxitos en pro de inutilizar un mecanismo complejo. No dejas rastro de tus manipulaciones y puedes rearmarlo más tarde, si ese tipo de mecanismo se puede rearmar.

Éxito Inutilizas el mecanismo o acumulas un éxito en pro de inutilizar un mecanismo complejo.

Fallo crítico Activas el mecanismo.

FORZAR UNA CERRADURA ◆◆

MANIPULAR

Requisitos Disponer de herramientas de ladrón (pág. 290).

Abrir una cerradura sin tener la llave es muy parecido a Inutilizar un mecanismo, pero la CD de la prueba la determinan la complejidad y la construcción de la cerradura que intentas forzar (las cerraduras y sus CD están en la pág. 287). Las cerraduras de calidades superiores podrían requerir múltiples éxitos para ser forzadas puesto que de lo contrario, incluso un ratero poco experimentado podría abrir una cerradura haciendo la prueba hasta sacar un 20 natural. Si careces de las herramientas apropiadas, el DJ te podría permitir el uso de ganzúas improvisadas, que se tratan como herramientas de baja calidad, dependiendo de los detalles específicos de la cerradura.

Éxito crítico Fuerzas la cerradura, o acumulas dos éxitos en pro de forzar una cerradura compleja. No dejas rastro de tus manipulaciones.

Éxito Fuerzas la cerradura o acumulas un éxito en pro de forzar una cerradura compleja.

Fallo crítico Rompes una herramienta. Arreglarla requiere el uso de Artesanía para Repararla o utilizar un juego de ganzúas de recambio (que cuestan 2 pp, o 3 po unas herramientas de ladrón infiltrador).

Medicina (Sab)

Puedes curar heridas y ayudar a la gente a recuperarse de enfermedades y venenos. Incluso si no estás entrenado en Medicina, puedes utilizarla para Recordar conocimiento (pág. 239).

- **Recordar conocimiento** acerca de enfermedades, heridas, venenos y otras dolencias. Puedes utilizar esto para llevar a cabo exámenes forenses si inviertes 10 minutos (o más, si así lo determina el PJ) buscando pruebas como por ejemplo esquemas de herida. Esto es particularmente útil si quieres determinar cómo un cuerpo ha resultado herido o muerto.

PRIMEROS AUXILIOS ◆◆

MANIPULAR

Requisitos Tienes en tus manos material de curas (pág. 291) o dispones de él y tienes una mano libre.

Administras Primeros auxilios a una criatura adyacente que está moribunda o sangrando. Si una criatura está a la vez moribunda y sangrando, elige qué dolencia intentas tratar antes de hacer la tirada. Puedes administrar Primeros auxilios de nuevo para intentar remediar el otro efecto.

- **Estabilizar** Haz una prueba de Medicina sobre una criatura que tiene 0 Puntos de Golpe y el estado moribundo. La CD es igual a 5 + la CD de la tirada de recuperación de dicha criatura (típicamente 15 + su valor de moribundo).
- **Detener la hemorragia** Haz una prueba de Medicina sobre una criatura que sufre daño persistente por sangrado (pág. 452) lo que le da la oportunidad de hacer otra prueba plana para eliminar el daño persistente. La CD suele ser la CD del efecto causante del sagrado.

Éxito Si intentas estabilizar, la criatura pierde el estado moribundo (pero permanece inconsciente). Si intentas detener la hemorragia, la criatura hace una prueba plana para acabar con el sangrado.

Fallo crítico Si intentabas estabilizar, el valor de moribundo de la criatura se incrementa en 1. Si intentabas detener el sangrado, sufre inmediatamente una cantidad de daño igual a su daño persistente por sangrado.

ACCIONES ENTRENADAS DE MEDICINA

TRATAR ENFERMEDAD

TIEMPO LIBRE MANIPULAR

Requisitos Dispones de material de curas (pág. 291).

Pasas por lo menos 8 horas cuidando a una criatura enferma. Haz una prueba de Medicina contra la CD de la enfermedad. Una vez has intentado Tratar una enfermedad para una criatura, no puedes intentarlo de nuevo hasta después de la siguiente salvación de dicha criatura contra dicha enfermedad.

Éxito crítico Concedes a la criatura un bonificador +4 por circunstancia a su siguiente tirada de salvación contra la enfermedad.

Éxito Concedes a la criatura un bonificador +2 por circunstancia a su siguiente tirada de salvación contra la enfermedad.

Fallo crítico Tus esfuerzos hacen que la criatura sufra un penalizador -2 por circunstancia a su siguiente tirada de salvación contra la enfermedad.

TRATAR HERIDAS

EXPLORACIÓN CURAR MANIPULAR

Requisitos Dispones de material de curas (pág. 291).

Pasas 10 minutos tratando a una criatura viva herida (tomándote a ti mismo como objetivo, si así lo eliges). El objetivo queda a continuación temporalmente inmune a las acciones de Tratar heridas durante 1 hora, pero este intervalo se solapa con el tiempo que has pasado tratándolo (por lo que un paciente puede ser tratado una vez por hora, no una vez cada 70 minutos).

La CD de la prueba de Medicina suele ser 15, aunque el DJ podría ajustarla basándose en las circunstancias, como por ejemplo tratar a un paciente en el exterior en medio de una tormenta, o tratar heridas mágicamente malditas. Si tienes el nivel experto en Medicina, en su lugar puedes hacer una prueba CD 20 para incrementar en 10 los Puntos de Golpe recuperados; si tienes el nivel maestro en Medicina, en su lugar puedes hacer una prueba CD 30 para incrementar en 30 los Puntos de Golpe recuperados; y si tu nivel en Medicina es legendario, en su lugar puedes hacer una prueba CD 40 para incrementar en 50 los Puntos de Golpe recuperados. El daño infligido con un fallo crítico sigue siendo el mismo.

Si consigues la prueba, puedes continuar tratando al objetivo para conceder curación adicional. Si tratas a alguien un total de 1 hora, dobla los Puntos de Golpe que recupera debido a Tratar heridas.

El resultado de tu prueba de Medicina determina cuántos Puntos de Golpe recupera el objetivo.

Éxito crítico El objetivo recupera 4d8 Puntos de Golpe, y se elimina su estado de herido.

Éxito El objetivo recupera 2d8 Puntos de Golpe, y se elimina su estado de herido.

Fallo crítico El objetivo sufre 1d8 de daño.

TRATAR VENENO ◆

MANIPULAR

Requisitos Dispones de material de curas (pág. 291).

Tratas a un paciente para prevenir la extensión del veneno. Haz una prueba de Medicina contra la CD del veneno. Una vez has intentado Tratar un veneno para una criatura, no puedes intentarlo de nuevo hasta después de la siguiente salvación de dicha criatura contra el mismo.

Éxito crítico Concedes a la criatura un bonificador +4 por circunstancia a su siguiente tirada de salvación contra el veneno.

Éxito Concedes a la criatura un bonificador +2 por circunstancia a su siguiente tirada de salvación contra el veneno.

Fallo crítico Tus esfuerzos hacen que la criatura sufra un penalizador -2 por circunstancia a su siguiente tirada de salvación contra el veneno.

Naturaleza (Sab)

Sabes mucho acerca del mundo natural, pudiendo dar órdenes y entrenar a los animales y a las bestias mágicas. Incluso si no estás entrenado en Naturaleza, puedes utilizar la habilidad para Recordar conocimiento (pág. 239).

- **Recordar conocimiento** acerca de la fauna, la flora, la geografía, el clima, el entorno, las criaturas de origen natural (como los animales, las bestias, las hadas y las plantas), el Primer Mundo, el Plano Material y los Planos Elementales.

COMANDAR A UN ANIMAL ◆

AUDITIVO CONCENTRAR

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

ANIMALES COMANDADOS

Comandar a un animal no siempre es tarea fácil. Un animal es una criatura independiente, de inteligencia limitada. La mayoría de animales sólo entienden las instrucciones más simples, por lo que podrías indicar a tu animal que se moviera hasta cierta casilla pero no dictarle un camino específico para llegar allí, u ordenarle atacar a determinada criatura, pero no poder especificar que el ataque no sea letal. El DJ decide sobre la especificidad de la acción que utiliza tu animal.

El animal hace lo que le has ordenado en cuanto puede, por lo general como su primera acción de su siguiente turno. Si le has dado órdenes con éxito en múltiples ocasiones, hace lo que le has dicho por orden. Olvida todas las órdenes más allá de las que puede llevar a cabo en su turno. Si mucha gente da órdenes al mismo animal, el DJ es quien determina cómo reacciona. El DJ también podría hacer que la CD fuera mayor si alguien hubiera intentado ya Comandar al animal ese asalto.

Das una orden a un animal. Haz una prueba de Naturaleza contra la CD de Voluntad del animal. El DJ podría ajustar la CD si el animal tiene una buena actitud hacia ti, sugieres un curso de acción hacia el que estaba predispuesto o le ofreces una golosina.

Fallas automáticamente si el animal es hostil o malintencionado hacia ti. Si el animal es solicito contigo, incrementa en un paso tu grado de éxito. Podrías ser capaz de Comandar a un animal más fácilmente con una dote como Montar (pág. 265).

La mayoría de animales conocen las acciones básicas Buscar, Golpear, Ponerse de pie, Saltar y Zancada. Si un animal conoce una actividad, como por ejemplo el Galope de un caballo, puedes Comandar al animal para que lleve a cabo dicha actividad, pero debes gastar tantas acciones en ello como el número de acciones de la actividad. También puedes gastar múltiples acciones de Comandar al animal para que lleve a cabo ese mismo número de acciones básicas en su siguiente turno; por ejemplo, podrías gastar 3 acciones para Comandar a un animal y que dé un Golpe, o para dar dos Zancadas y después un Golpe.

Éxito En su siguiente turno, el animal hace lo que le has ordenado.

Fallo El animal duda o se resiste, y no hace nada.

Fallo crítico El animal se comporta mal o se confunde, y lleva a cabo otra acción determinada por el DJ.

ACCIONES ENTRENADAS DE NATURALEZA

Tienes que estar entrenado en Naturaleza para utilizarla con las siguientes acciones generales de habilidad (pág. 234).

- **Identificar magia**, particularmente magia primigenia.
- **Aprender un conjuro** de la tradición primigenia.

Ocultismo (Int)

Sabes mucho acerca de las filosofías antiguas, la sabiduría esotérica, el misticismo más oscuro y las criaturas sobrenaturales. Incluso si no estás entrenado en ocultismo, puedes utilizarlo para Recordar conocimiento (pág. 239).

- **Recordar conocimiento** acerca de misterios antiguos; filosofías oscuras; criaturas de significación ocultista (como las aberraciones, los espíritus y los cienos); y los Planos de la Energía Positiva, la Energía Negativa, de la Sombra, Astral y Etéreo.

ACCIONES ENTRENADAS DE OCULTISMO

Tienes que estar entrenado en Ocultismo para utilizarlo con las siguientes acciones generales de habilidad (pág. 234).

- **Descifrar escritura** sobre temática ocultista, incluyendo sistemas metafísicos complejos, principios sincréticos, filosofías extrañas y divagaciones incoherentes.
- **Identificar magia**, en particular magia ocultista.
- **Aprender un conjuro** de la tradición ocultista.

Religión (Sab)

Los secretos de los dioses, los dogmas, la fe y los reinos de las criaturas divinas, tanto las sublimes como las siniestras, están abiertos para ti. También comprendes cómo funciona la magia, aunque tu entrenamiento imparte un enfoque religioso a dicho conocimiento. Incluso si no estás entrenado en Religión, puedes utilizarla para Recordar conocimiento (pág. 239).

- **Recordar conocimiento** acerca de agentes divinos, los puntos más sutiles de la teología, mitos oscuros relativos a una fe, y criaturas de significado religioso (como los celestiales, los infernales y los muertos vivientes), la Esfera Exterior y los Planos de Energía Positiva y Negativa.

ACCIONES ENTRENADAS DE RELIGIÓN

Tienes que estar entrenado en Religión para utilizar esta habilidad con las siguientes acciones generales de habilidad (pág. 234).

- **Descifrar escritura** de naturaleza religiosa, incluyendo alegorías, homilías y proverbios.
- **Identificar magia**, en particular magia divina.
- **Aprender un conjuro** de la tradición divina.

Saber (Int)

Dispones de información especializada sobre un tema acotado. Saber dispone de muchas subcategorías. Puedes disponer de Saber militar, Saber de la navegación, Saber de los vampiros o cualquier subcategoría similar de la habilidad. Cada subcategoría cuenta como una habilidad por derecho propio, por lo que, por ejemplo, aplicar un incremento de habilidad a Saber de los Planos no incrementaría tu competencia en Saber de la navegación.

Obtienes una subcategoría específica de la habilidad Saber derivada de tu bagaje. El DJ determina qué otras subcategorías permite como habilidades de Saber, aunque ésta son siempre menos amplias que cualquiera de las otras habilidades que te permiten Recordar conocimiento, y nunca deberían poder reemplazar por entero o en gran parte la acción de Recordar conocimiento de otra habilidad. Por ejemplo, Saber de la magia no te permitiría recordar la misma amplitud de conocimiento que cubre Arcanos; Saber de las aventuras simplemente no te proporcionaría toda la información que necesita un aventurero; y Saber de los Planos no bastaría para obtener toda la información dispersa a través de diversas habilidades y subcategorías como por ejemplo Saber de los cielos. Si dispones de múltiples subcategorías de Saber que podrían aplicarse a una prueba o que se solaparían con otra habilidad en una circunstancia en concreto, puedes utilizar la habilidad con el mejor modificador o la que tú prefieras. Si existe alguna duda sobre si una habilidad de Saber se aplica a un tema o acción específicos, el DJ decide si se puede utilizar o no.

Incluso si no estás entrenado en Saber, puedes utilizarlo para Recordar conocimiento (pág. 238).

- **Recordar conocimiento** acerca del tema de tu subcategoría de la habilidad de Saber.

SUBCATEGORÍAS COMUNES DE SABER

Podrás aprender cualquier habilidad de Saber que tu DJ te permita. La siguiente lista cubre una gran variedad de temas comunes de Saber, apropiados para la mayor parte de campañas. Los bagajes a menudo te conceden un Saber de esta lista.

- Saber académico
- Saber acerca de un asentamiento específico (Absalom, Magnimar, etc.).
- Saber acerca de un dios específico (Abadar, Iomedae, etc.).
- Saber acerca de un Plano específico distinto al Plano Material o el Plano en el que se desarrolla la partida si no es el Material (el Abismo, el Astral, el Cielo, etc.).
- Saber acerca de un terreno específico (montañas, ríos, etc.).
- Saber acerca de un tipo de comida o bebida (alcohol, panadería, carnicería, cocina, té, etc.).
- Saber acerca de una criatura específica o de una categoría estrecha de criaturas (de los demonios, de los osos lechuza, de los vampiros, etc.)
- Saber de la agricultura
- Saber de la arquitectura
- Saber de la buenaventura
- Saber de la caza
- Saber de la contabilidad
- Saber de la escribanía
- Saber de la exploración
- Saber de la genealogía
- Saber de la guerra
- Saber de la heráldica
- Saber de la herboristería
- Saber de la ingeniería
- Saber de la minería
- Saber de la molienda
- Saber de la navegación
- Saber de la pesca
- Saber de la tenería
- Saber de las bibliotecas
- Saber de las comadronas
- Saber de los bajos fondos
- Saber de los establos
- Saber de los gladiadores
- Saber de los gremios
- Saber del arte
- Saber del circo
- Saber del juego
- Saber del teatro
- Saber del trabajo
- Saber legal
- Saber mercantil

ACCIÓN ENTRENADA DE SABER

Debes estar entrenado en Saber a fin de utilizarlo para Obtener ingresos (pág. 237).

- **Obtener ingresos** utilizando tu conocimiento para practicar un oficio.

Sigilo (Des)

Eres hábil en evitar la detección, lo que te permite pasar desapercibido por delante de tus enemigos, esconderte u ocultar un objeto.

ESCONDERSE ◆

SECRETO

Te acurrucas tras una cobertura, una cobertura mayor u obtienes ocultamiento para quedar escondido, a fin de no seguir siendo observado. El DJ hace en secreto tu prueba de Sigilo y compara el resultado con la CD de Percepción de cada criatura que te está observando pero contra la que dispones de cobertura, cobertura mayor o estás oculto. Obtienes el bonificador por circunstancia a la prueba debido a cobertura o cobertura mayor.

Éxito Si la criatura podía verte, ahora estás escondido de la misma en lugar de observado. Si estabas escondido de la misma o no detecta-

CÓMO SER SIGILOSO

Si quieres moverte furtivamente cuando hay criaturas que pueden verte, puedes utilizar una combinación de Esconderse y de Movimiento furtivo para hacerlo.

- En primer lugar, Escóndete detrás de algo (o bien sacando partido de la cobertura o disponiendo del estado oculto debido a la niebla, a un conjuro o efecto similar, etc.). Una prueba con éxito de Sigilo te permite esconderte, aunque las criaturas siguen sabiendo aproximadamente dónde estás.
- En segundo lugar, ahora que estás escondido, te puedes Mover furtivamente. Eso significa que te puedes mover la mitad de tu Velocidad y hacer una nueva prueba de Sigilo. Si tienes éxito, ahora estás no detectado. Eso significa que las criaturas ya no saben en qué casilla estás.

Si te aproximabas a criaturas que no sabían que estabas presente, podrías empezar a Moverte furtivamente ya, puesto que para empezar no saben dónde estás. Algunas acciones harán que vuelvas a ser observado, pero en su mayoría son esperables: permanecer de pie en terreno abierto, atacar a alguien, hacer mucho ruido, etc. Sin embargo, si Golpeas a alguien después de Esconderte o Moverte furtivamente con éxito, el objetivo está desprevenido para dicho Golpe.

Las criaturas pueden tratar de localizarte utilizando la acción Buscar, descrita en la pág. 470).

Hay tres estados que explican los niveles de detección. Recuerda que dichos estados son relativos para cada criatura: puedes ser observado por una criatura, estar escondido para otra y no detectado para una tercera.

OBSERVADO

Estás a plena vista de la criatura.

ESCONDIDO

La criatura conoce tu posición pero no puede verte.

NO DETECTADO

La criatura no conoce tu posición.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

do por ella, mantienes dicho estado.

Si consigues esconderte con éxito de una criatura pero luego dejas de tener cobertura o cobertura mayor contra la misma o de estar oculto de ella, vuelves a estar observado. Dejas de estar escondido si haces cualquier cosa excepto Esconderte, Moverte furtivamente o dar un Paso.

Si intentas Golpear a una criatura, ésta permanece desprevenida ante dicho ataque, y a continuación tú quedas observado. Si haces algo más, quedas observado justo antes de actuar si el DJ no decide lo contrario. El DJ podría permitirte llevar a cabo una acción particularmente discreta sin que se te vea, lo que posiblemente requiere otra prueba de Sigilo.

Si una criatura utiliza Buscar para que quedes observado por ella, debes Esconderte con éxito para quedar de nuevo escondido de ella.

MOVIMIENTO FURTIVO ❖

MOVIMIENTO SECRETO

Puedes intentar mover a otro sitio mientras sigues estando no detectado o pasas a dicho estado. Da una Zancada hasta la mitad de tu Velocidad (puedes utilizar Movimiento furtivo mientras excavas, trepas, vuelas o nadas en lugar de dar una Zancada si dispones del tipo de movimiento correspondiente; tienes que moverte a la mitad de tu Velocidad).

Si no has sido detectado por una criatura y es imposible para la misma observarte (para una criatura típica, esto incluye que seas invisible, que el observador esté cegado o que esté en la oscuridad y la criatura no pueda ver en la oscuridad), cualquier fallo crítico que sacas en una prueba de Movimiento furtivo se convierte en un fallo simple. También sigues sin ser detectado si pierdes la cobertura o la cobertura mayor contra ella o ya no estás oculto de la misma.

Al final de tu movimiento, el DJ hace en secreto tu tirada de Sigilo y compara el resultado con la CD de Percepción de cada criatura de la que estabas escondida o que no te había detectado al inicio de tu movimiento. Si tienes cobertura o cobertura mayor frente a la criatura a lo largo de tu Zancada, obtienes el bonificador +2 por circunstancia debido a la cobertura (o +4 debido a la cobertura mayor) a tu prueba de Sigilo. Como quiera que te estás moviendo, el incremento de bonificador debido a Ponerse a cubierto no se aplica. No tienes derecho a una tirada contra una criatura si, al final de tu movimiento, ni estás oculto de la misma, ni dispones de cobertura o de cobertura mayor contra ella. Quedas automáticamente observado por dicha criatura.

Éxito No estás detectado por la criatura durante tu movimiento y permaneces sin detectar por ella al final del mismo.

Quedas observado en cuanto haces cualquier cosa que no es Esconderte, Moverte furtivamente o dar un Paso. Si Golpeas a una criatura, está desprevenida contra dicho ataque y a continuación tú quedas observado. Si haces algo más, quedas observado justo antes de actuar si el DJ no decide lo contrario. El DJ podría permitirte llevar a cabo una acción particularmente discreta sin que se te vea, lo que posiblemente requiere otra prueba de Sigilo. Si hablas o haces un ruido deliberadamente alto, quedas escondido en lugar de no detectado.

Si una criatura utiliza Buscar y quedas escondido de la misma como resultado, debes moverte furtivamente si quieres volver a estar no detectado por ella.

Fallo Un sonido delator o cualquier otra señal revela tu posición, aunque sigues sin ser visto. Estás oculto de la criatura a lo largo de tu movimiento y permaneces así.

Fallo crítico ¡Te han visto! Eres observado por la criatura a lo largo de tu movimiento y permaneces así. Si eres invisible y estabas escondido de la criatura, en lugar de ser observado estás escondido a lo largo de tu movimiento y permaneces así.

OCULTAR UN OBJETO ❖

MANIPULAR SECRETO

Disimulas un pequeño objeto en tu persona (como por ejemplo un arma de Impedimenta ligera). Cuando tratas de pasar un objeto oculto cerca de alguien que podría darse cuenta de su presencia, el DJ hace por ti la tirada de Sigilo y la compara con la CD de Percepción pasiva del observador. Una vez el DJ hace tu tirada para un objeto oculto, se utiliza el mismo resultado sin importar por delante de cuántos observadores pasivos tratas de camuflarla. Si una criatura está registrándote específicamente en busca de un objeto, puede hacer una prueba de Percepción contra tu CD de Sigilo (si tiene éxito, encuentra el objeto).

También puedes ocultar un objeto en alguna parte que no es tu persona, como por ejemplo en el sotobosque o en un compartimento secreto de un mueble. En este caso, los personajes que Buscan en una misma área comparan los resultados de sus pruebas de Percepción contra tu CD de Sigilo para determinar si encuentran el objeto.

Éxito El objeto sigue sin ser detectado.

Fallo Encuentran el objeto.

Sociedad (Int)

Entiendes a la gente y a los sistemas que hacen que la civilización funcione, y conoces los acontecimientos históricos que hacen que las sociedades sean lo que son hoy en día. Además, puedes utilizar dicho conocimiento para navegar por entre los complejos mecanismos físicos, societarios y económicos de los asentamientos. Incluso si no estás entrenado en Sociedad, puedes utilizarla para las siguientes acciones de habilidad generales (pág. 234).

- **Recordar conocimiento** acerca de la historia local, las personalidades importantes, las instituciones legales, la estructura societaria y las culturas humanoides. El DJ podría permitir que Sociedad se aplicara a otras criaturas que resultan ser elementos principales de la sociedad en tu región, como por ejemplo la nobleza dracónica en un reino de humanos gobernado por dragones.
- **Subsitir** en un asentamiento encontrando refugio, rebuscando por la calle o mendigando comida.

ACCIONES ENTRENADAS DE SOCIEDAD

Para utilizarla a fin de Descifrar escritura debes estar entrenado en Sociedad (pág. 235).

- **Descifrar escritura** que es un mensaje codificado, un texto escrito en una forma arcaica o incompleta o, en algunos casos, un texto en un idioma que no conoces.

FALSIFICAR

TIEMPO LIBRE SECRETO

Creas un documento falso, por lo general a lo largo de un día o

de una semana. Debes disponer del material de escritura adecuado para crear una falsificación. Cuando Falsificas, el DJ hace en secreto por ti una prueba de Sociedad CD 20. Si tienes éxito, la falsificación es de una calidad suficiente como para que los observadores pasivos no puedan darse cuenta de que lo es. Sólo quienes examinan cuidadosamente el documento y hacen una prueba de Percepción o de Sociedad contra tu CD de Sociedad se pueden dar cuenta.

Si la caligrafía del documento no tiene que ser específica de una persona, sólo necesitas haber visto antes un documento similar, y obtienes un bonificador +4 por circunstancia a la prueba, así como a tu CD (el DJ determina el bonificador). Para falsificar la caligrafía específica de una persona, necesitas una muestra de su letra.

Si el resultado de tu prueba está por debajo de 20, la falsificación tiene señales obvias de ser un fraude, por lo que el DJ compara tu resultado con la CD de Percepción o de Sociedad de cada observador pasivo, la mayor de las dos, utilizando los resultados de éxito o fallo que se indican más abajo. Una vez el DJ hace tu prueba para un documento, el mismo resultado se utiliza contra la CD de todos los observadores pasivos, sin importar cuántas criaturas observen pasivamente dicho documento.

Un observador engañado en una mirada pasiva puede aún querer examinar de cerca los documentos, en busca de una falsificación, utilizando técnicas diferentes y métodos de análisis más allá de los elementos superficiales que falsificaste con éxito en tu prueba original. En dicho caso, el observador puede llevar a cabo una prueba de Percepción o de Sociedad contra tu CD de Sociedad (si tiene éxito, descubre que tu documento es una falsificación).

Éxito El observador no detecta la falsificación.

Fallo El observador detecta que tu documento es una falsificación.

Supervivencia (Sab)

Eres hábil en vivir en las tierras vírgenes, forrajeando en busca de comida y sabiendo construir refugios, y mediante el entrenamiento descubres los secretos de rastrear y de ocultar tu rastro. Incluso sin estar entrenado, puedes utilizar Supervivencia para Subsistir (pág. 240).

- **Subsistir** en las tierras vírgenes forrajeando en busca de comida y construyendo refugios.

SENTIR LA DIRECCIÓN

EXPLORACIÓN SECRETO

Utilizando las estrellas, la posición del sol, rasgos de la geografía o de la flora o el comportamiento de la fauna, puedes permanecer orientado en las tierras vírgenes. Típicamente, haces una prueba de Supervivencia al día, pero algunos entornos o cambios podrían requerir que se haga alguna tirada más a menudo. El DJ determina la CD y lo que dura dicha actividad (típicamente sólo 1 minuto). Los lugares más inusuales o aquellos con los que no estás familiarizado podrían requerir que tuvieras un nivel mínimo de competencia para Sentir la dirección. Sin un compás, sufres un penalizador -2 de objeto a las pruebas de Sentir la dirección.

Éxito crítico Tienes una excelente idea de dónde estás. Si estás en un entorno con direcciones cardinales, las conoces exactamente.

Éxito Obtienes una orientación suficiente para evitar perderte por completo. Si estás en un entorno con direcciones cardinales, tienes un buen sentido de dichas direcciones.

Tareas de Sentir dirección

No entrenado determinar una dirección cardinal utilizando el sol

Entrenado encontrar un sendero tapado por la vegetación en un bosque

Experto orientarse en un laberinto de vegetación

Maestro orientarse en un laberinto bizantino o en un desierto relativamente uniforme

Legendario orientarse en un reino onírico en cambio continuo

ACCIONES ENTRENADAS DE SUPERVIVENCIA

CUBRIR RASTRO

CONCENTRAR EXPLORACIÓN MOVIMIENTO

Cubres tus huellas, moviéndote hasta la mitad de tu Velocidad de viaje, utilizando las reglas de la pág. 479. No tienes que hacer una prueba de Supervivencia para cubrir tu rastro, pero cualquiera que lo sigue tiene que tener éxito en una prueba de Supervivencia contra tu CD de Supervivencia si es mayor que la CD normal para Rastrear.

En algunos casos, podrías Cubrir rastro en un encuentro. En esos casos, Cubrir rastro es una sola acción y no tiene el rasgo exploración.

RASTREAR

CONCENTRAR EXPLORACIÓN MOVIMIENTO

Sigues huellas, moviéndote hasta la mitad de tu Velocidad de viaje, utilizando las reglas de la pág. 479. Tras una prueba con éxito de Rastrear, puedes continuar siguiendo el rastro durante hasta 1 hora, a la mitad de tu Velocidad, sin hacer pruebas adicionales. En algunos casos, podrías Rastrear en un encuentro. En esos casos, Rastrear es una sola acción y no tiene el rasgo exploración, pero podrías tener que tirar más a menudo por estar en una situación tensa. El DJ es quien determina lo a menudo que hay que hacer la prueba.

Haces la prueba de Supervivencia cuando empiezas a Rastrear, una vez cada hora para seguir rastreando y cada vez que algo significativo cambia en el rastro. El DJ es quien determina la CD de dichas pruebas, dependiendo de lo reciente del rastro, el clima y el tipo de terreno.

Éxito Encuentras el rastro o continuas siguiendo el actual.

Fallo Pierdes el rastro pero puedes tratar de buscarlo de nuevo al cabo de 1 hora.

Fallo crítico Pierdes el rastro y no puedes tratar de buscarlo de nuevo hasta al cabo de 24 horas.

Tareas de ejemplo de Rastrear

No entrenado el rastro de un ejército grande por un camino

Entrenado huellas relativamente recientes de un oso desbocado a través de las llanuras

Experto las huellas de una ágil pantera en una jungla, huellas después de llover

Maestro huellas de un ratón o una criatura más pequeña, huellas dejadas en superficies que no las soportan, como roca viva

Legendario antiguas huellas en la arena de un desierto ventoso, huellas tras un gran vendaval o un huracán

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Capítulo 5: Dotes

Todo tipo de experiencias y de entrenamiento pueden dar forma a tu personaje más allá de lo que aprendes avanzando en tu clase. Las aptitudes que requieren cierto grado de entrenamiento pero que pueden ser adquiridas por cualquiera (no solamente los miembros de ciertas clases o ascendencias) se denominan dotes generales.

La mayoría de clases conceden una dote general a 3er nivel y cada 4 niveles posteriores. Cada vez que obtienes una dote general, puedes seleccionar cualquier dote con el rasgo general cuyos prerrequisitos cumples.

Las dotes generales también incluyen una subcategoría de dotes de habilidad, que expande lo que puedes llevar a cabo mediante las habilidades. Dichas dotes también tienen el rasgo dote. La mayoría de personajes obtienen dotes de habilidad a 2º nivel y cada 2 niveles posteriores. Cuando obtienes una dote de habilidad debes seleccionar una dote general con el rasgo habilidad; no puedes seleccionar una dote general que carece de dicho rasgo. El nivel de una dote de habilidad es típicamente el nivel mínimo al que un personaje puede cumplir su prerrequisito de competencia.

Tabla 5-1: Dotes generales

Dotes no de habilidad	Nivel	Prerrequisitos	Beneficios
Ascendencia adoptada	1	–	Obtienes acceso a dotes de ascendencia de otra ascendencia
Bloqueo con el escudo	1	–	Te proteges de un golpe con tu escudo
Competencia en armadura	1	–	Obtienes el nivel entrenado en un tipo de armadura
Competencia en armas	1	–	Obtienes el nivel entrenado en un tipo de arma
Control de la respiración	1	–	Contienes el aliento más tiempo y obtienes beneficios contra amenazas inhaladas
Dureza	1	–	Aumenta tus Puntos de Golpe máximos y reduce la CD de las pruebas de recuperación
Duro de pelar	1	–	Mueres a moribundo 5, en lugar de a moribundo 4
Iniciativa sensacional	1	–	+2 a las tiradas de iniciativa
Montar	1	–	Éxito automático al ordenar a tu montura que se mueva
Paso de pluma	1	Destreza 14	Das Pasos en terreno difícil
Perspicacia astuta	1	–	Te vuelves un experto en una tirada de salvación o en Percepción
Pies ligeros	1	–	Aumentas tu Velocidad en 5 pies (*1,5 m*)
Recuperación rápida	1	Constitución 14	Recuperas más Puntos de Golpe gracias al descanso, te recuperas más rápido de enfermedades y venenos
Improvisación no entrenada	3	–	Se te da cada vez mejor el uso de habilidades no entrenadas
Parangón ancestral	3	–	Obtienes una dote de ascendencia de 1er nivel
Búsqueda expeditiva	7	Maestro en Percepción	Registras áreas en la mitad de tiempo
Investidura sensacional	11	Carisma 16	Invistes hasta 12 objetos mágicos

Tabla 5-2: Dotes de habilidad generales

Dotes de habilidad variable	Nivel	Prerrequisitos	Beneficios
Conocimiento dudoso	1	Entrenado en Recordar conocimiento	Obtienes conocimiento erróneo y verdadero con una prueba fallida
Entrenamiento en una habilidad	1	Inteligencia 12	Obtienes el nivel entrenado en una habilidad
Identificación rápida	1	Entrenado en Arcanos, Naturaleza, Ocultismo o Religión	Identificas magia en 1 minuto o menos
Reconocer conjuro	1	Entrenado en Arcanos, Naturaleza, Ocultismo o Religión	Identificas un conjuro como reacción mientras lo lanzan
Seguro	1	Entrenado en por lo menos 1 habilidad	Obtienes un resultado fijo en una prueba de habilidad
Trucar objeto mágico	1	Entrenado en Arcanos, Naturaleza, Ocultismo o Religión	Activas un objeto mágico que normalmente no podrías activar
Conocimiento automático	2	Experto en la acción Recordar conocimiento. Seguro en la habilidad relevante	Recuerdas conocimiento como acción gratuita 1 vez por asalto
Taquigrafía mágica	2	Experto en Arcanos, Naturaleza, Ocultismo o Religión	Aprendes conjuros rápidamente y a un coste reducido
Reconocimiento rápido	7	Maestro en Arcanos, Naturaleza, Ocultismo o Religión; Reconocer Conjuro	Identificas conjuros como acción gratuita
Dotes de habilidad de Acrobacias	**Nivel**	**Prerrequisitos**	**Beneficios**
Caída de gato	1	Entrenado en Acrobacias	Tratas las caídas como más cortas de lo que son

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Equilibrio firme	1	Entrenado en Acrobacias	Mantienes el equilibrio en condiciones adversas
Escurrirse rápidamente	1	Entrenado en Acrobacias	Te mueves rápidamente mientras te escurres
Gatear ágilmente	2	Experto en Acrobacias	Gateas de forma más rápida
Levantarse	7	Maestro en Acrobacias	Te pones de pie de forma gratuita sin desencadenar reacciones
Dotes de habilidad de Arcanos	**Nivel**	**Prerrequisitos**	**Beneficios**
Sentidos arcanos	1	Entrenado en Arcanos	Lanzas *detectar magia* a voluntad como un conjuro arcano innato
Teoría unificada	15	Legendario en Arcanos	Utilizas Arcanos para las pruebas de todas las tradiciones mágicas
Dotes de habilidad de Artesanía	**Nivel**	**Prerrequisitos**	**Beneficios**
Artesanía alquímica	1	Entrenado en Artesanía	Preparas sustancias
Especialidad artesana	1	Entrenado en Artesanía	Obtienes bonificadores para Elaborar ciertos objetos
Preparar trampas de lazo	1	Entrenado en Artesanía	Elaboras trampas de lazo
Reparación rápida	1	Entrenado en Artesanía	Reparas objetos
Artesanía mágica	2	Experto en Artesanía	Elaboras objetos mágicos
Artesanía impecable	7	Maestro en Artesanía, Especialidad artesana	Elaboras objetos de forma más eficaz
Inventor	7	Maestro en Artesanía	Utilizas la Artesanía para elaborar fórmulas de objetos
Elaborar cualquier cosa	15	Legendario en Artesanía	Ignoras la mayoría de requisitos para elaborar objetos
Dotes de habilidad de Atletismo	**Nivel**	**Prerrequisitos**	**Beneficios**
Luchador titánico	1	Entrenado en Atletismo	Desarmas, apresas, empujas o derribas a criaturas mayores
Merodeador subacuático	1	Entrenado en Atletismo	Peleas de forma más efectiva bajo el agua
Porteador recio	1	Entrenado en Atletismo	Incrementa en 2 tu límite de impedimenta
Salto veloz	1	Entrenado en Atletismo	Salto de altura o Salto de longitud como una sola acción
Trepador de combate	1	Entrenado en Atletismo	Peleas de forma más efectiva mientras Trepas
Saliente rápido	2	Experto en Atletismo	Subes rápidamente a los salientes
Salto poderoso	2	Experto en Atletismo	Saltas más lejos y más alto
Escalada rápida	7	Maestro en Atletismo	Trepas rápidamente
Natación rápida	7	Maestro en Atletismo	Nadas rápidamente
Saltar paredes	7	Maestro en Atletismo	Saltas muros
Salto de las nubes	15	Legendario en Atletismo	Saltas distancias imposibles
Dotes de habilidad de Diplomacia	**Nivel**	**Prerrequisitos**	**Beneficios**
Buscador de gangas	1	Entrenado en Diplomacia	Obtienes ingresos buscando gangas
Confraternizador	1	Entrenado en Diplomacia	Reúnes información rápidamente
Impresión de grupo	1	Entrenado en Diplomacia	Causas impresión en múltiples objetivos a la vez
Estrechar manos	2	Experto en Diplomacia	Causas impresión en un objetivo al que acabas de conocer
Petición descarada	7	Maestro en Diplomacia	Haces peticiones a otros con consecuencias menores
Negociación legendaria	15	Legendario en Diplomacia	Discutes rápidamente con enemigos
Dotes de habilidad de Engaño	**Nivel**	**Prerrequisitos**	**Beneficios**
Distracción extensa	1	Entrenado en Engaño	Permaneces escondido después de Crear una distracción
Mentiroso encantador	1	Entrenado en Engaño	Mejoras la actitud de un objetivo con tus mentiras
Miénteme	1	Entrenado en Engaño	Utilizas Engaño para detectar mentiras
Confabulador	2	Experto en Engaño	Reduces los bonificadores contra tus mentiras repetidas
Disfraz rápido	2	Experto en Engaño	Preparas un disfraz en la mitad de tiempo
Secretos escurridizos	7	Maestro en Engaño	Esquivas los intentos de descubrir tu verdadera naturaleza
Dotes de habilidad de Interpretar	**Nivel**	**Prerrequisitos**	**Beneficios**
Interpretación fascinante	1	Entrenado en Interpretación	Interpretas para fascinar a los observadores
Interpretación impresionante	1	Entrenado en Interpretación	Causas impresión mediante la Interpretación
Intérprete virtuoso	1	Entrenado en Interpretación	+1 con determinado tipo de Interpretación
Intérprete legendario	15	Legendario en Interpretación; Intérprete virtuoso	Obtienes renombre debido a tu Interpretación
Dotes de habilidad de Intimidación	**Nivel**	**Prerrequisitos**	**Beneficios**
Intimidación de grupo	1	Entrenado en Intimidación	Intimidas simultáneamente a múltiples objetivos
Intimidación rápida	1	Entrenado en Intimidación	Intimidas rápidamente a una criatura
Mirada intimidante	1	Entrenado en Intimidación	Desmoralizas a una criatura sin hablar
Intimidación duradera	2	Experto en Intimidación	Intimidas a un objetivo para que te ayude más tiempo
Poderío intimidante	2	Experto en Intimidación	Obtienes un bonificador para desmoralizar físicamente a un objetivo

Grito de guerra	7	Maestro en Intimidación	Desmoralizas a tus enemigos al tirar iniciativa
Retirada aterrada	7	Maestro en Intimidación	Haces huir a los enemigos a los que Desmoralizas
Susto mortal	15	Legendario en Intimidación	Asustas tanto a un objetivo que podría morir
Dotes de habilidad de Latrocinio	**Nivel**	**Prerrequisitos**	**Beneficios**
Carterista	1	Entrenado en Latrocinio	Sustraes o Escamoteas un objeto de forma más efectiva
Sustracción sutil	1	Entrenado en Latrocinio	Tus sustracciones son más difíciles de detectar
Desactivación cautelosa	2	Experto en Latrocinio	+2 a las CA o a las salvaciones contra mecanismos o trampas que disparas cuando las estás desactivando
Forzado rápido	7	Maestro en Latrocinio	Fuerzas una cerradura con 1 acción
Ladrón legendario	15	Legendario en Latrocinio; Carterista	Sustraes cosas que normalmente serían imposibles de sustraer
Dotes de habilidad de Medicina	**Nivel**	**Prerrequisitos**	**Beneficios**
Medicina de guerra	1	Entrenado en Medicina	Te curas a ti mismo o a un aliado en combate
Médico de sala	2	Experto en Medicina	Tratas a varios pacientes a la vez
Recuperación continua	2	Experto en Medicina	Tratas heridas a un paciente más a menudo
Recuperación robusta	2	Experto en Medicina	Sacas mayor partido de Tratar enfermedad y Tratar veneno
Médico legendario	15	Legendario en Medicina	Quitas enfermedad o los estados cegado, ensordecido, maldito o drenado
Dotes de habilidad de Naturaleza	**Nivel**	**Prerrequisitos**	**Beneficios**
Adiestrar animal	1	Entrenado en Naturaleza	Enseñas un truco a un animal
Medicina natural	1	Entrenado en Naturaleza	Usas Naturaleza para Tratar heridas
Animal vinculado	2	Experto en Naturaleza	Un animal se vuelve permanentemente solícito para contigo
Dotes de habilidad de Ocultismo	**Nivel**	**Prerrequisitos**	**Beneficios**
Identificar extrañezas	1	Entrenado en Ocultismo	+2 a las pruebas de Ocultismo para identificar magia con ciertos rasgos
Magia extraña	7	Maestro en Ocultismo	Tu magia se vuelve más difícil de identificar
Dotes de habilidad de Religión	**Nivel**	**Prerrequisitos**	**Beneficios**
Alumno del canon	1	Entrenado en Religión	Reconoces con más exactitud los dogmas de tu fe o de tu filosofía
Guía divina	15	Legendario en Religión	Encuentras guía en las escrituras de tu fe
Dotes de habilidad de Saber	**Nivel**	**Prerrequisitos**	**Beneficios**
Profesional experto	1	Entrenado en Saber	Evitas fallos críticos cuando Obtienes ingresos
Saber adicional	1	Entrenado en Saber	Obtienes el nivel entrenado en otra subcategoría de Saber
Saber inconfundible	2	Experto en Saber	Recuerdas de forma más efectiva conocimientos acerca de tu Saber
Profesional legendario	15	Legendario en Saber	Obtienes renombre debido a tu Saber
Dotes de habilidad de Sociedad	**Nivel**	**Prerrequisitos**	**Beneficios**
Callejeo	1	Entrenado en Sociedad	Utilizas Sociedad para Reunir información y Recordar conocimiento
Gracia cortesana	1	Entrenado en Sociedad	Usas Sociedad para moverte por el mundillo de los nobles
Leer los labios	1	Entrenado en Sociedad	Lees los labios de las personas a las que puedes ver
Lenguaje de signos	1	Entrenado en Sociedad	Aprendes los idiomas de signos
Multilingüe	1	Entrenado en Sociedad	Aprendes dos idiomas nuevos
Conexión	2	Experto en Sociedad; Gracia cortesana	Haces uso de tus conexiones para obtener favores y reuniones
Descifrador legendario	15	Legendario en Sociedad	Descifras escritura rápidamente utilizando Sociedad
Lingüista legendario	15	Legendario en Sociedad; Multilingüe	Creas lenguas francas para comunicarte con cualquiera
Dotes de habilidad de Sigilo	**Nivel**	**Prerrequisitos**	**Beneficios**
Acechador del terreno	1	Entrenado en Sigilo	Te mueves furtivamente en determinados terrenos sin necesitar de una prueba
Contrabandista experto	1	Entrenado en Sigilo	Escondes de forma más efectiva objetos de quienes te observan
Aliados silenciosos	2	Experto en Sigilo	Identificas criaturas cercanas mediante signos y pistas
Frustrar los sentidos	7	Maestro en Sigilo	Tomas precauciones contra los sentidos especiales
Movimiento furtivo rápido	7	Maestro en Sigilo	Te mueves a Velocidad completa mientras lo haces furtivamente
Movimiento furtivo legendario	15	Legendario en Sigilo; Movimiento furtivo rápido	Te escondes y te mueves furtivamente sin cobertura sin estar oculto
Dotes de habilidad de Supervivencia	**Nivel**	**Prerrequisitos**	**Beneficios**
Experiencia en un terreno	1	Entrenado en Supervivencia	+1 a las pruebas de Supervivencia en determinado terreno
Forrajeador	1	Entrenado en Supervivencia	Forrajeas para múltiples criaturas en busca de suministros
Rastreador experto	1	Entrenado en Supervivencia	Rastreas a Velocidad completa con un penalizador -5
Supervisor de la fauna	1	Entrenado en Supervivencia	Identificas criaturas cercanas mediante signos y pistas
Superviviente planario	7	Maestro en Supervivencia	Utilizas Supervivencia para subsistir en diferentes Planos
Supervivencialista legendario	15	Legendario en Supervivencia	Sobrevives en condiciones extremas

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

ACECHADOR DEL TERRENO — DOTE 1

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel entrenado en Sigilo.

Selecciona un tipo de terreno difícil de la siguiente lista: escombros, nieve o matorrales. Si no has sido detectado por ningún no aliado en dicho tipo de terreno, puedes Moverte furtivamente haciendo una prueba de Sigilo, si no te mueves más de 5 pies (*1,5 m*) y no te acercas a menos de 10 pies (*3 m*) de un enemigo en ningún punto de tu movimiento. Esto te permite también acercarte automáticamente hasta a 15 pies (*4,5 m*) de las criaturas mientras Evitas ser detectado durante la exploración, si no están Buscando activamente o en guardia.

Especial Puedes adquirir esta dote en múltiples ocasiones. Cada vez, elige un tipo de terreno diferente.

ADIESTRAR ANIMAL — DOTE 2

GENERAL HABILIDAD MANIPULAR TIEMPO LIBRE

Prerrequisitos Nivel entrenado en Naturaleza.

Inviertes tiempo en enseñar a un animal a llevar a cabo determinada acción. Puedes, o bien seleccionar una acción básica que el animal ya sabe hacer (típicamente las indicadas en la acción Comandar a un animal en la pág. 250), o intentar enseñar al animal una nueva acción básica. El DJ determina la CD de cualquier prueba requerida y la cantidad de tiempo necesario para el entrenamiento (al menos una semana, por lo general). Suele ser imposible enseñar a un animal un truco que requiere pensamiento crítico. Si tuvieras el nivel experto, maestro o legendario en Naturaleza, podrías adiestrar criaturas menos usuales, a discreción del DJ.

Éxito El animal aprende la acción. Si es una acción que el animal ya conocía, puedes Comandar al animal para que la lleve a cabo sin necesidad de prueba de Naturaleza. Si es una nueva acción básica, añádela a las acciones que el animal puede llevar a cabo cuando lo Comandas, pero en ese caso necesitas hacer la prueba

Fallo El animal no aprende el truco.

ALIADOS SILENCIOSOS — DOTE 2

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel experto en Sigilo.

Eres muy hábil en moverte con un grupo. Cuando Evitas ser detectado y tus aliados Siguen al experto, tus aliados y tú podéis hacer una sola prueba de Sigilo, utilizando el menor de los modificadores, en lugar de tirar por separado. Esto no se aplica a las tiradas de iniciativa.

ALUMNO DEL CANON — DOTE 1

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel entrenado en Religión.

Has investigado lo suficiente sobre muchas fes para reconocer que algunas nociones acerca de las mismas es poco probable que sean ciertas. Si sufres un fallo crítico en una prueba de Religión para Descifrar escritura de naturaleza religiosa o para Recordar conocimiento acerca de los dogmas de las fes, en su lugar sufres un fallo normal. Cuando intentas Recordar conocimiento acerca de los dogmas de tu propia fe, si sufres un fallo, en su lugar es un éxito y, si obtienes un éxito, en su lugar obtienes un éxito crítico.

ANIMAL VINCULADO — DOTE 2

GENERAL HABILIDAD TIEMPO LIBRE

Prerrequisitos Nivel experto en Naturaleza.

Forjas fuertes conexiones con los animales. Puedes invertir 7 días de tiempo libre interactuando de forma regular con un animal normal (no un compañero animal ni otro animal especial) que es amistoso o solícito para contigo. Después de dicho intervalo, haz una prueba de Naturaleza CD 20. Si tienes éxito, te vinculas con el animal. El animal es permanentemente solícito para contigo, a menos que hagas algo impresentable para romper el vínculo. A un animal solícito es más fácil mandarle hacer cosas, tal y como se describe en Comandar a un animal en la pág. 250.

Vincularse con un nuevo animal acaba con cualquier vínculo previo. No puedes tener a la vez un animal vinculado y un compañero animal (aunque sí puedes tener un animal vinculado y un familiar).

ARTESANÍA ALQUÍMICA — DOTE 1

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel entrenado en Artesanía

Puedes utilizar la actividad Artesanía para crear sustancias alquímicas. Cuando seleccionas esta dote, añades de inmediato las fórmulas de cuatro sustancias alquímicas comunes de 1er nivel a tu libro de fórmulas.

ARTESANÍA IMPECABLE — DOTE 7

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel maestro en Artesanía, Especialidad artesana.

Consigues creaciones perfectas con gran eficacia. Siempre que obtienes un éxito en una prueba da Artesanía para Elaborar un objeto del tipo elegido con Especialidad artesana, en su lugar obtienes un éxito crítico.

ARTESANÍA MÁGICA — DOTE 2

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel experto en Artesanía.

Puedes Elaborar objetos mágicos, aunque algunos tienen otros requisitos, tal y como se indica en el Capítulo 11. Cuando seleccionas esta dote, obtienes la fórmula de cuatro objetos mágicos comunes de 2º nivel o menor.

ASCENDENCIA ADOPTADA — DOTE 1

GENERAL

Estás completamente inmerso en la cultura y las tradiciones de otra ascendencia, ya sea porque nacieras en ella, la obtuvieras mediante un rito de paso o te vincularas con la misma a través de una amistad profunda o de un romance. Elige una ascendencia común. Puedes seleccionar dotes de la ascendencia elegida, además de dotes de la propia ascendencia de tu personaje, si dichas dotes no requieren algún rasgo fisiológico del que careces, a determinar por el DJ.

BLOQUEO CON EL ESCUDO — DOTE 1

GENERAL

Desencadenante Podrías sufrir daño de un ataque físico, teniendo el escudo alzado.

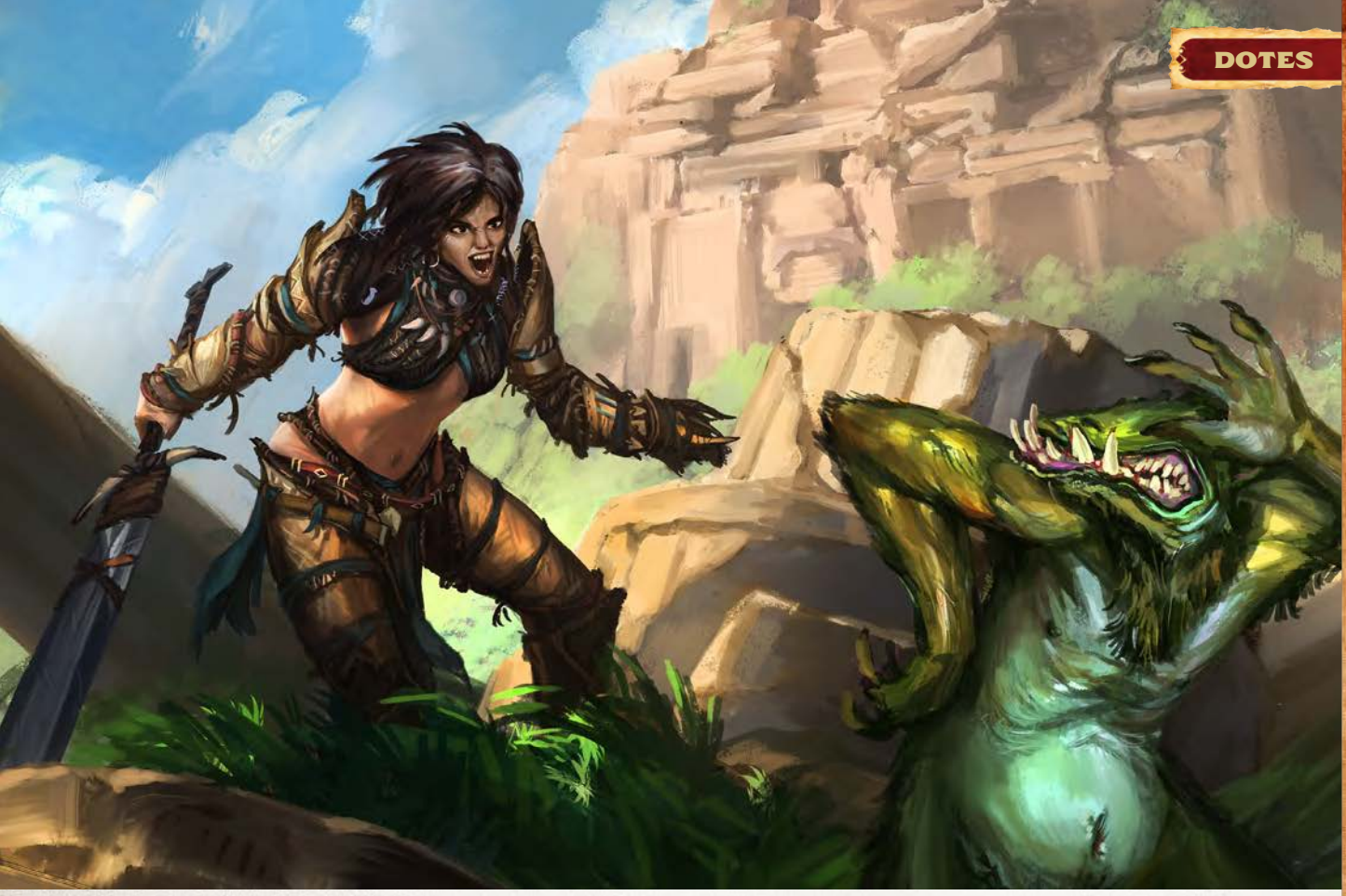
Interpones tu escudo para protegerte de un golpe. Tu escudo evita que sufras una cantidad de daño igual a la Dureza del mismo. El escudo y tú os repartís el daño sobrante, lo que posiblemente puede romper o destruir el escudo.

BUSCADOR DE GANGAS — DOTE 1

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel entrenado en Diplomacia.

Puedes Obtener ingresos (pág. 237) utilizando la Diplomacia, invirtiendo días en busca de gangas y revendiéndolas a un precio mayor. También puedes pasar algún tiempo husmeando específicamente una oferta muy especial por un objeto; esto funciona como si estuvieras utilizando Ob-



INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

tener ingresos con Diplomacia, excepto que en lugar de ganar dinero, compras dicho objeto con un descuento igual al dinero que hubieras ganado, obteniéndolo gratis si tus ingresos obtenidos son iguales o mayores que el coste. Por último, si adquieres Buscador de gangas durante la creación de personaje a 1er nivel, inicias el juego con 2 po adicionales.

BÚSQUEDA EXPEDITIVA — DOTE 7

GENERAL

Prerrequisitos Nivel maestro en Engaño.

Dispones de un sistema que te permite buscar a gran velocidad, encontrando detalles y secretos el doble de rápido que los demás. Cuando Buscas, te cuesta la mitad de lo normal Buscar en un área determinada. Esto significa que cuando exploras, doblas la Velocidad que puedes mover a la vez que te aseguras de que has Buscado en un área antes de ir a la siguiente (hasta la mitad de tu Velocidad). Si dispones de Percepción a nivel legendario, en su lugar Buscas en un área 4 veces más rápido.

CAÍDA DE GATO — DOTE 7

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel entrenado en Acrobacias.

Tu agilidad aérea gatuna te permite amortiguar tus caídas. Tratas tus caídas como 10 pies (*3 m*) más cortas. Si tienes el nivel experto en Acrobacias, trátalas como 25 pies (*7,5 m*) más cortas. Si tienes el nivel maestro en Acrobacias, trátalas como 50 pies (*15 m*) más cortas. Si tienes el nivel legendario en Acrobacias, siempre aterrizas de pie y no sufres daño, sea cual sea la distancia de la caída.

CALLEJEO — DOTE 1

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel entrenado en Sociedad.

Dominas la vida en las calles y notas el pulso del asentamiento en el que estás. Puedes utilizar tu modificador por Sociedad en lugar de tu modificador por Diplomacia para Reunir información. En cualquier asentamiento que frecuentes regularmente, podrás usar la acción Recordar conocimiento con Sociedad para averiguar el mismo tipo de información que podrías descubrir con Diplomacia para Reunir información. La CD suele ser significativamente mayor, pero averiguas la información sin invertir tiempo en reunirla. Si fallas en recordar la información, sigues pudiendo hacer una prueba normal de Reunir información posteriormente.

CARTERISTA — DOTE 1

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel entrenado en Latrocinio.

Puedes Sustraer o Escamotear un Objeto que está custodiado de cerca, como por ejemplo en un bolsillo, sin sufrir el penalizador -5 normal. No puedes sustraer objetos que serían extremadamente visibles o que se tardaría mucho tiempo en quitar (como unos zapatos puestos o un objeto activamente empuñado). Si tienes el nivel maestro en Latrocinio, puedes intentar Sustraer de una criatura en combate o que está en guardia de alguna otra forma. Al hacerlo, Sustraer requiere 2 acciones de manipular en lugar de 1 e impone un penalizador -5.

COMPETENCIA CON ARMADURA — DOTE 1

GENERAL

Obtienes el nivel entrenado en armadura ligera. Si ya lo estabas, obtienes el nivel entrenado en armadura intermedia. Si ya lo estabas en ambas, obtienes el nivel entrenado en armadura pesada.

Especial Puedes adquirir esta dote en múltiples ocasiones. Cada vez obtienes el nivel entrenado en el siguiente tipo de armadura de los indicados arriba.

COMPETENCIA CON ARMAS — DOTE 1

GENERAL

Obtienes el nivel entrenado en todas las armas sencillas. Si ya estabas entrenado en todas las armas sencillas, obtienes el nivel entrenado en todas las armas marciales. Si ya estabas entrenado en todas las armas marciales, obtienes el nivel entrenado en un arma avanzada de tu elección.

Especial Puedes adquirir esta dote en múltiples ocasiones. Cada vez que lo haces, obtienes el nivel entrenado en armas adicionales apropiado, siguiendo la progresión indicada más arriba.

CONEXIONES — DOTE 2

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel experto en Sociedad, Gracia cortesana.

Tienes conexiones sociales que puedes utilizar para intercambiar por favores o reunirte con gente importante. Cuando estás en una zona con conexiones (lo típico es un asentamiento en el que has invertido tiempo libre en forjar conexiones, o posiblemente otra zona de la misma nación), puedes hacer una prueba de Sociedad a fin de organizar una reunión con una figura política importante o pedir un favor a cambio de un favor posterior a elegir por tu contacto. El DJ decide la CD, basándose en la dificultad del favor y en la prominencia de la figura.

CONFABULADOR — DOTE 2

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel experto en Engaño.

Incluso cuando se te detecta una falsedad, amontonas mentira sobre mentira. Reduce de +4 a +2 el bonificador por circunstancia que un objetivo obtiene debido a tus intentos anteriores de Crear una distracción o de Mentirle. Si tienes el nivel maestro en Engaño, reduce el bonificador a +1 y, si tienes el nivel legendario, tus objetivos no obtienen dichos bonificadores.

CONFRATERNIZADOR — DOTE 1

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel entrenado en Diplomacia.

Eres hábil en averiguar información conversando. La actividad de exploración Reunir información te cuesta sólo la mitad de lo normal (y habitualmente reduce el tiempo a 1 hora). Si tienes el nivel maestro en Diplomacia y Reunes información a la Velocidad normal, cuando intentas hacerlo y sufres un fallo crítico, en su lugar sufres un fallo. Sigues sin tener garantía alguna de que un rumor obtenido a partir de Reunir información sea exacto.

CONOCIMIENTO AUTOMÁTICO — DOTE 2

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Experto en una habilidad que dispone de la acción Recordar conocimiento, Seguro en dicha habilidad.

Conoces hechos básicos sin pararte mucho a pensar. Elige una habilidad en la que tienes el nivel experto, que dispone de la acción Recordar conocimiento y para la que tienes la dote Seguro. Puedes usar la acción Recordar conocimiento con dicha habilidad como acción gratuita una vez por asalto. Si lo haces, debes utilizar Seguro en la prueba de habilidad.

Especial Puedes seleccionar esta dote en múltiples ocasiones, eligiendo una dote diferente cada vez. Puedes utilizar Conocimiento automático con cualquier habilidad elegida, pero sigues pudiendo utilizarlo tan sólo una vez por asalto

CONOCIMIENTO DUDOSO — DOTE 1

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Experto en una habilidad que dispone de la acción Recordar conocimiento.

Dispones de todo un tesoro de información, pero no toda ella procede de fuentes reputadas. Cuando fallas o fallas críticamente una prueba de Recordar conocimiento utilizando cualquier habilidad, averiguas un fragmento de conocimiento verdadero y un fragmento de conocimiento erróneo, pero no tienes forma alguna de saber cuál es cuál.

COMPETENCIA EN UN TERRENO — DOTE 1

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel entrenado en Supervivencia.

Tu experiencia en orientarte en determinado tipo de terreno te concede una confianza suprema para hacerlo. Obtienes un bonificador +1 por circunstancia a las pruebas de Supervivencia en uno de los siguientes tipos de terreno, elegido cuando seleccionas la dote: acuático, ártico, bosque, cielo, desierto, llanuras, montaña, pantano o subterráneo.

Especial Puedes seleccionar esta dote en múltiples ocasiones, eligiendo un tipo de terreno diferente cada vez.

CONTRABANDISTA EXPERTO — DOTE 1

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel entrenado en Sigilo.

A menudo pasas cosas de contrabando sin que las autoridades se enteren. Cuando el DJ hace tu prueba de Sigilo para ver si un observador pasivo consigue ver un objeto pequeño que has ocultado, utiliza el número obtenido o bien 10 (la cifra más alta de las dos) como resultado de tu tirada de dado, sumando a la misma tu modificador por Sigilo, a fin de determinar el resultado de la prueba. Si tienes el nivel maestro en Sigilo, el DJ utiliza el número obtenido o bien 15 y, si tienes el nivel legendario, tienes éxito automáticamente en ocultar un pequeño objeto de cualquier observador pasivo. Esto no te proporciona beneficio alguno cuando una criatura hace una prueba de Percepción mientras te registra activamente en busca de objetos escondidos. Debido a tu habilidad en contrabando, es más probable que encuentres trabajos más lucrativos relacionados con el mismo utilizando Saber de los bajos fondos para Obtener ingresos.

CONTROL DE LA RESPIRACIÓN — DOTE 1

GENERAL

Tienes un increíble control de tu respiración, lo que te concede ventajas cuando el aire es peligroso o escaso. Puedes contener el aliento 25 veces más de lo normal antes de ahogarte. Obtienes un bonificador +1 por circunstancia a las tiradas de salvación contra amenazas inhaladas, del tipo venenos que se transmiten por vía aérea y, si consigues un éxito en dicha tirada de salvación, en su lugar obtienes un éxito crítico.

DESACTIVACIÓN CAUTELOSA — DOTE 2

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel experto en Latrocinio.

Si desencadenas un mecanismo o disparas una trampa cuando la estás desactivando, obtienes un bonificador +2 por circunstancia a tu CA o a tu tirada de salvación contra el mecanismo o trampa. Esto sólo se aplica a los ataques o los efectos desencadenados por tu intento fallido, no a los ataques adicionales de una trampa compleja.

DESCIFRADOR LEGENDARIO — DOTE 15

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel legendario en Sociedad.

Tu habilidad con los idiomas y los códigos es tan grande que puedes descifrar información con poco más que una ojeada rápida a un texto. Puedes Descifrar escritura utilizando Sociedad mientras lees a la velocidad normal. Si vas más despacio, inviertes la cantidad completa de tiempo que se requiere ordinariamente y obtienes un éxito, en su lugar obtienes un éxito crítico; si obtienes un éxito crítico mientras inviertes la cantidad normal de tiempo, consigues una comprensión prácticamente palabra por palabra del documento.

DISFRAZ RÁPIDO — DOTE 2

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel experto en Engaño.

Puedes preparar un disfraz en la mitad del tiempo habitual (por lo general, 5 minutos). Si tienes el nivel maestro, te cuesta una décima parte del tiempo habitual (por lo general, 1 minuto). si tienes el nivel legendario, puedes crear un disfraz completo e Imitar como una actividad de 3 acciones.

DISTRACCIÓN EXTENSA — DOTE 1

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel experto en Engaño.

Cuando obtienes un éxito crítico en Crear una distracción, sigues escondido después del final de tu turno. Este efecto dura una cantidad de tiempo que depende de la distracción y de la situación, a determinar por el DJ (mínimo 1 asalto adicional).

DUREZA — DOTE 1

GENERAL

Puedes resistir más castigo que la mayoría antes de sucumbir. Aumenta tus Puntos de Golpe máximos en tantos puntos como tu nivel. La CD de las pruebas de recuperación es igual a 9 + el valor de tu estado de moribundo (pág. 459).

DURO DE PELAR — DOTE 1

GENERAL

Matarte a ti resulta más difícil que a la mayoría de personas. Mueres debido al estado moribundo 5 en lugar de moribundo 4.

ELABORAR CUALQUIER COSA — DOTE 15

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel legendario en Artesanía.

Puedes encontrar formas para elaborar casi cualquier cosa, a pesar de las restricciones. Mientras dispongas de la dote de habilidad de Artesanía apropiada (como por ejemplo Artesanía mágica para objetos mágicos) y cumplas con el requisito de nivel de objeto y de competencia, podrás ignorar casi cualquier otro requisito, como por ejemplo pertenecer a una ascendencia específica o proporcionar conjuros. Las únicas excepciones son los requisitos que incrementan el coste del objeto, incluyendo el lanzamiento de conjuros que tienen un coste de por sí y los requisitos de objetos especiales por ejemplo la *piedra filosofal*, que tienen medios de acceso y de Artesanía exclusivos. El DJ es quien decide si puedes ignorar o no un requisito.

ENTRENAMIENTO EN HABILIDADES — DOTE 1

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Inteligencia 12.

Obtienes el nivel entrenado en una habilidad de tu elección.

Especial Puedes seleccionar esta dote en múltiples ocasiones, eligiendo una habilidad diferente cada vez.

EQUILIBRIO FIRME — DOTE 1

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel entrenado en Acrobacias.

Puedes mantener fácilmente el equilibrio, incluso en condiciones adversas. Cuando consigues un éxito utilizando la acción de Mantener el equilibrio, en su lugar obtienes un éxito crítico. No estás desprevenido mientras intentas Mantener el equilibrio en superficies estrechas y terreno desigual. Gracias a tu increíble equilibrio, puedes hacer una prueba de Acrobacias en lugar de una salvación de Reflejos para Agarrarte a un saliente.

ESCALADA RÁPIDA — DOTE 7

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel maestro en Atletismo.

Cuando Trepas, te mueves 5 pies (*1,5 m*) más con un éxito y 10 pies (*3 m*) más con un éxito crítico, hasta un máximo de tu Velocidad.

Si tienes el nivel legendario en Atletismo, obtienes una Velocidad de trepar igual a tu Velocidad terrestre.

ESCURRIRSE RÁPIDAMENTE — DOTE 1

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel entrenado en Artesanía.

Te escurres 5 pies [*1,5 m*] por asalto (10 pies [*3 m*] con un éxito crítico). Si tienes el nivel legendario en Acrobacias, te escurres a Velocidad completa.

ESPECIALIDAD ARTESANA — DOTE 1

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel entrenado en Acrobacias.

Tu entrenamiento está enfocado en la Artesanía de un tipo de objeto en particular. Selecciona una de las especialidades indicadas a continuación; obtienes un bonificador +1 por circunstancia a las pruebas de Artesanía para elaborar objetos de ese tipo. Si tienes el nivel maestro en Artesanía, este bonificador se incrementa a +2. Si no queda claro si una especialidad es aplicable, quien decide es el DJ. Algunas especialidades podrían utilizarse tan sólo de forma parcial. Por ejemplo, si estuvieras elaborando un mangual y estuvieras especializado en carpintería, el DJ te podría conceder la mitad del bonificador puesto que el objeto requiere a la vez herrería y carpintería.

Especialidad	Objetos aplicables
Alfarería	Objetos de cerámica
Alquimia*	Sustancias alquímicas como por ejemplo, elixires
Arte	Bellas artes, incluyendo joyería
Cantería	Objetos y estructuras de piedra
Carpintería	Objetos y estructuras de madera
Construcción naval	Navíos y botes
Cristalería	Cristal, incluyendo vajillas y ventanas
Curtición	Objetos de cuero, incluyendo armadura de cuero
Herrería	Objetos duraderos de metal, incluyendo armadura metálica
Librería	Libros y papel
Sastrería	Ropas
Tejido	Textiles, cestos y alfombras

* Tienes que disponer de la dote de habilidad Artesanía alquímica para elaborar sustancias alquímicas.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

ESTRECHAR MANOS — DOTE 2

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Experto en Diplomacia.

Las primeras impresiones son tu punto fuerte. Cuando te encuentras con alguien en una situación casual o social, puedes hacer de inmediato una prueba de Diplomacia para Causar impresión en dicha criatura en lugar de tener que conversar con ella durante 1 minuto. Sufres un penalizador -5 a la prueba. Si fallas o fallas críticamente, puedes entablar una conversación de 1 minuto y hacer una nueva prueba al final de dicho tiempo en lugar de aceptar un resultado de fallo o de fallo crítico.

FORRAJEADOR — DOTE 1

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel entrenado en Supervivencia.

Cuando utilizas Supervivencia para subsistir, si obtienes cualquier resultado peor que un éxito, en su lugar obtienes un éxito. Con un éxito, puedes proporcionarte subsistencia a ti mismo y a cuatro criaturas adicionales, y con un éxito crítico, puedes cuidarte del doble de criaturas que con un éxito. Cada vez que aumenta tu nivel de competencia en Supervivencia, dobla el número de criaturas adicionales de las que te puedes ocupar con un éxito (hasta 8 en experto, 16 en maestro, o 32 en legendario). Puedes elegir ocuparte de la mitad de criaturas adicionales y proporcionarles un nivel de vida cómodo en lugar del de subsistencia.

Muchas criaturas más pequeñas o criaturas con un apetito significativamente inferior al de un humano cuentan como una sola criatura para esta dote, y criaturas mayores o aquellas con un apetito significativamente mayor cuentan como múltiples criaturas. El DJ determina cuánto necesita comer una criatura no humana.

FORZADO RÁPIDO — DOTE 7

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel maestro en Latrocinio.

Puedes Forzar una cerradura utilizando 1 acción en lugar de 2.

FRUSTRAR LOS SENTIDOS — DOTE 7

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel maestro en Sigilo

Tienes una gran habilidad para frustrar los sentidos especiales de las criaturas y eres lo suficientemente cauteloso como para precaverte contra ellos en todo momento. Siempre que utilizas las acciones Evitar ser visto, Esconderse o Moverse furtivamente, se considera que tomas precauciones contra los sentidos especiales (ver la barra lateral Detectar con Otros

GATEAR ÁGILMENTE — DOTE 2

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel experto en Acrobacias.

Puedes Gatear de forma increíblemente rápida: hasta la mitad de tu Velocidad, en lugar de 5 pies (*1,5 m*). Si tienes el nivel maestro en Acrobacias, puedes Gatear a Velocidad completa y, si tienes el nivel legendario, nunca estás desprevenido cuando estás tumbado.

GRACIA CORTESANA — DOTE 1

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel entrenado en Sociedad.

Te criaste entre la nobleza o has aprendido la etiqueta y el porte correctos, lo que te permite presentarte como un noble y tomar parte en intrigas de influencia y de política. Puedes utilizar Sociedad para Causar impresión en un noble, así como Disfrazarse para pretender que eres un noble si no lo eres. Si quieres disfrazarte como un noble específico, tendrás que utilizar Engaño para Disfrazarte de la forma normal, y después Mentir cuando sea necesario.

GRITO DE GUERRA — DOTE 7

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel maestro en Intimidación.

Cuando tiras iniciativa, puedes lanzar un poderoso grito de guerra y Desmoralizar a un enemigo observado como acción gratuita. Si tienes el nivel legendario en Intimidación, puedes utilizar una reacción para desmoralizar a tu enemigo cuando obtienes un éxito crítico en una tirada de Golpear.

IDENTIFICAR EXTRAÑEZAS — DOTE 1

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel entrenado en Ocultismo.

Tienes un sentido especial para los conjuros que retuercen la mente o revelan secretos. Obtienes un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Ocultismo para Identificar magia con los rasgos mental, posesión, predicción o escudriñamiento.

IDENTIFICACIÓN RÁPIDA — DOTE 1

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel entrenado en Arcanos, Naturaleza, Ocultismo o Religión

Puedes Identificar magia rápidamente. Sólo tardas 1 minuto cuando utilizas Identificar magia para determinar las propiedades de un objeto, de un efecto continuado o de una ubicación, en lugar de 10 minutos Si tienes el nivel maestro, sólo requieres una actividad de 3 acciones y si tienes el nivel legendario, sólo 1 acción.

IMPRESIÓN DE GRUPO — DOTE 1

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel entrenado en Diplomacia.

Cuando Causas impresión, puedes comparar el resultado de tu prueba de Diplomacia con la CD de Voluntad de dos objetivos en lugar de uno. Es posible obtener grados de éxito diferentes para cada objetivo. El número de objetivos se incrementa a 4 si tienes nivel experto, a 10 si tienes nivel maestro y a 25 si tienes nivel legendario.

IMPROVISACIÓN NO ENTRENADA — DOTE 3

GENERAL

Has aprendido a ocuparte de las situaciones cuando te encuentras fuera de lugar. Tu bonificador por competencia para las pruebas de habilidades no entrenadas es igual a la mitad de tu nivel en lugar de +0. Si eres de 7º nivel o superior, el bonificador se incrementa hasta tu nivel completo. Sin embargo, esto no te permite utilizar las acciones entrenadas de la habilidad.

INICIATIVA SENSACIONAL — DOTE 1

GENERAL

Reaccionas más rápidamente que otros. Obtienes un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de iniciativa.

INTERPRETACIÓN FASCINANTE — DOTE 1

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel entrenado en Interpretación.

Cuando interpretas, compara tu resultado con la CD de Voluntad de un

observador. Si tienes éxito, el objetivo queda fascinado por ti durante 1 asalto. Si el observador está en una situación que exige atención inmediata, como por ejemplo un combate, debes tener un éxito crítico para fascinarle y la acción de interpretar obtiene el rasgo incapacitación. Deberás elegir a qué criatura intentas fascinar antes de hacer la tirada, y el objetivo quedará después temporalmente inmune durante 1 hora.

Si tienes el nivel experto en Interpretación, puedes fascinar hasta a 4 observadores; si tienes el nivel maestro puedes fascinar hasta a 10 observadores; y si tienes el nivel legendario puedes fascinar a cualquier número de observadores al mismo tiempo.

INTERPRETACIÓN IMPRESIONANTE — DOTE 1

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel entrenado en Interpretación.

Tus interpretaciones inspiran admiración y te granjean seguidores. Puedes Causar impresión utilizando Interpretación en lugar de Diplomacia.

INTÉRPRETE LEGENDARIO — DOTE 15

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel legendario en Interpretación, Intérprete virtuoso.

Tu fama se ha extendido por todos los países. Los PNJs que tienen éxito en una prueba de Sociedad CD 10 para Recordar conocimiento han oído hablar de ti y por lo general tienen hacia ti una actitud un paso mejor lo normal, dependiendo de tu reputación y de la disposición del PNJ. Por ejemplo, si eres muy conocido por exhibir un comportamiento cruel y exigente, las criaturas podían verse intimidadas por ti, en lugar de ser amistosas hacia ti. Cuando Obtienes ingresos con Interpretación, atraes audiencias de mayor nivel de lo esperable en un lugar determinado, puesto que las audiencias acuden a verte incluso desde lugares lejanos. Por ejemplo, gobernantes y ángeles podrían viajar hasta tu pequeña torre en los bosques para oírte interpretar. Típicamente, esto incrementa en 2 niveles las audiencias disponibles, a determinar por el DJ.

INTÉRPRETE VIRTUOSO — DOTE 1

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel entrenado en Interpretación.

Tienes un talento excepcional en un tipo de interpretación. Obtienes un bonificador +1 por circunstancia al llevar a cabo un determinado tipo de interpretación. Si tienes el nivel maestro en Interpretación, este bonificador se incrementa a +2. Selecciona una de las siguientes especialidades y aplica el bonificador al hacer pruebas de Interpretación de ese tipo. Si no queda claro si una especialidad es aplicable, quien decide es el DJ.

Especialidad	Ejemplos
Actuación	Drama, mimo, marionetas
Canto	Balada, cántico, melodía, rima
Comedia	Payasadas, contar chistes, monólogos
Cuerda	Violín, arca, laúd, viola
Danza	Ballet, huara, jiga, macru
Percusión	Carillón, tambor, gong, xilófono
Recitado	Épica, oda, poesía, narración
Teclados	Clave, órgano, piano
Viento	Gaita, flauta, flauta dulce, trompeta

INTIMIDACIÓN DE GRUPO — DOTE 1

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel entrenado en Intimidación.

Cuanto intimidas, puedes comparar el resultado de tu prueba de Intimidación con la CD de Voluntad de dos objetivos en lugar de uno. Es posible obtener grados de éxito diferentes para cada objetivo. El número de objetivos a los que puedes Intimidar con una sola acción se incrementa a 4 si tienes nivel experto, a 10 si tienes nivel maestro y a 25 si tienes nivel legendario.

INTIMIDACIÓN DURADERA — DOTE 2

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel experto en Intimidación.

Cuando Intimidas con éxito a alguien, la cantidad máxima de tiempo que te obedece se incrementa en una semana, sujeto aún a la aprobación del DJ. Si tu nivel es legendario, el máximo se incrementa hasta un mes.

INTIMIDACIÓN RÁPIDA — DOTE 1

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel entrenado en Intimidación.

Puedes intimidar a otros con tan sólo unas pocas implicaciones bien elegidas. Puedes Intimidar a una criatura después de 1 asalto de conversación en lugar de 1 minuto. Sigues sin poder Intimidar a una criatura en mitad del combate o sin haber entablado conversación.

INVENTOR — DOTE 7

GENERAL HABILIDAD TIEMPO LIBRE

Prerrequisitos Nivel maestro en Artesanía.

Eres un genio de la Artesanía, fácilmente capaz de determinar cómo se hacen las cosas y de crear nuevas invenciones. Puedes invertir tiempo libre en inventar una fórmula común que aún no conoces. Esto funciona igual que la actividad Elaborar: gastas la mitad del Precio de la fórmula de antemano, haces una prueba de Artesanía y, con un éxito, o bien acabas la fórmula pagando la diferencia o bien trabajas más tiempo para reducir el Precio. La diferencia es que inviertes el tiempo adicional en investigación, diseño y desarrollo, en lugar de elaborando el objeto. Una vez completa, añades la nueva fórmula que has inventado a tu libro de fórmulas.

INVESTIDURA SENSACIONAL — DOTE 11

GENERAL

Prerrequisitos Carisma 16.

Tienes una aptitud sensacional para investir más objetos mágicos. Incrementa de 10 a 12 tu límite de objetos investidos.

LADRÓN LEGENDARIO — DOTE 15

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel legendario en Latrocinio, Carterista.

Tu capacidad para Sustraer desafía toda comprensión. Puedes intentar Sustraer algo que está siendo activamente empuñano o cuya sustracción sería extremadamente notoria o costaría mucho tiempo (como zapatos o armadura puestos). Debes hacerlo de forma lenta y cuidadosa, invirtiendo por lo menos 1 minuto (y un tiempo significativamente mayor para objetos que normalmente son largos de quitar, como por ejemplo una armadura). A lo largo de esta duración debes disponer de algún medio de permanecer escondido, como por ejemplo la cobertura de la oscuridad o una muchedumbre bulliciosa. Sufres un penalizador -5 a la prueba de Latrocinio. Incluso si tienes éxito, si el objeto es extremadamente prominente (como por ejemplo una armadura completa) los testigos se dan cuenta rápidamente de que ha desaparecido una vez la sustraes.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

LEER LOS LABIOS — DOTE 1

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel entrenado en Sociedad.

Puedes leer los labios de quienes están cerca y a los que puedes ver claramente. Cuando estás tranquilo, puedes hacer esto automáticamente En modo encuentro o cuando intentas una proeza más difícil de lectura de labios, quedas fascinado y desprevenido durante cada asalto en el que te centras en el movimiento de los labios, y debes hacer una prueba de Sociedad (CD a determinar por el DJ) para leer con éxito los labios de alguien. En cualquier caso, el idioma deberá ser uno que conozcas.

LENGUAJE DE SIGNOS — DOTE 1

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel entrenado en Sociedad.

Aprendes los lenguajes de signos asociados a los idiomas que conoces, lo que te permite hacer signos y entenderlos. Los lenguajes de signos típicamente requieren las dos manos para transmitir conceptos más complejos, y son más bien visuales que auditivos.

Un lenguaje de signos es difícil de entender durante el combate, debido al nivel de atención necesario, a diferencia de gestos básicos como señalar a un enemigo para sugerir un objetivo. El lenguaje de signos es difícil de usar en zonas de baja visibilidad, de la misma forma en que el habla es difícil en un entorno ruidoso.

LEVANTARSE ◆ — DOTE 7

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel maestro en Acrobacias.

Te pones de pie. Este movimiento no desencadena reacciones.

LINGÜISTA LEGENDARIO — DOTE 15

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel legendario en Sociedad, Multilingüe.

Eres tan hábil con los idiomas que puedes crear una lengua franca instantáneamente. Siempre puedes hablar con cualquier criatura que tiene un idioma (incluso uno que tú no conoces) creando una nueva lengua franca que utiliza términos simplificados y transmite conceptos básicos. Para hacerlo, debes primero entender por lo menos qué medio de comunicación utiliza la criatura (el habla, un lenguaje de signos, y así sucesivamente).

LUCHADOR TITÁNICO — DOTE 1

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel entrenado en Atletismo.

Puedes intentar Desarmar, Agarrar, Empujar o Derribar a criaturas de hasta dos tamaños superiores al tuyo, o hasta tres tamaños superiores al tuyo si tienes el nivel legendario en Atletismo.

MAGIA EXTRAÑA — DOTE 7

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel maestro en Ocultismo.

Te puedes basar en extrañas variaciones en tu lanzamiento de conjuros, tanto si puedes lanzar conjuros ocultistas como si no. La CD para Reconocer los conjuros que lanzas e Identificar la magia que utilizas se incrementa en 5.

MEDICINA DE GUERRA ◆◆ — DOTE 1

GENERAL HABILIDAD MANIPULAR SANAR

Prerrequisitos Nivel entrenado en Medicina , tienes en tus manos material de curas (pág. 291) o dispones de él y tienes una mano libre.

Te puedes curar a ti mismo o a un aliado adyacente, incluso en combate. Haz una prueba de Medicina con la misma CD que para Tratar heridas, que restablece una cantidad correspondiente de Puntos de Golpe; esto no elimina el estado herido. Igual que con Tratar heridas, puedes hacer pruebas contra CD mayores si tienes el nivel de competencia mínimo. A continuación el objetivo queda temporalmente inmune a tu Medicina de guerra durante 1 día.

MEDICINA NATURAL — DOTE 1

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel entrenado en Naturaleza.

Puedes aplicar curas naturales para curar a tus aliados. Puedes utilizar Naturaleza en lugar de Medicina para Tratar heridas. Si estás en las tierras vírgenes, podrías tener un acceso más fácil a ingredientes naturales, lo que te permite obtener un bonificador +2 por circunstancia a tu prueba de Tratar heridas utilizando Naturaleza, a criterio del DJ.

MÉDICO DE SALA — DOTE 2

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel experto en Medicina.

Has estudiado en grandes salas médicas, tratando varios pacientes a la vez y atendiendo a todas sus necesidades. Cuando utilizas Tratar enfermedad o Tratar heridas, puedes tratar hasta a dos objetivos. Si tienes el nivel maestro en Medicina, puedes tratar hasta a cuatro objetivos y si tienes el nivel legendario, hasta a ocho.

MÉDICO LEGENDARIO — DOTE 15

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel legendario en Medicina.

Has descubierto avances médicos o técnicas que consiguen resultados milagrosos. Una vez al día para cada objetivo, puedes invertir 1 hora tratándole y haciendo una prueba de Medicina para eliminar una enfermedad o el estado cegado, ensordecido, maldito o drenado. Utiliza la CD de la enfermedad o del conjuro o efecto que ha creado el estado. Si la fuente del efecto es un artefacto, está por encima de 20º nivel o es similarmente poderosa, incrementa en 10 la CD.

MENTIROSO ENCANTADOR — DOTE 1

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel entrenado en Engaño.

Tu encanto te permite ganarte a aquellos a los que mientes. Cuando obtienes un éxito crítico utilizando la acción Mentir, la actitud del objetivo hacia ti mejora en un paso como si hubieras tenido éxito utilizando la Diplomacia para Causar impresión. Esto sólo funciona una vez por conversación y, si tienes un éxito crítico contra múltiples objetivos utilizando el mismo resultado, eliges la criatura a la que mejorar la actitud. Debes estar mintiendo para impartir una información aparentemente importante, exagerar tu estatus o caer en gracia, es decir, cosas que no se pueden conseguir con mentiras triviales o irrelevantes.

MERODEADOR SUBACUÁTICO — DOTE 1

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel entrenado en Atletismo.

Has aprendido a pelear bajo el agua. No estás desprevenido en el agua y no estás sujeto a los penalizadores usuales cuando usas en dicho medio un arma contundente o cortante.

MIÉNTEME — DOTE 1

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel entrenado en Engaño.

Puedes usar Engaño para tejer trampas que confunden a cualquiera que intenta engañarte a ti. Si te pones a conversar con alguien que intenta Mentirte, utiliza tu CD de Engaño si es mayor que tu CD de Percepción para determinar si aquél tiene éxito. Esto no se aplica si el diálogo no es bilateral, por ejemplo como cuando alguien intenta Mentir durante un largo discurso.

MIRADA INTIMIDANTE DOTE 1

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel entrenado en Intimidación.

Puedes Desmoralizar con una sola mirada. Cuando lo haces, Desmoralizar pierde el rasgo auditivo y obtiene el visual, y no sufres penalizador alguno si la criatura no entiende tu idioma.

MONTAR DOTE 1

GENERAL

Cuando Comandas a un animal en el que vas montado para que lleve a cabo una acción de movimiento (como por ejemplo dar una Zancada), tienes éxito automáticamente sin necesidad de hacer una prueba. Cualquier animal en el que vas montado actúa en tu turno, igual que un esbirro. Si Montas un animal en medio de un encuentro, pierde su siguiente turno y después actúa en tu siguiente turno. La pág. 250 tiene más informaciones sobre cómo Comandar a un animal.

MOVIMIENTO FURTIVO LEGENDARIO DOTE 15

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel legendario en Sigilo, Movimiento furtivo rápido.

Te mueves siempre furtivamente a menos que elijas que te vean, incluso cuando no hay nada donde esconderse. Puedes Esconderte y Moverte furtivamente incluso sin disponer de cobertura o estar oculto. Cuando empleas una táctica de exploración distinta a Evitar ser visto, también obtienes los beneficios de Evitar ser visto a menos que elijas no hacerlo. Consulta la pág. 479 para más información sobre las tácticas de exploración.

MOVIMIENTO FURTIVO RÁPIDO DOTE 7

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel maestro en Sigilo.

Te puedes mover a Velocidad completa cuando te Mueves furtivamente. Puedes usar Movimiento furtivo rápido mientras excavas, trepas, vuelas o nadas en lugar de dar Zancadas, si dispones del correspondiente tipo de movimiento.

MULTILINGÜE DOTE 1

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel entrenado en Sociedad.

Aprendes fácilmente nuevos idiomas. Aprendes dos idiomas nuevos, elegidos de entre los idiomas comunes, los poco comunes y cualesquiera otros a los que tienes acceso. Aprendes un idioma adicional si tienes el nivel maestro en Sociedad (o lo obtienes) y otro si tienes el nivel legendario (o lo obtienes).

Especial Puedes adquirir esta dote en múltiples ocasiones. Cada vez, aprendes idiomas adicionales.

NATACIÓN RÁPIDA DOTE 7

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel maestro en Atletismo.

Nadas 5 pies (*1,5 m*) más con un éxito y 10 pies (*3 m*) más con un éxito crítico, hasta un máximo de tu Velocidad. Si tienes el nivel legendario en Atletismo, obtienes una Velocidad de trepar igual a tu Velocidad terrestre.

NEGOCIACIÓN LEGENDARIA ◆❯❯❯ DOTE 15

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel legendario en Diplomacia.

Puedes negociar increíblemente rápido en situaciones adversas. Intentas Causar impresión y después Pides que tu oponente cese en su actual actividad y emprenda negociaciones. Sufres un penalizador -5 a la prueba de Diplomacia. El DJ fija la CD de la petición basándose en las circunstancias; por lo general se trata por lo menos de una CD muy difícil para el nivel de la criatura. Algunas criaturas podrían simplemente rehusar, e incluso las que se muestren de acuerdo en parlamentar podrían acabar encontrando tus argumentos vacíos y volver a la violencia.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

ORIENTACIÓN DIVINA — DOTE 15

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel legendario en Religión.

Estás tan impuesto en las escrituras divinas que encuentras en dichos textos guía y significado para cualquier situación. Invierte 10 minutos en Descifrar escritura sobre escrituras religiosas de tu dios o de tu filosofía mientras piensas en un problema o dilema en particular al que te enfrentas, y después haz una prueba de Religión (CD a determinar por el DJ). Si tienes éxito, desentierras un pasaje, parábola o aforismo relevante, que te puede ayudar a avanzar o a cambiar la forma de pensar a fin de resolver el dilema. Por ejemplo, el DJ te podría proporcionar un poema críptico o una pista que te guiara al siguiente paso de la resolución del problema.

PARANGÓN ANCESTRAL — DOTE 1

GENERAL

Ya sea a través del instinto, del estudio o de la magia, notas una conexión más profunda con tu linaje. Obtienes una dote de linaje de 1er nivel.

PASO DE PLUMA — DOTE 1

GENERAL

Prerrequisitos Destreza 14.

Das pasos rápidos y cuidadosos. Puedes dar Pasos en terreno difícil.

PERICIA INTIMIDANTE — DOTE 2

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Fuerza 16, nivel experto en Intimidación.

En situaciones en las que puedes amenazar físicamente al objetivo cuando Intimidas o Desmoralizas, obtienes un bonificador +1 por circunstancia a tu prueba de Intimidación e ignoras el penalizador por no compartir un idioma. Si tu puntuación de Fuerza es 20 o más y tienes el nivel maestro en Intimidación, éste bonificador se incrementa a +2.

PERSPICACIA ASTUTA — DOTE 1

GENERAL

Tu capacidad de evitar ser observado está más allá de la capacidad de la mayoría de personas de tu profesión. Elige entre salvaciones de Fortaleza, de Reflejos, de Voluntad o pruebas de Percepción. Obtienes el nivel experto en lo elegido. A 17º nivel obtienes el nivel maestro.

PETICIÓN DESCARADA — DOTE 7

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel maestro en Diplomacia.

Puedes minimizar las consecuencias o la indignación resultante de tus peticiones utilizando dosis de audacia y de encanto. Cuando Pides algo, reduces en 2 cualquier incremento de la CD debido a hacer una petición descarada y, si sufres un fallo crítico para tu Petición, en su lugar sufres un fallo. Si bien esto significa que nunca puedes hacer que tu objetivo reduzca su actitud hacia ti llevando a cabo una petición, acaba por cansarse de tus peticiones, aunque sigue teniendo una actitud positiva hacia ti.

PIES LIGEROS — DOTE 1

GENERAL

Te mueves más rápidamente a pie. Tu Velocidad se incrementa en 5 pies (*1,5 m*).

PORTEADOR RECIO — DOTE 1

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel entrenado en Atletismo.

Puedes llevar más peso de lo que aparentas. Incrementa en 2 tus límites de Impedimenta máxima e impedido.

PREPARAR TRAMPAS DE LAZO — DOTE 1

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel entrenado en Artesanía

Puedes utilizar la actividad Artesanía para elaborar trampas de lazo, utilizando las reglas de la pág. 242. Cuando seleccionas esta dote, añades de inmediato las fórmulas de cuatro trampas de lazo comunes a tu libro de fórmulas.

PROFESIONAL EXPERTO — DOTE 1

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel entrenado en Saber.

Salvaguardas con cuidado tus empeños profesionales para evitar el desastre. Cuando utilizas Saber para Obtener ingresos, si sufres un fallo crítico, en su lugar sufres un fallo. Si tienes el nivel experto en Saber, obtienes el doble de ingresos de una prueba fallida para Obtener ingresos, a menos que fuera originalmente un fallo crítico.

PROFESIONAL LEGENDARIO — DOTE 15

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel legendario en Saber.

Tu fama se ha extendido por todos los países (por ejemplo, si tienes Saber de la guerra, podrías ser un general o táctico legendario). Esto funciona como Intérprete legendario más arriba, excepto que obtienes trabajos de mayor nivel cuando Obtienes ingresos mediante Saber.

RASTREADOR EXPERTO — DOTE 1

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel entrenado en Supervivencia.

Rastrear es para tí instintivo y, cuando es necesario, puedes seguir un rastro sin detenerte. Puedes Rastrear moviéndote a tu Velocidad completa, con un penalizador -5 a tu prueba de Supervivencia. Si tienes el nivel maestro en Supervivencia, el penalizador -5 no se te aplica. Si tienes el nivel legendario en Supervivencia, ya no te hace falta una nueva prueba de Supervivencia cada hora cuando rastreas, aunque sigues teniendo que hacerla si hay cambios significativos en el rastro.

RECONOCER CONJURO — DOTE 1

GENERAL HABILIDAD SECRETO

Prerrequisitos Nivel entrenado en Arcanos, Naturaleza, Ocultismo o Religión.

Desencadenante Una criatura en tu línea visual lanza un conjuro que tú no has preparado ni está en tu repertorio, o bien lo lanza una trampa u objeto similar. Debes ser consciente del lanzamiento.

Si estás entrenado en la habilidad apropiada para la tradición del conjuro y es un conjuro común de 2º nivel o inferior, lo identificas automáticamente (sigues teniendo que hacer una tirada para obtener un éxito crítico, pero no puedes obtener ningún resultado peor que un éxito). El mayor nivel de conjuro que identificas automáticamente se incrementa a 4 si tienes nivel experto, a 6 si tienes nivel maestro y a 10 si tienes nivel legendario. El DJ hace una prueba secreta de Arcanos, Naturaleza, Ocultismo o Religión, lo que corresponde a la tradición del conjuro que ha sido lanzado. Si no estás entrenado en la habilidad, no puedes obtener un resultado mejor que un fallo.

Éxito crítico Reconoces correctamente el conjuro y obtienes un bonificador +1 por circunstancia a tu tirada de salvación o a tu CA contra el mismo.
Éxito Reconoces correctamente el conjuro.
Fallo No consigues reconocer el conjuro.
Fallo crítico Confundes el conjuro con otro completamente diferente, a elección del DJ.

RECONOCIMIENTO RÁPIDO DOTE 7

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel maestro en Arcanos, Naturaleza, Ocultismo o Religión; Reconocer conjuro.

Reconoces conjuros rápidamente. Una vez por asalto, puedes Reconocer un conjuro utilizando una habilidad en la que tienes el nivel maestro como acción gratuita.

RECONOCIMIENTO RÁPIDO DOTE 2

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel experto en Medicina.

Controlas celosamente los avances de un paciente para administrarle tratamientos con más rapidez. Cuando Tratas heridas, tu paciente sólo queda inmune durante 10 minutos en lugar de 1 hora. Esto sólo se aplica a tus actividades de Tratar heridas, no a cualesquiera otras que se llevan a cabo sobre el paciente.

RECUPERACIÓN RÁPIDA DOTE 1

GENERAL

Prerrequisitos Constitución 14.

Tu cuerpo se recupera rápidamente de las aflicciones. Recuperas el doble de Puntos de Golpe debido al descanso. Cada vez que tienes éxito en una prueba de Fortaleza contra una enfermedad o veneno continuados, reduces en 2 su estado, o en 1 contra una enfermedad o veneno virulento. Cada éxito crítico contra una enfermedad o veneno continuado reduce su estado en 3, o en 2 para una enfermedad o veneno virulento. Además, reduces en 2 la gravedad de tu estado drenado cuando descansas toda una noche en lugar de en 1.

RECUPERACIÓN ROBUSTA DOTE 2

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel experto en Medicina.

Aprendiste medicina popular para que te ayudara a recuperarte de las enfermedades y los venenos, y un uso diligente de la misma te ha hecho especialmente resistente. Cuando Tratas una enfermedad o un veneno, o alguien más utiliza una de estás acciones sobre ti, aumenta a +4 el bonificador por circunstancia concedido con un éxito y, si el resultado de la tirada de salvación del paciente es un éxito, éste obtiene en su lugar un éxito crítico.

REPARACIÓN RÁPIDA DOTE 1

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel experto en Artesanía.

Sólo tardas 1 minuto en Reparar un objeto. Si tienes el nivel maestro en Artesanía, tan sólo necesitas 3 acciones. Si tienes el nivel legendario, tan sólo necesitas 1 acción.

RETIRADA ATERRADA DOTE 7

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel maestro en Intimidación.

Cuando obtienes un éxito crítico en una acción de Desmoralizar, si el nivel del objetivo es menor que el tuyo, éste huye durante 1 asalto.

SABER ADICIONAL DOTE 1

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel entrenado en Saber.

Tu conocimiento se ha expandido hasta abarcar un nuevo campo. Elige una subcategoría adicional de la habilidad Saber. Obtienes el nivel entrenado en ella. A 3º, 7º y 15º niveles, obtienes un incremento de habilidad adicional que tan sólo puedes aplicar a la subcategoría de Saber elegida.

Especial Puedes adquirir esta dote en múltiples ocasiones. Cada vez debes seleccionar una nueva subcategoría de Saber y obtienes los incrementos de habilidad adicionales para dicha subcategoría a los niveles indicados.

SABER INCONFUNDIBLE DOTE 2

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel experto en Saber.

Nunca te equivocas con la información relativa a tus áreas de experiencia. Cuando Recuerdas conocimiento utilizando cualquier subcategoría de Saber en la que estás entrenado, si sufres un fallo crítico en su lugar sufres un fallo. Si tienes el nivel maestro en una subcategoría de Saber, con un éxito crítico, obtienes aun más información o contexto de lo usual.

SALIENTE RÁPIDO DOTE 2

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel experto en Atletismo.

Te agarras fácilmente a los salientes. Cuando te Agarras a un saliente, te puedes alzar hasta dicha superficie y ponerte de pie. Puedes utilizar Atletismo en lugar de una salvación de Reflejos para Agarrarte a un saliente.

SALTAR PAREDES DOTE 7

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel maestro en Atletismo.

Puedes utilizar el impulso procedente de un salto para propulsarte a lo largo de una pared. Si estás adyacente a una pared al final de un salto (ya sea sin carrerilla, de longitud o de altura), si tu siguiente acción es otro salto, no caes. Además, como quiera que tu salto anterior te proporciona impulso, puedes utilizar Salto de altura o Salto de longitud como una sola acción, aunque no tienes derecho a dar un Paso como parte de la actividad.

Puedes utilizar Saltar paredes sólo una vez por turno, si no tienes el nivel legendario en Atletismo, en cuyo caso puedes utilizarlo tantas veces como ocasiones en las que puedes usar saltos consecutivos en dicho turno.

SALTO NUBOSO DOTE 15

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel legendario en Atletismo.

Tu habilidad atlética sin paralelo te permite saltar distancias imposibles. Triplica la distancia para tu Salto de longitud (por lo que podrías saltar 60 pies [*18 m*] mediante una prueba con éxito a CD 20). Cuando haces un Salto de altura, utiliza el mismo cálculo que para un salto de longitud, pero no tripliques la distancia.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Cuando haces un Salto de altura o un Salto de longitud, también puedes incrementar el número de acciones que utilizas (hasta el número de acciones que te quedan en tu turno) para saltar incluso más lejos. Por cada acción adicional, suma tu Velocidad a la distancia máxima que saltas.

SALTO PODEROSO — DOTE 2

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel experto en Atletismo.

Cuando das un Salto sin carrerilla, puedes saltar 5 pies (*1,5 m*) con un salto vertical e incrementar en 5 pies (*1,5 m*) la distancia que puedes saltar horizontalmente.

SALTO RÁPIDO — DOTE 1

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel entrenado en Atletismo.

Puedes utilizar Salto de altura y Salto de longitud como una sola acción en lugar de 2 acciones. Si lo haces, no te hace falta la Zancada inicial (ni fallas si no das una Zancada de 10 pies [*3 m*]).

SECRETOS ESCURRIDIZOS — DOTE 7

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel maestro en Engaño.

Esquivas y evades todo intento de descubrir tu auténtica naturaleza o intenciones. Cuando un conjuro o un efecto mágico intenta leerte la mente, detectar si mientes o revelar tu alineamiento, puedes hacer una prueba de Engaño contra la CD del conjuro o del efecto. Si tienes éxito, el efecto no revela nada.

SEGURO — DOTE 1

FORTUNA GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel entrenado en por lo menos una habilidad.

Incluso en las peores circunstancias, puedes llevar a cabo tareas básicas. Elige una habilidad en la que estás entrenado. En lugar de hacer una prueba para la misma, puedes aplicar el resultado de tirar 1d10 + tu bonificador por competencia (no apliques ningún otro bonificador, penalizador o modificador).

Especial Puedes adquirir esta dote en múltiples ocasiones. Cada vez, elige una habilidad diferente para obtener los beneficios aplicados a dicha habilidad.

SENTIDO ARCANO — DOTE 1

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel entrenado en Arcanos.

Tu estudio de la magia te permite notar su presencia de forma instintiva Puedes lanzar el truco mágico *detectar magia* a voluntad como un conjuro arcano innato. Si tienes el nivel maestro en Arcanos, el conjuro se potencia a 3er nivel; si tienes el nivel legendario, se potencia a 4º nivel.

SUPERVISOR DE LA FAUNA — DOTE 1

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel entrenado en Supervivencia.

Puedes estudiar detalles de las tierras vírgenes para determinar la presencia de criaturas cercanas. Puedes invertir 10 minutos estudiando la zona que te rodea para averiguar qué criaturas hay cerca, basándote en los nidos, en los excrementos y en las marcas de la vegetación. Haz una prueba de Supervivencia contra una CD determinada por el DJ y basada en lo obvios que son los signos. Con un éxito, puedes hacer una prueba de Recordar conocimiento con un penalizador -2 para averiguar más acerca de las criaturas tan sólo a partir de dichos signos. Si tienes el nivel maestro en Supervivencia, el penalizador no se te aplica.

SUPERVIVENCIA PLANARIA — DOTE 7

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel maestro en Supervivencia.

Puedes Subsistir utilizando Superviencia en diferentes Planos, incluso los que carecen de recursos o de fenómenos naturales que normalmente necesitas. Por ejemplo, puedes forrajear en busca de comida incluso si el Plano carece de comida de la que normalmente te puede sustentar. Un éxito en tu prueba de Subsistir también puede reducir el daño infligido por el Plano, a discreción del DJ.

SUPERVIVENCIALISTA LEGENDARIO — DOTE 15

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel legendario en Supervivencia.

Puedes sobrevivir de forma indefinida sin comida o agua y soportar un frío o un calor severo, extremo e increíble sin sufrir daño por ello.

SUSTO MORTAL ❖ — DOTE 15

EMOCIÓN GENERAL HABILIDAD INCAPACITACIÓN MIEDO MUERTE

Prerrequisitos Nivel legendario en Intimidación.

Puedes asustar tanto a tus enemigos que incluso podrían morir. Haz una prueba de Intimidación contra la CD de Voluntad de una criatura viva a 30 pies (*9 m*) o menos de ti que puedes sentir u observar y que puede sentirte u observarte a ti. Si el objetivo no te puede oír o no entiende el idioma que hablas, sufres un penalizador -4 por circunstancia. La criatura queda temporalmente inmune durante 1 minuto.

Éxito crítico El objetivo debe tener éxito en una salvación de Fortaleza contra tu CD de Intimidación o muere. Si el objetivo tiene éxito en su salvación, queda asustado 2 y huye durante 1 asalto; no sufre efecto alguno con un éxito crítico.

Éxito El objetivo queda asustado 2.

Fallo El objetivo queda asustado 1.

Fallo crítico El objetivo no resulta afectado.

SUSTRACCIÓN SUTIL — DOTE 1

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel entrenado en Latrocinio.

Cuando Sustraes algo con éxito, los observadores (toda criatura distinta a aquella a quien sustraes el objeto) sufren un penalizador -2 por circunstancia a sus CD de Percepción para detectar tus actos. Además, si primero Creas una distracción utilizando Engaño, utilizar una sola acción de Escamotear objeto o de Sustraer no hace acabar tu estado de no detectado.

TAQUIGRAFÍA MÁGICA — DOTE 2

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel experto en Arcanos, Naturaleza, Ocultismo o Religión.

Aprender conjuros es fácil para ti. Si tienes el nivel experto en la habilidad asociada con una tradición, sólo tardas 10 minutos por nivel de conjuro en aprender un conjuro de dicha tradición, en lugar de 1 hora por nivel de conjuro. Si fallas en aprender el conjuro, puedes probar de nuevo después de 1 semana o después de subir de nivel, lo que sucede primero. Si tienes el nivel maestro en la habilidad asociada con la tradición, aprender un conjuro dura

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

5 minutos por nivel de conjuro y, si tienes el nivel legendario, tan sólo 1 minuto por nivel de conjuro. Puedes utilizar tu tiempo libre para aprender e inscribir nuevos conjuros. Esto funciona como si estuvieras utilizando Obtener ingresos con la habilidad asociada de la tradición, pero en lugar de ganar dinero eliges un conjuro que está disponible para que lo aprendas y obtienes un descuento, aprendiéndolo gratis si la cantidad obtenida es igual o superior a su coste.

TEORÍA UNIFICADA — DOTE 15

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel legendario en Arcanos.

Has empezado a establecer una conexión significativa entre las bases comunes de las cuatro tradiciones de la magia y sus esencias, lo que te permite visualizarlas todas bajo una lente arcana. Siempre que utilizas una acción o una dote de habilidad que requiere una prueba de Naturaleza, Ocultismo o Religión, dependiendo de la tradición mágica, en su lugar puedes utilizar Arcanos. Si normalmente sufrirías un penalizador o tendrías una CD mayor al usar Arcanos con otra magia (por ejemplo, al Identificar magia), ya no lo sufres.

TREPADOR DE COMBATE — DOTE 1

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel entrenado en Atletismo.

Tu técnica te permite luchar mientras trepas. No estás desprevenido mientras Trepas, y puedes Trepar con una mano ocupada. Sigues teniendo que utilizar la otra mano y las dos piernas para Trepar.

TRUCAR OBJETO MÁGICO ❖ — DOTE 1

GENERAL HABILIDAD MANIPULAR

Prerrequisitos Nivel entrenado en Arcanos, Naturaleza, Ocultismo o Religión.

Examinas un objeto mágico que normalmente no podrías utilizar, en un esfuerzo por trucarlo y activarlo temporalmente. Por ejemplo, esto podría permitir a un guerrero lanzar un conjuro desde una varita, o a un mago lanzar uno que no está en la lista arcana utilizando un pergamino. Debes saber qué sucede cuando se activa el objeto, o no puedes intentar trucarlo.

Si intentas lanzar un conjuro desde el objeto, haz una prueba utilizando la habilidad que encaja con la tradición mágica del objeto, o con una tradición que tiene el conjuro en su lista. Las habilidades relevantes son Arcanos para los conjuros arcanos, Naturaleza para los primigenios, Ocultismo para los ocultistas, Religión para los divinos o cualquiera de las cuatro para un objeto que dispone del rasgo mágico y no de un rasgo de tradición. El DJ determina la CD basándose en el nivel del objeto (posiblemente ajustada dependiendo del objeto o de la situación).

Si activas un objeto mágico que requiere una tirada de ataque de conjuro o CD de conjuro y tú no tienes la aptitud de lanzamiento de conjuros de la tradición requerida, utiliza tu nivel como bonificador por competencia y el mayor de tus modificadores de entre Inteligencia, Sabiduría y Carisma. Si tienes el nivel maestro en la habilidad apropiada para la tradición del objeto, utiliza en su lugar el bonificador por competencia del nivel entrenado, y si tienes el nivel legendario, utiliza el bonificador por competencia del nivel maestro.

Éxito Durante el resto del turno actual, puedes gastar acciones para activar el objeto como si pudieras utilizarlo normalmente.

Fallo No puedes utilizar el objeto o intentar trucarlo de nuevo este turno, pero puedes probar de nuevo en turnos subsiguientes.

Fallo crítico No puedes utilizar el objeto y no puedes intentar trucarlo de nuevo hasta tus preparativos diarios del día siguiente.

Capítulo 6: Equipo

Para dejar huella en el mundo necesitas el equipo adecuado, incluyendo armadura, armas y otro material. Este capítulo presenta los diferentes objetos que puedes comprar durante la creación de personaje. Por lo general, estos objetos están a la venta en la mayoría de ciudades y otros asentamientos grandes.

Tu personaje empieza el juego con 15 piezas de oro (150 piezas de plata) para gastar en cualesquiera objetos comunes de este capítulo. Los objetos de una rareza poco común sólo se pueden comprar si tienes acceso a ellos debido a aptitudes seleccionadas durante la creación de personaje o si tu DJ te da permiso.

Una vez adquirido tu equipo inicial, hay tres formas principales de obtener nuevos objetos y equipo: encontrarlos durante una aventura, elaborarlos mediante la habilidad Artesanía o comprárselos a un mercader.

DINERO INICIAL
15 PO (150 PP)

Monedas y efectivo

Aunque en algunas zonas podrías hacer trueque de objetos valiosos, el efectivo es la forma más versátil de llevar a cabo transacciones cuando vas al mercado. Las monedas son el tipo de efectivo más común. Para la mayor parte de plebeyos y de aventureros principiantes, la unidad estándar es la pieza de plata (pp). Lo que vale de una moneda de plata es su peso en plata, que siempre es el mismo, y por eso suele ser típicamente aceptada por cualquier mercader o reino, no importa dónde ha sido acuñada. Hay otros tres tipos de moneda, todos ellos estandarizados en cuanto a peso y valor. El primero es la pieza de cobre (pc). Cada pieza de cobre vale un décimo de una pieza de plata. La pieza de oro (po) se utiliza a menudo para comprar objetos mágicos y otros objetos caros, puesto que 1 pieza de oro vale 10 piezas de plata o 100 piezas de cobre. La pieza de platino (ppt) la utilizan los nobles para demostrar su riqueza, para la compra de objetos muy caros, o simplemente como forma de transportar grandes sumas de dinero. Una pieza de platino vale 10 piezas de oro, 100 piezas de plata o 1.000 piezas de cobre. Ver Tabla 6-1: Valor de las monedas, para los tipos de cambio de los tipos de monedas comunes.

Tabla 6-1: Valor de las monedas

Moneda	pc	pp	po	ppt
Pieza de cobre (pc)	1	1/10	1/100	1/1.000
Pieza de plata (pp)	10	1	1/10	1/100
Pieza de oro (po)	100	10	1	1/10
Pieza de platino (ppt)	1.000	100	10	1

Otros tipos de efectivo

Los objetos de arte, las gemas y las materias primas (como las utilizadas para la actividad Artesanía) se pueden utilizar como efectivo: puedes venderlos al mismo Precio al que puedes comprarlos.

Precio

La mayoría de objetos en las siguientes tablas tienen un Precio, que es la cantidad típica de efectivo que cuesta comprar dicho objeto. Un objeto con un Precio de '—' no se puede comprar. Un objeto con un Precio de 0 suele ser gratuito, pero su valor puede ser mayor dependiendo de los materiales utilizados para crearlo. La mayoría de objetos se pueden vender a la mitad de su Precio, pero las monedas, las gemas, los objetos de arte y las materias primas (como los componentes para la actividad Artesanía) se pueden intercambiar a su Precio completo.

Nivel del objeto

Cada objeto tiene un nivel, que representa la complejidad del mismo y cualquier magia utilizada en su construcción. Los objetos más sencillos (con un nivel más bajo) son más fáciles de construir, y no puedes Elaborar objetos de un nivel superior al tuyo (pág. 242). Si el nivel de un objeto no se indica, es 0. Si bien los personajes pueden utilizar objetos de cualquier nivel, los DJ deberían tener en cuenta que permitirles acceder a objetos muy por encima de su nivel podría tener un impacto negativo en la partida.

Sostener y usar objetos

Lo normal es que un personaje tenga dos manos, lo que le permite sostener un objeto en cada mano o un solo objeto, empuñado a dos manos. Desenvainar un objeto o cambiar la forma en que lo llevas suele requerir de la acción Interactuar (aunque para dejar caer un objeto, en su lugar usas la acción Soltar). La Tabla 6-2: Cambiar equipo, de la pág. 273 indica algunas formas en las que puedes cambiar los objetos que sostienes o portas, y el número de manos que necesitas para hacerlo.

Hay muchas formas de utilizar objetos que requieren que inviertas múltiples acciones. Por ejemplo, beber una poción almacenada en un saquillo de tu cinturón requiere usar una acción de Interactuar para extraerla y después una segunda para bebértela, tal y como se describe en su entrada de Activar (pág. 532).

Impedimenta

Cargar con objetos especialmente pesados o engorrosos puede hacer que tu movimiento sea más difícil, igual que sobrecargarte llevando demasiado equipo. El valor de Impedimenta de un objeto refleja lo difícil que es de manejar, representando su tamaño, su peso y su incomodidad en general. Si tienes una puntuación elevada de Fuerza, por lo general no tienes que preocuparte de la Impedimenta si no llevas encima numerosos objetos grandes.

Límites a la impedimenta

Puedes acarrear una cantidad de Impedimenta igual a 5 más tu

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

modificador por Fuerza sin penalización alguna; si llevas más, pasas al estado impedido. No puedes sostener ni llevar encima más Impedimenta que 10 más tu modificador por Fuerza.

Impedido
Llevas más peso del que puedes. Mientras estás impedido, estás torpe 1 y sufres un penalizador -10 a todas tus Velocidades. Igual que todos los penalizadores a la Velocidad, éste no puede reducirla por debajo de 5 pies (*1,5 m*).

Valores de la impedimenta

Todos los objetos tienen un número que indica su valor de Impedimenta, o pueden ser ligeros (lo que se indica con una 'L') o insignificantes (lo que se indica con una '—') a efectos de determinar la Impedimenta. Por ejemplo, una armadura completa es Impedimenta 4, una espada larga es Impedimenta 1, una daga o pergamino son objetos ligeros y un pedazo de tiza es insignificante. Diez objetos ligeros cuentan como Impedimenta 1, redondeando fracciones hacia abajo (así que 9 objetos ligeros cuentan como Impedimenta 0 y 11 cuentan como Impedimenta 1). Los objetos de Impedimenta insignificante no cuentan para tu Impedimenta a menos que intentes llevar cantidades ingentes, a juicio del DJ.

Cómo estimar la impedimenta de un objeto

Como regla general, un objeto que pesa entre 5 y 10 libras (*2,25 y 4,50 kg*) tiene Impedimenta 1, un objeto que pesa menos que unas pocas onzas (*1 oz. pesa unos 30 g*) es insignificante y cualquier cosa entre ambas categorías es ligera. Objetos particularmente engorrosos o poco manejables podrían tener valores de Impedimenta mayores. Por ejemplo, una pértiga de 10 pies (*3 m*) no es pesada, pero su longitud hace complicado moverse mientras la llevas, por lo que su Impedimenta es 1. Los objetos creados para criaturas más grandes o más pequeñas tienen Impedimentas mayores o menores, tal y como se describe en la pág. 295).

Impedimenta de las monedas

Las monedas son un medio de intercambio popular debido a su portabilidad, pero aun así un exceso puede pesar. Mil monedas de cualquier combinación de tipos cuentan como Impedimenta 1. Por lo general no hace falta determinar la Impedimenta de las monedas en fracciones de 1.000; simplemente redondea hacia abajo las fracciones de 1.000. En otras palabras, 100 monedas no cuentan como un objeto ligero y 1.999 monedas son Impedimenta 1, no 2.

Impedimenta de las criaturas

Podrías necesitar saber la Impedimenta de una criatura, sobre todo si tienes que sacar a alguien a cuestas del campo de batalla. La tabla que sigue indica la Impedimenta típica de una criatura basada en su tamaño, pero el DJ podría ajustar esta cifra.

Tamaño de la criatura	Impedimenta
Menudo	1
Pequeño	3
Mediano	6
Grande	12
Enorme	24
Gargantuesco	48

Arrastrar

En algunas situaciones, en lugar de llevar encima un objeto o criatura, podrías querer arrastrarlo. Si arrastras algo, trata su Impedimenta como si fuera la mitad. Por lo general, sólo puedes arrastrar una cosa a la vez, tienes que usar las dos manos, y arrastras lentamente (unos 50 pies [*15 m*] por minuto) si no dispones de algún medio para ir más rápido. Utiliza la Impedimenta total de lo que estás arrastrando por lo que, si tienes un saco cargado de mercancías, utiliza la suma de toda la Impedimenta que hay dentro en lugar de la de un objeto individual de su interior.

Empuñar objetos

Algunas aptitudes requieren que empuñes un objeto, típicamente un arma (*NdT: si no lo es, solemos usar el verbo 'sostener'*). Empuñas un objeto cada vez que lo sostienes con el número de manos requerido para usarlo de forma efectiva. Cuando empuñas un objeto, no sólo lo estás transportando, sino que estás listo para usarlo. Otras aptitudes pueden requerir simplemente que lo transportes o que lo tengas. Se aplican cuando tienes el objeto en tu persona y no tienes que empuñarlo.

Daño a los objetos

Un objeto puede quedar roto o destruido si sufre suficiente daño. Cada objeto tiene un valor de **Dureza**. Cada vez que un objeto sufre daño, reduce dicho daño en tantos puntos como su Dureza. El resto del daño reduce los Puntos de Golpe del objeto. Normalmente, un objeto sólo sufre daño cuando una criatura lo ataca directamente; los objetos que suelen ser dañados habitualmente incluyen las puertas y las trampas. Una criatura que te ataca no suele dañar tu armadura u otro equipo, ni siquiera si te acierta. Sin embargo, la reacción Bloqueo con el escudo puede hacer que tu escudo sufra daño al utilizarlo para prevenir daños a tu persona, y algunos monstruos tienen aptitudes excepcionales que pueden dañar tus objetos.

Un objeto que sufre daño puede resultar **roto** y eventualmente quedar destruido. Queda roto cuando sus Puntos de Golpe son iguales o menores que su **Umbral de rotura** (**UR**); una vez sus Puntos de Golpe se reducen a 0, queda **destruido**. Un objeto roto tiene el estado roto hasta que se Repara por encima de su Umbral de rotura. Cualquier efecto que automáticamente convierta en roto un objeto reducirá de inmediato sus Puntos de Golpe a su Umbral de rotura si el objeto tenía más Puntos de Golpe que dicho umbral cuando el efecto tenga lugar. Si un objeto no tiene Umbral de rotura, que esté roto no cambia su funcionamiento de forma relevante pero, aun así, cuando llega a 0 Puntos de Golpe, queda destruido (consulta la definición del estado roto a continuación para más detalles). Un objeto destruido no puede ser Reparado.

La Dureza, los Puntos de Golpe y el Umbral de rotura de un objeto suelen depender del material del que está hecho. Esta información aparece en la pág. 571.

Roto
Roto es un estado que afecta a los objetos. Un objeto está roto cuando el daño ha reducido sus Puntos de Golpe por debajo de su Umbral de rotura. Un objeto roto no puede utilizarse para su

TABLA 6-2: CÓMO CAMBIAR DE EQUIPO

Cambiar	Manos	Acción
Desenvainar, guardar o recoger un objeto[1]	1 ó 2	Interactuar
Dar un objeto o recibirlo de manos de una criatura voluntaria[2]	1 ó 2	Interactuar
Dejar caer al suelo un objeto	1 ó 2	Soltar
Soltar un escudo u objeto que llevas atado	1	Interactuar
Cambiar la forma de empuñar quitando una mano de un objeto	2	Soltar
Cambiar la forma de empuñar añadiendo una mano a un objeto	2	Interactuar
Sacar un objeto de una mochila[3] o morral	2	Interactuar

[1] Si recoges un objeto a dos manos con sólo una mano, tienes que cambiar la forma de empuñarlo antes de poderlo utilizar.

[2] Una criatura tiene que tener una mano libre para que alguien le dé un objeto, y podría tener que cambiar la forma de empuñar si quiere que le den un objeto que requiere dos manos para empuñar o utilizar.

[3] Sacar un objeto almacenado en la propia mochila requiere primero quitársela con una acción de Interactuar aparte.

función normal, ni concede bonificadores, con la excepción de la armadura. Una armadura rota sigue concediendo su bonificador por objeto a la CA, pero también impone un penalizador por estatus a la CA dependiendo de su categoría: -1 para una armadura ligera rota, -2 para una armadura intermedia rota o -3 para una armadura pesada rota.

Un objeto roto sigue imponiendo los penalizadores y las limitaciones en los que normalmente se incurre llevándolo, sosteniéndolo o vistiéndolo. Por ejemplo, una armadura rota seguiría imponiendo su límite al modificador por Destreza, su penalizador a las pruebas y así sucesivamente

Si un efecto hace que un objeto se rompa automáticamente y éste tiene más Puntos de Golpe que su umbral de rotura, dicho efecto también reduce los Puntos de Golpe actuales del mismo al Umbral de rotura.

INMUNIDADES DE OBJETO

Los objetos inanimados y los peligros son inmunes al sangrado, a los efectos de muerte, a las enfermedades, la curación, los efectos mentales, la nigromancia, los ataques no letales y el veneno, así como a los estados maldito, drenado, fatigado, paralizado, indispuesto e inconsciente. Un objeto provisto de mente no es inmune a los efectos mentales. Muchos objetos son inmunes a otros estados, a discreción del DJ. Por ejemplo, una espada no tiene Velocidad, por lo que no puede sufrir un penalizador a su Velocidad, pero un efecto que causa un penalizador a la Velocidad podría funcionar sobre una trampa de hoja en movimiento.

OBJETOS DE BAJA CALIDAD

Los objetos de baja calidad, ya sean improvisados o bien de dudosa manufactura, nunca están disponibles para su compra excepto en las comunidades más desesperadas. Cuando está disponible, un objeto de baja calidad suele costar la mitad del precio de un objeto normal, aunque en ningún caso puedes vender uno de ellos. Los ataques y las pruebas que implican un objeto de baja calidad sufren un penalizador -2 por objeto. Este penalizador también se aplica a cualquier CD que se aplica a un objeto de baja calidad (como por ejemplo la CA, para las armaduras de baja calidad). Una armadura de baja calidad también empeora en 2 el penalizador a las pruebas de armadura. Los Puntos de Golpe y el Umbral de rotura de un objeto de baja calidad son en uno y otro caso la mitad de los de un objeto normal de su tipo.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Armadura

La armadura incrementa las defensas de tu personaje, pero algunas armaduras intermedias o pesadas pueden perjudicar el movimiento. Si quieres incrementar la defensa de tu personaje más allá de la protección que tu armadura proporciona, puedes usar un escudo. La armadura sólo protege a tu personaje cuando la lleva puesta.

La Clase de armadura

Tu **Clase de armadura** (**CA**) mide lo bien que te puedes defender contra los ataques. Cuando una criatura te ataca, tu CA es la CD para dicha tirada de ataque.

CA = 10 + modificador por Destreza (hasta el límite por Destreza de tu armadura) + bonificador por competencia + bonificador de objeto por armadura a la CA + otros bonificadores + penalizadores

Utiliza tu bonificador por competencia para la categoría (ligera, intermedia o pesada) del tipo específico de armadura que llevas puesta. Si no llevas armadura, utiliza tu competencia en defensa sin armadura.

Ponerse y quitarse la armadura

Ponerse y quitarse una armadura lleva su tiempo así que, ¡asegúrate de que la llevas puesta cuando la necesitas! Ponerse y quitarse una armadura son actividades que implican muchas acciones de Interactuar. Para ponerse una armadura ligera hace falta 1 minuto, para ponerse una armadura intermedia o pesada hacen falta 5 minutos, y se tarda por lo menos 1 minuto en quitarse cualquier tipo de armadura.

Estadísticas de las armaduras

Tabla 6–3: Defensa sin armadura, proporciona las estadísticas para los diversos tipos de protección sin llevar armadura. La Tabla 6-4: Armadura, proporciona las estadísticas para las armaduras que se pueden comprar y vestir, organizadas por categoría. Las columnas de ambas tablas proporcionan las siguientes estadísticas.

Categoría

La categoría de la armadura (sin armadura, armadura ligera, armadura intermedia o armadura pesada) indica qué bonificador por competencia utilizas cuando llevas puesta dicha armadura.

Bonificador a la CA (Bon. CA)

Este número es el bonificador por objeto que sumas debido a la armadura cuando determinas la Clase de armadura.

Límite al modificador por Destreza (Tope Des.)

Este número es la cantidad máxima de tu modificador por Destreza que puedes aplicar a tu CA mientras vistes un tipo de armadura determinado. Por ejemplo, si tienes un modificador por Destreza +4 y llevas una armadura de placas y mallas, sólo aplicas un bonificador +1 de tu modificador por Destreza a tu CA mientras la llevas puesta.

Penalizador a las pruebas (Pen. Pruebas)

Mientras vistes esta armadura, sufres este penalizador a las pruebas de habilidad basadas en la Fuerza y la Destreza, excepto las que tienen el rasgo ataque. Si cumples el umbral de Fuerza de la armadura (ver Fuerza más abajo), no sufres este penalizador.

Penalizador a la Velocidad (Pen. Velocidad)

Mientras vistes una armadura, sufres el penalizador a la Velocidad indicado en esta entrada, así como a cualquier otro tipo de movimiento que tienes, como por ejemplo una Velocidad de trepar o una Velocidad de nadar, hasta un mínimo de 5 pies (*1,5 m*). Si cumples el umbral de Fuerza de la armadura (ver Fuerza más abajo), reduces en 5 pies (*1,5 m*) este penalizador

Fuerza

Esta entrada indica la puntuación de Fuerza a la cual eres lo suficientemente fuerte como para superar alguno de los penalizadores de la armadura. Si tu Fuerza es igual o mayor que este valor, ya no sufres el penalizador a las pruebas de la armadura en 5 pies (*1,5 m*) el penalizador a la Velocidad (hasta, o bien ningún penalizador si éste era -5 pies [*-1,5 m*], o hasta un penalizador de -5 pies [*-1,5 m*] si era de -10 pies [*-3 m*]).

Impedimenta (Imp.)

Esta entrada indica la Impedimenta de la armadura, suponiendo que la llevas puesta y que tienes su peso distribuido por tu cuerpo. Una armadura que se transporta suele tener una Impedimenta 1 mayor que lo que se indica aquí (o bien, Impedimenta 1 en total para una armadura de Impedimenta ligera). La Impedimenta de una armadura aumenta o disminuye si está prevista para criaturas que no son de tamaño Pequeño o Mediano, según las reglas de la pág. 295.

Grupo

Cada tipo de armadura intermedia y pesada pertenece a un grupo de armaduras, que las clasifica por tipos similares. Algunas aptitudes hacen referencia a grupos de armaduras, típicamente para conceder efectos de especialización en armaduras, que se describen en la pág. 275.

Rasgos de armadura

Los rasgos para cada armadura aparecen en esta entrada. Las armaduras pueden tener los siguientes rasgos.

Baluarte: la armadura te cubre de forma tan completa que te proporciona beneficios contra algunos efectos dañinos. En las salvaciones de Reflejos para evitar un efecto dañino, como por ejemplo una *bola de fuego*, sumas un modificador +3 en lugar de tu modificador por Destreza.

Cómoda: la armadura es tan cómoda que puedes descansar de forma normal mientras la llevas puesta.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

TABLA 6-3: DEFENSA SIN ARMAS

Sin armas	Precio	Bon. CA	Tope Des.	Pen. pruebas	Pen. Velocidad	Imp.	Rasgos armadura
Sin armadura	–	+0	–	–	–	–	–
Ropa de explorador	1 pp	+0	+5	–	–	L	Cómoda

TABLA 6-4: ARMADURA

Armadura ligera	Precio	Bon. CA	Tope Des.	Pen. pruebas	Pen. Velocidad	Fuerza	Imp.	Grupo	Rasgos armadura
Ropa acolchada	2 pp	+1	+3	–	–	10	L	–	Cómoda
Cuero	2 po	+1	+4	–1	–	10	1	–	–
Cuero tachonado	3 po	+2	+3	–1	–	12	1	–	–
Camisote de malla	5 po	+2	+3	–1	–	12	1	–	Flexible, ruidosa
Armadura intermedia	**Precio**	**Bon. CA**	**Tope Des.**	**Pen. pruebas**	**Pen. Velocidad**	**Fuerza**	**Imp.**	**Grupo**	**Rasgos armadura**
Pieles	2 po	+3	+2	–2	–5 pies (*-1,5 m*)	14	2	Cuero	–
Cota de escamas	4 po	+3	+2	–2	–5 pies (*-1,5 m*)	14	2	Compuesta	–
Cota de malla	6 po	+4	+1	–2	–5 pies (*-1,5 m*)	16	2	Malla	Flexible, ruidosa
Coraza	8 po	+4	+1	–2	–5 pies (*-1,5 m*)	16	2	Completa	–
Armadura pesada	**Precio**	**Bon. CA**	**Tope Des.**	**Pen. pruebas**	**Pen. Velocidad**	**Fuerza**	**Imp.**	**Grupo**	**Rasgos armadura**
Laminada (nivel 1)	13 po	+5	+1	–3	-10 pies (*-3 m*)	16	3	Compuesta	–
Placas y mallas (nivel 1)	18 po	+5	+1	–3	-10 pies (*-3 m*)	16	3	Completa	–
Armad. completa (nivel 2)	30 po	+6	+0	–3	-10 pies (*-3 m*)	18	4	Completa	Baluarte

Flexible: la armadura es tan flexible que no obstaculiza la mayoría de acciones. No aplicas su penalizador a las pruebas en las de Acrobacias o Atletismo.

Ruidosa: la armadura rechina y es probable que advierta a otros de tu presencia . El penalizador por armadura a las pruebas se aplica a las pruebas de Sigilo, incluso si cumples con la puntuación de Fuerza requerida.

EFECTOS DE LA ESPECIALIZACIÓN EN ARMADURA

Determinados rasgos de clase te pueden conceder beneficios adicionales con ciertas armaduras. A esto se le llama un efecto de especialización de armadura. El efecto exacto depende de a qué grupo de armadura pertenece la tuya, tal y como se indica a continuación. Sólo las armaduras intermedias y pesadas disponen de efectos de especialización en armadura.

Completa: la recia armadura completa no proporciona agarre alguno a un filo cortante. Obtienes tanta resistencia al daño cortante como 1 + el valor de la runa de potencia de la armadura para las armaduras intermedias, o 2 + el valor de la runa de potencia de la armadura para las armaduras pesadas.

Compuesta: las numerosas piezas superpuestas de esta armadura te protegen de los ataques perforantes. Obtienes tanta resistencia al daño perforante como 1 + el valor de la runa de potencia de la armadura para las armaduras intermedias, o 2 + el valor de la runa de potencia de la armadura para las armaduras pesadas.

Cuero: la gruesa segunda piel de la armadura dispersa la fuerza bruta para reducir el daño contundente. Obtienes tanta resistencia al daño contundente como 1 + el valor de la runa de potencia de la armadura para las armaduras intermedias, o 2 + el valor de la runa de potencia de la armadura para las armaduras pesadas.

Malla: la armadura es tan flexible que se puede doblar en un impacto crítico y absorber parte del golpe. Reduce el daño procedente de impactos críticos, o bien en 4 + el valor de la runa de potencia de la armadura para las armaduras intermedias, o 6 + el valor de la runa de potencia de la armadura para las armaduras pesadas. Esto no puede reducir el daño a menos del obtenido para el impacto antes de doblarlo para un impacto crítico.

MATERIALES

La mayoría de las armaduras y de las armas están hechas de materiales ordinarios y comúnmente disponibles como el hierro, el cuero, el acero y la madera. Si no estás seguro de la procedencia de los materiales de una armadura, el DJ determina los detalles.

Por otra parte, algunas armaduras, escudos y armas están hechos de materiales preciosos. A menudo, estos materiales tienen propiedades sobrenaturales inherentes. El hierro frío, por ejemplo, daña a las hadas, y la plata, a los licántropos. Estos materiales se detallan a partir de la página 571.

DESCRIPCIONES DE LAS ARMADURAS

Cada tipo de armadura se describe con más detalle a continuación.

Acolchada: esta armadura es simplemente una capa de tela gruesa y guateada, pero a veces se utiliza porque es muy barata. La armadura acolchada es más fácil de dañar y destruir que otros tipos de armadura. Una armadura pesada incluye en su precio una acolchada, a modo de ropa interior, aunque ésta pierde el rasgo cómoda cuando se lleva por debajo de una armadura pesada. Para dormir, si tu armadura pesada resulta destruida o cuando no quieres llevar la armadura completa, puedes llevar sólo tu armadura acolchada. Esto te permite mantener investida la armadura y beneficiarte de cualquier runa de la armadura pesada asociada, pero nadie más puede vestir tu armadura pesada sin la acolchada de debajo.

Camisote de malla: a veces denominado loriga, se trata de una camisa larga construida con los mismos anillos metálicos que una cota de malla. Sin embargo, es mucho más ligero que la cota de malla y sólo protege el torso, los brazos y los muslos de quien lo lleva.

Completa: la armadura completa consiste en placas metálicas entrelazadas que cubren casi todo el cuerpo en un caparazón de

acero. Es cara y pesada, y a menudo el portador necesita ayuda para ponérsela correctamente, pero proporciona la mejor defensa que una armadura puede conceder. Una armadura de este tipo lleva por debajo una armadura acolchada (ver en esta misma sección) y va provista de unos guanteletes (pág. 285).

Coraza: a pesar del nombre, este tipo de armadura consiste en diversas piezas de armadura completa o armadura de placas y mallas (ver en esta misma sección) que protegen el torso, el pecho, el cuello y a veces las caderas y las piernas. Estratégicamente concede parte de la protección de la armadura completa permitiendo mayor flexibilidad y velocidad.

Cota de escamas: una cota de escamas consiste en muchas escamas metálicas cosidas sobre una base de cuero reforzado, a menudo en forma de una camisa larga que protege el torso, los brazos y las piernas.

Cota de malla: una cota de malla consiste en varias piezas de armadura compuestas de pequeños anillos metálicos enlazados formando una malla protectora. Suele incluir un camisote de malla, grebas, brazales y una escarcela, protegiendo colectivamente la mayor parte del cuerpo.

Cuero: una mezcla de cuero hervido flexible y moldeado, una armadura de este tipo proporciona cierta protección con una flexibilidad máxima.

Cuero tachonado: esta armadura de cuero está reforzada con remaches de metal y a veces pequeñas placas metálicas, proporcionando gran parte de la flexibilidad de una armadura de cuero, pero con una protección más robusta.

Laminada: este tipo de armadura es una cota de malla reforzada con placas de metal flexibles y entrelazadas, situadas típicamente en el torso, los brazos y las piernas del portador. Una armadura de este tipo lleva por debajo una armadura acolchada (ver en esta misma sección) y va provista de unos guanteletes (pág. 285).

Pieles: una mezcla de pelo de animal, piel gruesa y a veces cuero hervido moldeado, esta armadura proporciona protección debido a sus capas de cuero, aunque su volumen lentifica al portador y disminuye su movilidad.

Placas y mallas: una armadura de placas y mallas consiste en la mayoría de las placas metálicas utilizadas en una armadura completa, con protección más ligera o menor para los brazos y las piernas. Concede parte de la protección de la armadura completa permitiendo mayor flexibilidad y velocidad. Una armadura de este tipo lleva por debajo una armadura acolchada (ver en esta misma sección) y va provista de unos guanteletes (pág. 285).

Ropa de explorador: los aventureros que no llevan armadura suelen viajar provistos de ropas duraderas. Aunque no es armadura y utiliza tu competencia en defensa sin armadura, sigue teniendo un tope por Des y puede conceder un bonificador de objeto a la CA si se graban en ella runas de potencia (descritas en la pág. 594).

CÓMO DAÑAR LAS ARMADURAS

Las estadísticas de la armadura se basan predominantemente en el material del que está hecha. Es poco probable que tu armadura sufra daño, tal y como se explica en Daños a los objetos en la pág. 272.

Material	Dureza	PG	UR
Ropa (ropa de explorador, acolchada)	1	4	2
Cuero (piel, cuero, cuero tachonado)	4	16	8
Metal (coraza, cota de malla, camisote de malla, completa, placas y mallas, cota de escamas, laminada)	9	36	18

Escudos

Un escudo puede incrementar la defensa de tu personaje más allá de la protección que su armadura le proporciona. Tu personaje debe empuñar un escudo en una mano para poderlo utilizar, y concede su bonificador a la CA si y solamente si utiliza una acción para Alzar un escudo. Esta acción concede el bonificador por escudo a la CA como bonificador por circunstancia hasta el inicio del siguiente turno. El penalizador a la Velocidad de un escudo se aplica siempre que tu personaje lleva uno, tanto si lo ha alzado como si no.

Alzar un escudo es la acción utilizada más comúnmente con los escudos. La mayoría de escudos se tiene que empuñar con una mano, por lo que con dicha mano no se puede a la vez Alzar un escudo y sostener otra cosa. Sin embargo, una rodela (o broquel) no ocupa tu mano, por lo que puedes Alzar un escudo si se trata de una rodela y si tienes la mano libre (o, a discreción del DJ, si con ella sostienes un objeto sencillo y de peso ligero que no es un arma). Si dicha mano ya no está libre, pierdes los beneficios de Alzar un escudo.

Cuando tienes alzado un escudo pavés, puedes utilizar la acción Ponerte a cubierto (pág. 470) para incrementar hasta +4 el bonificador por circunstancia a la CA. Esto dura hasta que el escudo ya no está alzado. Si normalmente tendrías cobertura menor contra un ataque, tener alzado un escudo pavés proporciona cobertura normal contra dicho ataque (y otras criaturas pueden Ponerse a cubierto de la forma normal utilizando la cobertura de tu escudo).

Si tienes acceso a la reacción Bloqueo con el escudo (debido a tu clase o a una dote), puedes utilizarla mientras Alzas tu escudo para reducir el daño que sufres en una cantidad igual a la Dureza del escudo. A continuación, el escudo y tú os repartís el daño sobrante.

Estadísticas de los escudos

Los escudos tienen estadísticas que siguen las mismas reglas que la armadura: Precio, penalizador a la Velocidad e Impedimenta (consulta la pág. 274 para ellas). Sus otras estadísticas se describen aquí.

Bonificador a la CA (Bon. CA)

Un escudo concede un bonificador por circunstancia a la CA, pero sólo cuando ha sido alzado. Esto requiere utilizar la acción Alzar un escudo, que se describe en la pág. 472.

Dureza

Siempre que un escudo sufre daño, la cantidad se reduce en esta cifra. Esto es particularmente relevante para los escudos debido a la dote Bloqueo con el escudo (pág. 258). Las reglas acerca de la Dureza aparecen en la pág. 272.

PG (UR)

Esta columna indica los Puntos de Golpe (PG) del escudo y su Umbral de rotura (UR). Sirven para medir qué cantidad de daño puede sufrir el escudo antes de quedar destruido (su total de PG) y cuánto puede sufrir antes de quedar roto e inservible (su UR). Una y otra cosa importan sobre todo a efectos de la reacción Bloquear con el escudo.

Atacar con un escudo

Un escudo se puede utilizar como un arma marcial para llevar a cabo ataques, utilizando las estadísticas indicadas para golpear con el escudo en la Tabla 6-7: Armas cuerpo a cuerpo (pág. 280). Atacar con un escudo es una opción sólo para los escudos que no han sido diseñados para utilizarse como armas. No se pueden añadir runas a un escudo. También puedes fijar, o bien un umbo, o bien púas a un escudo para convertirlo en un arma más práctica. Una y otra cosa se describen en la Tabla 6-7. Funcionan como otras armas y también pueden grabarse runas en ellas.

Descripciones de los escudos

Cada tipo de escudo se describe con más detalle a continuación.

Rodela (o broquel): este escudo, muy pequeño, es el favorito de los duelistas y de los guerreros rápidos y provistos de armadura ligera. Típicamente está hecho de acero y va atado a tu antebrazo. Podrás Alzar un escudo con tu rodela mientras tengas libre esa mano o sostengas en ella un objeto de peso ligero que no sea un arma.

Escudo de madera: aunque se construyen en una gran variedad de formas y tamaños, la protección ofrecida por los escudos de madera procede de la reciedumbre de sus materiales. Si bien los escudos de madera son menos caros que los de acero, se rompen con más facilidad.

Escudo de acero: igual que los escudos de madera, los de acero se construyen en una gran variedad de formas y tamaños. Aunque son más caros que los de madera, son mucho más duraderos.

Escudo pavés: estos enormes escudos se pueden utilizar para proporcionar cobertura a casi todo el cuerpo. Debido a su tamaño, suelen estar hechos de madera reforzada con metal.

Tabla 6-5: Escudos

Escudo	Precio	Bon. CA[1]	Pen. Velocidad	Imp.	Dureza	PG (UR)
Rodela	1 po	+1	–	L	3	6 (3)
Escudo de madera	1 po	+2	–	1	3	12 (6)
Escudo de acero	2 po	+2	–	1	5	20 (10)
Escudo pavés	10 po	+2/+4[2]	-5 pies (-1,5 m)	4	5	20 (10)

[1] Obtener el bonificador por circunstancia a la CA de un escudo requiere usar la acción Alzar un escudo (que está en la pág. 472).

[2] Obtener el bonificador mayor debido a un escudo pavés requiere utilizar la acción Ponerse a cubierto (pág. 470) mientras se tiene alzado el escudo.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Armas

La mayoría de personajes de Pathfinder llevan armas, que van desde poderosos martillos de guerra a gráciles arcos, pasando por humildes clavas. Los detalles completos sobre cómo calcular los bonificadores, modificadores y penalizadores para las tiradas de ataque y las de daño están en el Capítulo 9, pág. 446, pero se resumen aquí, seguidos de las reglas de armas y de docenas de elecciones de arma.

Tiradas de ataque

Cuando haces una tirada de ataque, determinas el resultado tirando 1d20 y sumando tu modificador al ataque debido al arma o al ataque sin armas que estás utilizando. Los modificadores por ataques cuerpo a cuerpo y a distancia se calculan de forma diferente.

Modificador al ataque cuerpo a cuerpo = Modificador por Fuerza (opcionalmente por Destreza para un arma de sutileza) **+ bonificador por competencia + otros bonificadores + penalizadores**

Modificador al ataque a distancia = modificador por Destreza + bonificador por competencia + otros bonificadores + penalizadores

Los bonificadores y los penalizadores se aplican a estas tiradas igual que a otros tipos de pruebas Las armas provistas de runas de potencia (pág. 594) suman un bonificador de objeto a tus tiradas de ataque.

Penalizador por ataque múltiple

Si utilizas una acción con el rasgo ataque más de una vez en tu turno, tus ataques después del primero sufren un penalizador llamado penalizador por ataque múltiple. Tu segundo ataque sufre un penalizador -5 y todo ataque subsiguiente sufre un penalizador -10.

El penalizador por ataque múltiple no se aplica a los ataques que llevas a cabo cuando no es tu turno (como por ejemplo los ataques hechos como parte de una reacción). Puedes utilizar un arma con el rasgo ágil (pág. 282) para reducir tu penalizador por ataque múltiple.

Tiradas de daño

Cuando el resultado de tu tirada de ataque con un arma o un ataque sin armas es igual o mayor que la CA de tu objetivo, ¡aciertas al objetivo! Tira el dado de daño del arma o del ataque sin armas y suma los modificadores, bonificadores y penalizadores relevantes para determinar la cantidad de daño que infliges. Calcula una tirada de daño como sigue.

Tirada de daño cuerpo a cuerpo = dado de daño del arma o del ataque sin armas + modificador por Fuerza + bonificadores + penalizadores

Tirada de daño a distancia = dado de daño del arma o del ataque sin armas + modificador por Fuerza para las armas arrojadizas + bonificadores + penalizadores

Las armas a distancia no suelen sumar un modificador por característica a la tirada de daño, aunque las armas con el rasgo impulsora (pág. 282) suman la mitad de tu modificador por Fuerza (o tu modificador completo si es un número negativo) y las armas arrojadizas suman el modificador por Fuerza completo.

Las armas mágicas con runas *de golpe*, *gran golpe* o *golpe mayor* (pág. 594) suman uno o más dados de daño a tu tirada. Estos dados adicionales son del mismo tamaño de dado que el de daño del arma. A niveles mayores, la mayoría de personajes también obtienen daño adicional debido a la especialización en un arma.

Impactos críticos

Cuando haces un ataque y sacas un 20 natural (el número del dado es un 20) el resultado es un impacto, y si el resultado de tu ataque excede en 10 la CA del objetivo, obtienes un éxito crítico (también conocido como un impacto crítico).

Si obtienes un éxito crítico en un Golpe, tu tirada inflige doble daño (pág. 451). Otros ataques, como las tiradas de ataque de conjuro y algunos usos de la habilidad Atletismo, describen los efectos específicos que tienen lugar cuando su desenlace es un éxito crítico.

Ataques sin armas

Casi todos los personajes empiezan el juego entrenados en ataques sin armas. Puedes dar un Golpe con el puño u otra parte corporal, calculando las tiradas de ataque y daño de la misma forma en que harías con un arma. Los ataques sin armas pueden pertenecer a un grupo de armas (pág. 280) y podrían tener rasgos de arma (pág. 282). Sin embargo, los ataques sin armas no son armas y los efectos y aptitudes que funcionan con las armas nunca funcionan con los ataques sin armas si no se indica de forma específica.

La Tabla 6-6: Ataques sin armas, indica las estadísticas para un ataque sin armas con el puño, aunque por lo general utilizas las mismas estadísticas para los ataques hechos con cualquier otra parte de tu cuerpo. Ciertas dotes de ascendencia, rasgos de clase y conjuros proporcionan acceso a ataques sin armas especiales y más poderosos. Los detalles de dichos ataques sin armas se proporcionan en las aptitudes que los conceden.

Armas improvisadas

Si atacas con algo que no ha sido construido para ser un arma, como por ejemplo una silla o un jarrón, estás atacando con un arma improvisada. Sufres un penalizador -2 por objeto a las tiradas de ataque con un arma improvisada. El DJ determina la cantidad y el tipo de daño que inflige el ataque, si inflige alguno, así como cualquier rasgo de arma que debe tener el arma improvisada. . Las armas improvisadas se consideran armas sencillas.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Estadísticas de las armas

En las tablas de las págs. 280 a 282 figuran las estadísticas de diversas armas cuerpo a cuerpo y a distancia que puedes comprar, así como las estadísticas de pegar con el puño (o algún otro ataque básico sin armas). Las tablas presentan las siguientes estadísticas. Todas las armas indicadas en este capítulo tienen un nivel de objeto de 0.

Daño

Esta entrada indica el dado de daño del arma y el tipo de daño que inflige: Con para contundente, Per para perforante o Cor para cortante.

Dados de daño

Cada arma indica el tamaño de dado utilizado para su tirada de daño. Un arma normal inflige un dado de daño, pero una runa mágica *de golpe* puede aumentar el número de dados a tirar, así como algunas acciones especiales y conjuros. Estos dados adicionales utilizan el mismo tamaño de dado que el de daño del arma o del ataque sin armas normal.

Cómo contar los dados de daño

Los efectos basados en el número de dados de daño de un arma sólo incluyen los dados de daño de la misma más cualquier daño adicional derivado de una runa *de golpe*. No cuentan los dados adicionales procedentes de aptitudes, efectos de especialización crítica, runas de propiedad, rasgos de armas o cosas similares.

Cómo aumentar el tamaño de dado

Cuando un efecto te pide aumentar el tamaño de tu dado de daño por arma, en lugar de utilizar el dado normal, utiliza el siguiente dado mayor, tal y como se indica más adelante (por lo que, si estuvieras utilizando un d4, utilizarías un d6 y así sucesivamente). Si ya estás utilizando un d12, el tamaño ya está al máximo. No puedes incrementar más de una vez el tamaño de dado de daño por arma.

1d4 → 1d6 → 1d8 → 1d10 → 1d12

Rango de distancia

Las armas a distancia y las armas arrojadizas tienen un incremento de rango de distancia. Los ataques con dichas armas funcionan con normalidad hasta dicha distancia. Las tiradas de ataque más allá del incremento de rango de distancia de un arma sufren un penalizador -2 por cada múltiplo adicional de dicho incremento entre el objetivo y tú. Los ataques más allá del sexto incremento de rango de distancia son imposibles.

Por ejemplo, un arco corto no sufre penalizador alguno contra un objetivo que está hasta 60 pies (*18 m*) de distancia, sufre un penalizador -2 contra un objetivo más allá de 60 pies pero hasta 120 (*18 a 36 m*), un penalizador -4 contra un objetivo más allá de 120 pies pero hasta 180 (*36 a 72 m*) y así sucesivamente, hasta 360 pies (*144 m*).

Recargar

Mientras que todas las armas necesitan cierta cantidad de tiempo para colocarse en posición, muchas armas a distancia necesitan también cargarse y recargarse. Esta entrada indica cuántas acciones de Interactuar cuesta recargar dichas armas. Puede ser 0 si sacar la munición y disparar el arma forman parte de la misma acción. Si un objeto tarda 2 o más acciones en recargarse, el DJ determina si deben llevarse a cabo juntas como una actividad, o bien si puedes gastar alguna de dichas acciones durante un turno y el resto el turno siguiente.

Un objeto con una entrada de '—' tiene que desenvainarse para ser arrojado, lo que suele requerir una acción de Interactuar igual que desenvainar cualquier otra arma. Tanto recargar un arma a distancia como desenvainar un arma arrojadiza requieren tener una mano libre. Cambiar la forma de empuñar para liberar una mano y después colocar las manos de nuevo de la forma necesaria para empuñar el arma se incluyen en las acciones que inviertes para recargar un arma.

Impedimenta

Esta entrada indica la Impedimenta del arma. La Impedimenta de un arma aumenta o disminuye si está prevista para criaturas que no son de tamaño Pequeño o Mediano, según las reglas de la pág. 295.

Manos

Algunas armas requieren una mano para empuñarlas y otras requieren dos. Unos pocos objetos, como por ejemplo el arco largo, indican >1 en su entrada de Manos. Un arma que indica

Cómo seleccionar las armas

Los personajes que se centran en el combate tienen que considerar cuidadosamente su elección de armas, evaluando si quieren luchar cuerpo a cuerpo o a distancia, el potencial de daño del arma y los rasgos especiales de diversas armas. Los personajes que son principalmente lanzadores de conjuros tan sólo suelen necesitar un arma de recurso en la mejor categoría en la que están entrenados o en la que son mejores.

Al seleccionar armas, empieza identificando los tipos de arma en los que estás entrenado o en los que eres mejor. A continuación, compara las armas de dichos tipos para determinar en cuáles tendrías mejor modificador a los ataques cuerpo a cuerpo o a distancia. Se suele considerar una buena práctica elegir un arma cuerpo a cuerpo y un arma a distancia durante la creación de personajes para poder enfrentarte a una mayor variedad de enemigos y de situaciones.

Categorías de armas

Las armas se dividen en categorías amplias dependiendo de la cantidad de daño que infligen y de qué rasgos tienen. Las armas marciales suelen infligir más daño que las armas sencillas, y las armas avanzadas suelen tener más rasgos ventajosos que las armas marciales a igualdad de daño. Por lo general, querrás seleccionar armas que inflijan más daño, pero si fueras un combatiente muy experimentado, podrías elegir un arma con rasgos interesantes, incluso si tuviera un dado de daño por arma menor. También puedes comprar múltiples armas dentro de tu presupuesto, lo que te permite usar unas u otras en diferentes situaciones.

>1 se puede sostener en una mano, pero el proceso de dispararla requiere una segunda mano para sacar, empulgar y lanzar una flecha Esto significa que puedes hacer cosas con tu mano libre mientras sostienes el arco sin cambiar la forma de empuñarlo, pero la otra mano debes tenerla libre cuando disparas. Para empuñar adecuadamente un arma >1, debes sostenerla en una mano y además tener una mano libre.

Las armas que requieren dos manos suelen infligir más daño. Algunas armas a una mano tienen el rasgo a dos manos, lo que hace que inflijan dados de daño de arma de diferente tamaño al usarlas a dos manos. Además, algunas aptitudes requieren que empuñes un arma a dos manos. Cumples con este requisito al sostener el arma a dos manos, incluso si no requiere dos manos o si tiene el rasgo a dos manos.

GRUPO

Un grupo de armas o de ataques sin arma clasifica las armas similares. Los grupos afectan algunas aptitudes y lo que hace el arma en un impacto crítico si tienes acceso a la misma o a los efectos de especialización crítica de los ataques sin armas; para detalles completos, consulta la pág. 283.

RASGOS DE ARMA

Los rasgos que tiene un arma o un ataque sin armas se indican en esta entrada. Cualquier rasgo que se refiere a un 'arma' también se puede aplicar algún ataque sin armas que tiene dicho rasgo.

MUNICIÓN

Algunas entradas de las tablas de armas a distancia van seguidas de una entrada que indica el tipo de munición disparada. El dado de daño viene determinado por el arma, no por la munición. Debido a eso y a que otras estadísticas importantes varían según el arma, las entradas de munición sólo indican el nombre, la cantidad, el Precio y la Impedimenta. Usar la munición la destruye.

TABLA 6-6: ATAQUES SIN ARMAS

Golpear sin armas	Precio	Daño	Imp.	Manos	Grupo	Rasgos de arma
Puño	–	1d4 Con	–	1	Pelea	Ágil, no letal, sin armas, sutil

TABLA 6-7: ARMAS CUERPO A CUERPO

Armas sencillas	Precio	Daño	Imp.	Manos	Grupo	Rasgos de arma
Bastón	0	1d4 Con	1	1	Palos	A dos manos d8
Clava	0	1d6 Con	1	1	Palos	Arrojadiza 10 pies (*3 m*)
Daga	2 pp	1d4 Per	L	1	Cuchillos	Ágil, arrojadiza 10 pies (*3 m*), sutil, versátil Cor
Guantelete armado	3 pp	1d4 Per	L	1	Pelea	Ágil, mano libre
Guantelete	2 pp	1d4 Con	L	1	Pelea	Ágil, mano libre
Hoz	2 pp	1d4 Cor	L	1	Cuchillos	Ágil, derribo, sutil
Lanza larga	5 pp	1d8 Per	2	2	Lanzas	Alcance
Lanza	1 pp	1d6 Per	1	1	Lanzas	Arrojadiza 20 pies (*6 m*)
Maza de armas	1 po	1d5 Con	1	1	Palos	Versátil Per
Maza ligera	4 pp	1d4 Con	L	1	Palos	Ágil, empujar, sutil
Maza	1 po	1d6 Con	1	1	Palos	Empujar
Armas sencillas poco comunes	**Precio**	**Daño**	**Imp.**	**Manos**	**Grupo**	**Rasgos de arma**
Daga de clan	2 po	1d4 Per	L	1	Cuchillos	Ágil, enano, parada, versátil Con
Katar	3 pp	1d4 Per	L	1	Cuchillos	Ágil, letal d6, monje
Armas marciales	**Precio**	**Daño**	**Imp.**	**Manos**	**Grupo**	**Rasgos de arma**
Alabarda	2 po	1d10 Per	2	2	De asta	Alcance, arrojadiza 10 pies (*3 m*), versátil Cor
Alfanje	3 po	1d10 Cor	2	2	Espadas	Derribo, vigorosa
Bastón *bo*	2 pp	1d8 Con	2	2	Palos	Alcance, derribo, monje, parada
Bisarma	2 po	1d10 Cor	2	2	De asta	Alcance, derribar
Cachiporra	1 pp	1d6 Con	L	1	Palos	Ágil, no letal
Cimitarra	1 po	1d6 Cor	2	2	Espadas	Barrido, vigorosa
Cuchillo de estrella	2 po	1d4 Per	L	1	Cuchillos	Ágil, arrojadiza 20 pies (*6 m*), letal d6, sutil
Daga de guardamano	5 pp	1d4 Per	L	1	Cuchillos	Ágil, desarme, parada, sutil, versátil Cor
Espada bastarda	4 po	1d8 Cor	1	1	Espadas	A dos manos d12
Espada corta	9 pp	1d6 Per	L	1	Espadas	Ágil, sutil, versátil Cor
Espada larga	1 po	1d8 Cor	1	1	Espadas	Versátil Per
Espada ropera	2 po	1d6 Per	1	1	Espadas	Desarme, letal d8, sutil
Golpe con el escudo	–	1d4 Con	–	1	Escudos	–
Gran clava	1 po	1d10 Con	2	2	Palos	Empujar, revés
Gran hacha	2 po	1d12 Cor	2	2	Hachas	Barrido
Gran pico	1 po	1d10 Per	2	2	Picos	Fatal d12

Guadaña	2 po	1d10 Cor	2	2	De asta	Derribo, letal d10
Guja	1 po	1d8 Cor	2	2	De asta	Alcance, letal d8, vigorosa
Hacha de batalla	1 po	1d8 Cor	1	1	Hachas	Barrido
Hacha de mano	4 pp	1d6 Cor	L	1	Hachas	Ágil, barrido
Lanza de caballería	1 po	1d8 Per	2	2	Lanzas	Alcance, de justa, letal d8
Látigo	1 pp	1d4 Cor	1	1	Manguales	Alcance, derribo, desarme, no letal, sutil
Mandoble	2 po	1d12 Cor	2	2	Espadas	Versátil Per
Mangual de guerra	2 po	1d10 Con	2	2	Manguales	Barrido, derribo, desarme
Mangual	8 pp	1d6 Con	1	1	Manguales	Barrido, derribo, desarme
Martillo de guerra	1 po	1d8 Con	1	1	Martillos	Empujón
Martillo ligero	3 pp	1d6 Con	L	1	Martillos	Ágil, arrojadiza 20 pies (*6 m*)
Mazo	3 po	1d12 Con	2	2	Martillos	Empujar
Pico ligero	4 pp	1d4 Per	L	1	Picos	Ágil, fatal d8
Pico	7 pp	1d6 Per	1	1	Picos	Fatal d10
Púas de escudo	5 pp	1d6 Per	–	1	Escudos	Fijado al escudo
Ronca	2 po	1d10 Per	2	2	De asta	Alcance, desarme
Tridente	1 po	1d8 Per	1	1	Lanzas	Arrojadiza 20 pies (*6 m*)
Umbo de escudo	5 pp	1d6 Con	–	1	Escudos	Fijado al escudo
Armas marciales poco comunes	**Precio**	**Daño**	**Imp.**	**Manos**	**Grupo**	**Rasgos de arma**
Cadena armada	3 po	1d8 Cor	1	2	Manguales	Derribo, desarme, sutil
Daga orca de nudillos	7 pp	1d6 Per	L	1	Cuchillos	Ágil, desarme, orco
Espada curva elfa	4 po	1d8 Cor	2	2	Espadas	Elfo, sutil, vigorosa
Espada del templo	2 po	1d8 Cor	1	1	Espadas	Derribo, monje
Horca de furtivo	1 po	1d4 Per	L	1	Lanzas	Ágil, arrojadiza 20 pies (*6 m*), letal d6, mediano, puñalada trapera, sutil
Kama	1 po	1d6 Cor	L	1	Cuchillos	Ágil, derribo, monje
Katana	2 po	1d6 Cor	1	1	Espadas	A dos manos d10, letal d8, versátil Per
Kukri	6 pp	1d6 Cor	L	1	Cuchillos	Ágil, derribo, sutil
Martillo ganchudo gnomo	2 po	1d6 Con	1	1	Martillos	A dos manos d10, derribo, gnomo, versátil Per
Nunchaku	2 pp	1d6 Con	L	1	Palos	Desarme, monje, revés, sutil
Rajaperros	1 pp	1d6 Cor	L	1	Espadas	Ágil, goblin, puñalada trapera, sutil
Sai	6 pp	1d4 Per	L	1	Cuchillos	Ágil, desarme, monje, sutil, versátil Con
Sajacaballos	9 po	1d8 Cor	2	2	De asta	Alcance, derribar, goblin, versátil Per
Armas avanzadas poco comunes	**Precio**	**Daño**	**Imp.**	**Manos**	**Grupo**	**Rasgos de arma**
Hacha de guerra enana	3 po	1d8 Cor	2	1	Hachas	A dos manos d12, barrido, enano
Maza de giro gnoma	3 po	1d8 Con	2	1	Manguales	Alcance, gnomo
Partecuellos orco	2 po	1d8 Cor	1	1	Hachas	Barrido, orco, vigorosa
Sable aserrado	5 po	1d6 Cor	L	1	Espadas	Ágil, gemela, sutil

TABLA 6-8: ARMAS A DISTANCIA

Armas sencillas	Precio	Daño	R. de distancia	Recarga	Imp.	Manos	Grupo	Rasgos de arma
Ballesta	3 pc	1d8 Per	120 pies (*36 m*)	1	1	2	Arcos	–
10 virotes	1 pp				L			
Ballesta de mano	3 po	1d6 Per	60 pies (*18 m*)	1	L	1	Arcos	–
10 virotes	1 pp				L			
Ballesta pesada	4 pc	1d10 Per	120 pies (*36 m*)	1	1	2	Arcos	–
10 virotes	1 pp				L			
Cerbatana	1 pp	1 Per	20 pies (*6 m*)	1	L	1	Dardos	Ágil, no letal
10 dardos de cerbat.	5 pc				L			
Dardo	1 pc	1d4 Per	20 pies (*6 m*)	–	L	1	Dardos	Ágil, arrojadiza
Honda	0	1d6 Con	50 pies (*15 m*)	1	L	1	Hondas	Impulsora
10 balas de honda	1 pc				L			
Jabalina	1 pp	1d6 Per	50 pies (*15 m*)	–	L	1	Dardos	Arrojadiza
Armas marciales	**Precio**	**Daño**	**R. de distancia**	**Recarga**	**Imp.**	**Manos**	**Grupo**	**Rasgos de arma**
Arco corto	3 po	1d6 Per	60 pies (*18 m*)	0	1	>1	Arcos	Letal d10

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

10 flechas	1 pp				L			
Arco corto compuesto	14 po	1d6 Per	60 pies (*18 m*)	0	1	>1	Arcos	Letal d10, impulsora
10 flechas	1 pp				L			
Arco largo	6 po	1d8 Per	100 pies (*30 m*)	0	2	>1	Arcos	Letal d10, volea 30 pies (*9 m*)
10 flechas	1 pp				L			
Arco largo compuesto	20 po	1d8 Per	100 pies (*30 m*)	0	2	>1	Arcos	Letal d10, impulsora, volea 30 pies (*9 m*)
10 flechas	1 pp				L			
Bomba alquímica*	Variable	Variable	20 pies (*6 m*)	–	L	1	Bombas	Variable
Armas marciales poco comunes	**Precio**	**Daño**	**R. de distancia**	**Recarga**	**Imp.**	**Manos**	**Grupo**	**Rasgos de arma**
Bastón honda mediano	5 po	1d10 Con	80 pies (*24 m*)	1	1	2	Hondas	Mediano, impulsora
10 balas de honda	1 pc				L			
Shuriken	1 pc	1d4 Per	20 pies (*6 m*)	0	–	1	Dardos	Ágil, arrojadiza, monje

* Las estadísticas de las bombas alquímicas se encuentran a partir de la pág. 600.

RASGOS DE ARMA

Las armas y los ataques sin arma con el rasgo arma pueden tener los siguientes rasgos.

A dos manos: esta arma se puede empuñar con las dos manos. Hacerlo cambia su dado de daño por arma al valor indicado. Este cambio se aplica a todos los dados de daño del arma, como por ejemplo los procedentes de runas *de golpe*.

Ágil: el penalizador por ataques múltiples que sufres con esta arma durante el segundo ataque del turno es -4 en lugar de -5, y -8 en lugar de -10 en el tercero y subsiguientes.

Alcance: esta arma es larga y se puede utilizar para atacar a criaturas que están hasta a 10 pies (*3 m*) de distancia en lugar de tan sólo a criaturas adyacentes. Para criaturas que ya tienen alcance con el miembro (o miembros) con el que empuñan el arma, ésta incrementa su alcance en 5 pies (*1,5 m*).

Arrojadiza: puedes lanzar esta arma como un ataque a distancia y cuando lo haces se convierte en un arma a distancia. Un arma arrojadiza suma tu modificador por Fuerza al daño igual que un arma cuerpo a cuerpo. Cuando este rasgo aparece en un arma cuerpo a cuerpo, también incluye el incremento de rango de distancia. Las armas a distancia con este rasgo utilizan el incremento de rango de distancia especificado en su entrada Rango de distancia.

Barrido: esta arma lleva a cabo ataques de barrido o de giro, haciendo que sea fácil atacar con ella a múltiples enemigos. Cuando atacas con esta arma, obtienes un bonificador +1 por circunstancia a tu tirada de ataque si ya has intentado atacar a un objetivo diferente este turno utilizándola.

Derribo: puedes utilizar esta arma para Derribar con la habilidad Atletismo incluso si no tienes una mano libre. Esto utiliza el alcance del arma (si es diferente al tuyo) y suma el bonificador por objeto del arma a las tiradas de ataque como un bonificador por objeto a la prueba de Atletismo. Si sufres un fallo crítico en una prueba de Derribar utilizando el arma, puedes dejarla caer para sufrir el efecto de un fallo en lugar del de un fallo crítico.

Desarme: puedes utilizar esta arma para Desarmar con la habilidad Atletismo incluso si no tienes una mano libre. Esto utiliza el alcance del arma (si es diferente al tuyo) y suma el bonificador por objeto del arma a las tiradas de ataque (si lo tiene) como un bonificador por objeto a la prueba de Atletismo. Si sufres un fallo crítico en una prueba de Desarmar utilizando el arma, puedes dejarla caer para sufrir el efecto de un fallo en lugar del de un fallo crítico. Incluso con un acierto crítico, sigues necesitando una mano libre si quieres hacerte con el objeto.

Elfo: estas armas suelen ser fabricadas y utilizadas por los elfos.

Empujar: puedes utilizar esta arma para Empujar con la habilidad Atletismo incluso si no tienes una mano libre. Esto utiliza el alcance del arma (si es diferente al tuyo) y suma el bonificador por objeto del arma a las tiradas de ataque como un bonificador por objeto a la prueba de Atletismo. Si sufres un fallo crítico en una prueba de Empujar utilizando el arma, puedes dejarla caer para sufrir el efecto de un fallo en lugar del de un fallo crítico.

Enano: estas armas suelen ser fabricadas y utilizadas por los enanos.

Fatal: el rasgo fatal incluye un tamaño de dado. Con un impacto crítico, el dado de daño del arma aumenta a dicho tamaño en lugar de al tamaño de dado normal, y el arma añade un dado de daño adicional del tamaño indicado.

Fijada: un arma fijada debe combinarse con otra pieza de equipo para poderse usar. El rasgo indica a qué tipo de objeto debe fijarse el arma. Debes estar empuñando o llevando puesto el objeto al que está fijada el arma para poder atacar con ella. Por ejemplo, las púas de un escudo están fijadas al mismo, permitiéndote atacar con ellas en lugar de dar un golpe con el escudo, pero sólo si tienes el escudo embrazado. Un arma fijada suele estar atornillada o construida formando parte del objeto, y típicamente un objeto sólo puede llevar fijada un arma. El arma se puede fijar al objeto con 10 minutos de trabajo y una prueba con éxito de Artesanía CD 10; esto incluye el tiempo necesario para quitar el arma de un objeto anterior, si es necesario. Si un objeto es destruido, el arma fijada al mismo por lo general se puede recuperar.

Gemela: estas armas se utilizan como un par, complementándose entre sí. Cuando atacas con un arma gemela, sumas un bonificador por circunstancia a la tirada de daño igual al número de dados de daño del arma si ya has atacado previamente con un arma diferente del mismo tipo este turno. Las armas tienen que ser del mismo tipo para beneficiarse de este rasgo, pero no tienen por qué tener las mismas runas.

Gnomo: estas armas suelen ser fabricadas y utilizadas por los gnomos.

Goblin: estas armas suelen ser fabricadas y utilizadas por los goblins.

Impulsora: sumas la mitad de tu modificador por Fuerza (si es

positivo) a las tiradas de daño con un arma a distancia impulsora. Si tienes un modificador por Fuerza negativo, sumas en su lugar tu modificador completo por Fuerza.

Justa, de: el arma es adecuada para el combate montado, mediante un arnés o medio similar. Cuando vas montado, si has movido por lo menos 10 pies (*3 m*) en la acción anterior a tu ataque, suma un bonificador por circunstancia al daño en dicho ataque igual al número de dados de daño por el arma. Además, cuando vas montado, puedes empuñar el arma a una mano, cambiando el dado de daño al valor indicado.

Letal: en un impacto crítico, el arma suma un dado de daño por arma del tamaño indicado Haz la tirada después de doblar el daño del arma. Esto se incrementa a 2 dados si el arma dispone de una runa *de golpe grande* y a 3 dados si el arma dispone de una runa *de golpe mayor*. Por ejemplo, una espada ropera con una runa *de golpe grande* inflige 2d8 daño perforante adicional en un impacto crítico. Una aptitud que cambia el tamaño de dado de daño normal del arma no cambia el tamaño de su dado letal.

Mano libre: esta arma no ocupa tu mano, por lo general debido a estar incorporada a tu armadura. Un arma de mano libre no puede ser Desarmada. Puedes utilizar la mano cubierta por tu arma de mano libre para empuñar otros objetos, llevar a cabo acciones manipulativas, etc. No puedes atacar con un arma de mano libre si estás empuñando cualquier cosa en dicha mano o utilizándola de alguna otra manera. Cuando no estés empuñando algo o utilizando de alguna otra manera la mano, podrás usar aptitudes que requieran que tengas una mano libre, así como las que requieran que empuñes un arma en dicha mano. Cada una de tus manos puede sólo tener en ella un arma de mano libre.

Mediano: estas armas suelen ser fabricadas y utilizadas por los medianos.

Monje: muchos monjes aprenden a utilizar estas armas.

No letal: los ataques con esta arma son no letales (pág. 453) y se utilizan para dejar inconscientes a las criaturas en lugar de matarlas. Puedes utilizar un arma no letal para llevar a cabo un ataque letal con un penalizador -2 por circunstancia.

Orco: estas armas suelen ser fabricadas y utilizadas por los orcos.

Parada: esta arma se puede utilizar defensivamente para bloquear ataques. Mientras empuñas esta arma, si tu nivel de competencia en ella es entrenado o mejor, puedes invertir una acción de Interactuar para colocarla defensivamente, obteniendo un bonificador +1 por circunstancia a la CA hasta el inicio de tu siguiente turno.

Presa: puedes utilizar esta arma para Agarrar con la habilidad Atletismo incluso si no tienes una mano libre. Esto utiliza el alcance del arma (si es diferente al tuyo) y suma el bonificador por objeto del arma a las tiradas de ataque como un bonificador por objeto a la prueba de Atletismo. Si sufres un fallo crítico en una prueba de Agarrar utilizando el arma, puedes dejarla caer para sufrir el efecto de un fallo en lugar del de un fallo crítico.

Puñalada trapera: cuando aciertas a una criatura desprevenida, esta arma inflige 1 daño de precisión además de su daño normal. El daño de precisión se incrementa a 2 si el arma es un *arma +3*.

Revés: puedes utilizar el impulso de un ataque fallido con esta arma para iniciar tu siguiente ataque. Tras fallar con esta arma en tu turno, obtienes un bonificador +1 por circunstancia a tu siguiente ataque con la misma antes del final de tu turno.

Sin armas: un ataque sin armas utiliza tu cuerpo en lugar de un arma fabricada. Un ataque sin armas no es un arma, aunque está categorizada como tal en cuanto a grupos de armas y podría tener rasgos de arma. Como quiera que forma parte de tu cuerpo, un ataque sin armas no puede ser Desarmado. Tampoco ocupa una mano, aunque un puño u otro apéndice aferrador sigue las mismas reglas que una arma de mano libre.

Sutil: puedes utilizar tu modificador por Destreza en lugar de tu modificador por Fuerza en las tiradas de ataque utilizando esta arma cuerpo a cuerpo. Sigues utilizando tu modificador por Fuerza para calcular el daño.

Versátil: un arma versátil se puede utilizar para infligir un tipo de daño diferente al indicado en la entrada Daño. Este rasgo indica el tipo de daño alternativo. Por ejemplo, un arma perforante que es versátil Cor se puede utilizar para infligir daño perforante o cortante. Tú eres quien elige el tipo de daño cada vez que haces un ataque.

Vigorosa: esta arma se hace más peligrosa conforme más impulso acumulas. Cuando atacas con ella más de una vez en tu turno, el segundo ataque obtiene un bonificador por circunstancia al daño igual al número de dados de daño del arma, y cada ataque subsiguiente obtiene un bonificador por circunstancia al daño igual al doble del número de dados de daño del arma.

Volea: esta arma a distancia es menos efectiva a distancias cortas. Tus ataques contra objetivos que están a una distancia igual o menor que el alcance indicado, sufren un penalizador -2.

Efectos de especialización crítica

Algunas dotes, rasgos de clase, runas de arma y otros efectos pueden concederte beneficios adicionales cuando das un Golpe con determinadas armas y obtienes un impacto crítico. A esto se le llama un efecto de especialización crítica. El efecto exacto depende de a qué tipo de arma pertenece la tuya, tal y como se indica a continuación. Siempre puedes decidir no sumar el efecto de especialización crítica de tu arma.

Arco: si el objetivo del impacto crítico está adyacente a una superficie, queda clavado a la misma por el proyectil. El objetivo queda inmovilizado y debe invertir una acción de Interactuar para hacer una prueba de Atletismo CD 10 con la que sacarse el proyectil; hasta tener éxito, no se puede mover de su espacio. La criatura no se queda clavada si es incorporal, líquida (como por ejemplo un elemental de agua o algunos cienos), o puede escapar de alguna otra forma sin esfuerzo.

Arma de asta: el objetivo es movido 5 pies (*1,5 m*) en una dirección a elegir por ti. Este movimiento es forzado (pág. 475).

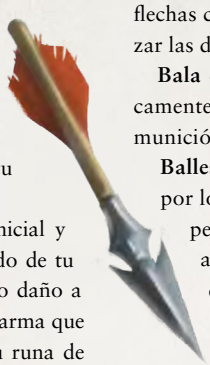
Bomba: aumenta el radio del daño por salpicadura de la bomba (si lo hay) a 10 pies (*3 m*).

Clava: apartas de un golpe al objetivo hasta 10 pies (*3 m*), siendo tú quien elige la distancia. Este movimiento es forzado (pág. 475).

Cuchillo: el objetivo sufre 1d6 daño persistente por sangrado. Obtienes un bonificador por objeto a este daño por sangrado igual al bonificador por objeto del arma a las tiradas de ataque.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Dardo: el objetivo sufre 1d6 daño persistente por sangrado. Obtienes un bonificador por objeto a este daño por sangrado igual al bonificador por objeto del arma a las tiradas de ataque.



Escudo: apartas 5 pies (*1,5 m*) de un golpe al objetivo. Este movimiento es forzado (pág. 475).

Espada: el objetivo queda desequilibrado por tu ataque, quedando desprevenido hasta el inicio de tu siguiente turno.

Hacha: elige una criatura adyacente al objetivo inicial y dentro del alcance. Si su CA es menor que el resultado de tu tirada de ataque para el impacto crítico, infliges tanto daño a dicha criatura como el resultado del dado de daño del arma que has tirado (incluyendo dados adicionales debido a su runa de potencia, si tiene). Esta cantidad no se dobla, ni se aplican bonificadores u otros dados adicionales a este daño.

Honda: el objetivo debe tener éxito en una salvación de Fortaleza contra la CD de tu clase o quedar aturdido 1.

Lanza: el arma atraviesa a su objetivo, debilitando sus ataques. El objetivo queda torpe 1 hasta el final de tu siguiente turno.

Mangual: el objetivo es derribado y cae al suelo.

Martillo: el objetivo es derribado y cae al suelo.

Pico: el arma atraviesa cruelmente al objetivo, que sufre 2 de daño adicional por dado de daño de arma.

DESCRIPCIONES DE LAS ARMAS

Cada una de las armas indicadas en las Tablas 6-7 y 6-8 se describe a continuación.

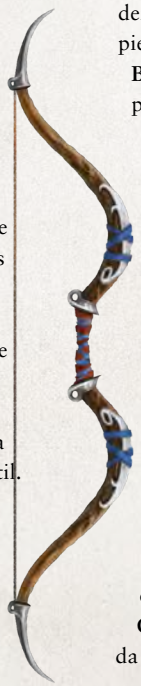
Alabarda: esta arma de asta es relativamente corta, unos 5 pies (*1,5 m*). La parte afilada es una larga púa a la que se ha fijado una hoja de hacha (*NdT: error del autor americano, el asta de una alabarda mide 2 m*).

Alfanje: esta arma de hoja curva es una versión pesada y a dos manos de la cimitarra. Tiene más peso hacia el final de la cuchilla, lo que la convierte en una potente arma cortante.

Arco corto compuesto: esta arma de proyectiles está hecha de cuerno, madera y tendones, laminados juntos para incrementar el poder de su tensión y la fuerza de su proyectil. Su compacto tamaño y su potencia lo convierten en el favorito de los arqueros montados. Siempre que una aptitud está específicamente restringida a un arco corto, también se aplica a los arcos cortos compuestos si no se indica lo contrario.

Arco corto: este pequeño arco está hecho de una sola pieza de madera, y es el favorito de los hostigadores y de la caballería.

Arco largo compuesto: esta arma de proyectiles está hecha de cuerno, madera y tendones, laminados juntos para incrementar el poder de su tensión y la fuerza de su proyectil. Como todos los arcos largos, su gran tamaño también incrementa su alcance y su potencia. Debes utilizar las dos manos para dispararlo y no se puede usar a caballo. Siempre que una aptitud está específicamente restringida a un arco largo, como por ejemplo el arma predilecta de Erastil, también se aplica a los arcos largos compuestos si no se indica lo contrario.



Arco largo: este arco de 5 pies (*1,5 m*) de longitud, por lo general hecho de una sola pieza de madera de olmo, nogal o tejo, tiene una fuerte tensión y es excelente para impulsar flechas con gran fuerza y a una distancia extrema. Debes utilizar las dos manos para dispararlo y no se puede usar montado.

Bala de honda: se trata de pequeñas bolas de metal, típicamente de hierro o de plomo, diseñadas para utilizar como munición en las hondas.

Ballesta de mano: a veces denominada ballesta de callejón por los pícaros y los rufianes, esta pequeña ballesta dispara pequeños virotes que a veces se utilizan para envenenar al objetivo. Es lo suficientemente pequeña como para dispararse a una mano, pero aun así requiere ambas manos para cargarla.

Ballesta pesada: esta gran ballesta es más difícil de recargar y pesa más que una ballesta normal, pero tiene más pegada.

Ballesta: esta arma a distancia es un arco montado sobre una base recta que contiene un carril central, donde va la flecha. El carril contiene un mecanismo para fijar en la cuerda en su lugar, conectado con un gatillo que libera la tensión y dispara el virote.

Bastón *bo*: este bastón fuerte pero delgado es más fino en los extremos y está bien equilibrado. Está diseñado como arma ofensiva y defensiva.

Bastón honda mediano: este bastón acaba en una bifurcación en forma de 'Y' que aloja una honda. La longitud del bastón proporciona un excelente brazo de palanca cuando se usa a dos manos para lanzar piedras o proyectiles con la honda.

Bastón: esta larga pieza de madera puede ayudar a caminar y además propinar un poderoso golpe.

Bisarma: esta arma de asta lleva una hoja larga y curva, a menudo de un solo filo, con un gancho que sobresale del lado romo la misma, lo que puede permitir a su portador derribar oponentes a distancia. El asta suele medir unos 8 pies (*2,40 m*) de largo.

Bomba alquímica: hay una gran variedad y niveles de potencia de estas bombas pero, sea cual sea la variedad, arrojas la bomba contra el objetivo y estalla, desencadenando su explosión alquímica.

Cachiporra: una cachiporra tiene una cobertura blanda alrededor de un núcleo denso, típicamente una funda de cuero alrededor de una vara de plomo. Tiene la cabeza más ancha que la empuñadura para dispersar la fuerza del golpe, puesto que el propósito del arma es noquear a su víctima en lugar de derramar sangre.

Cadena armada: esta cadena de 4 pies (*1,20 m*) de longitud) está cubierta de espinas y dispone de púas afiladas en uno o ambos extremos. Algunas disponen de aros de metal utilizados como asideros.

Cerbatana: este tubo largo y estrecho se utiliza para disparar dardos, utilizando tan sólo la potencia de un aliento emitido con fuerza.

Cimitarra: esta espada curva a una mano sólo esta afilada por un lado.

Clava: esto es un trozo de madera recia, al que se da forma o al que se readapta para pegar a un enemigo. Una

clava puede ser una intrincada pieza tallada de arte marcial o algo tan simple como una rama de árbol o un trozo de madera.

Cuchillo de estrella: de un anillo central de metal se extienden cuatro hojas también metálicas y puntiagudas, como las puntas de una rosa de los vientos Cuando se empuña un cuchillo de estrella por el centro, quien lo hace lo puede utilizar como arma cuerpo a cuerpo. También se puede arrojar a distancias cortas.

Daga de clan: esta daga ancha la llevan los enanos, que la utilizan como arma, como herramienta y como símbolo de clan. La mayoría de enanos considera altamente embarazoso perder o tener que rendir una daga de clan.

Daga de guardamano: esta daga de parada dispone de una robusta guarda para proteger la mano de quien la empuña.

Daga orca de nudillos: esta recia hoja de diseño orco tiene un puño horizontal en forma de cesta del que sobresalen cuchillas a cada extremo, o a veces una cuchilla como la de un *katar*.

Daga: esta pequeña cuchilla se empuña a una mano y se utiliza para apuñalar a una criatura en combate cerrado. También se puede utilizar como arma arrojadiza.

Dardo de cerbatana: estos dardos finos y ligeros están hechos típicamente de madera dura y estabilizados con un emplumado de plumón o de pelaje. A menudo son huecos para poder utilizarlos con veneno.

Dardo: esta arma arrojadiza es más grande que una flecha, pero más corta que una jabalina. Suele tener un astil corto de madera acabado en una punta de metal, y a veces va estabilizada por plumas o pelaje.

Espada bastarda: esta espada de hoja ancha, a veces denominada espada de mano y media, tiene una empuñadura larga para poderse usar a una mano o a dos; en el segundo caso se beneficia de un poder cortante adicional.

Espada corta: estas cuchillas suelen tener una gran variedad de formas y de estilos, pero miden típicamente 2 pies (*60 cm*) de longitud.

Espada curva elfa: esencialmente una versión más larga de la cimitarra, esta arma elfa tradicional tiene una hoja más delgada que su prima.

Espada de templo: esta hoja pesada es la favorita de los guardianes de los lugares religiosos. Tiene una cuchilla en forma de media luna que parece una mezcla entre hoz y espada. A menudo tiene agujeros practicados en la hoja o la empuñadura para poder fijar al arma campanillas u otras baratijas sagradas como ayuda para la plegaria o la meditación.

Espada larga: las espadas largas pueden ser de filo simple y de doble filo. Sus hojas son pesadas y miden entre 3 y 4 pies (*90* y *120 cm*) de longitud.

Espada ropera: la ropera es una hoja larga y fina con una empuñadura de cesta.(*NdT: recazo*)Muchos la prefieren como arma para duelos.

Flecha: estos proyectiles son la munición de los arcos. El astil de una flecha es de madera. Se estabiliza en vuelo mediante un emplumado, y en el otro extremo luce una punta de metal.

Golpe con el escudo: un golpe con el escudo en realidad no es un arma, sino una maniobra en la que acometes o haces girar el escudo para golpear a tu enemigo con un ataque improvisado.

Gran clava: si bien muchas grandes clavas están intrincadamente talladas, otras son poco más que una recia rama de árbol. Estas enormes clavas son demasiado pesadas como para empuñarlas sólo a una mano.

Gran hacha: esta gran hacha de batalla es demasiado pesada para empuñarla sólo a una mano. Muchas grandes hachas incorporan dos hojas, y a menudo son 'barbadas', disponiendo de un gancho en la base para aumentar la fuerza de su poder cortante.

Gran pico: este pico tiene un mango más largo y una cabeza más ancha que un pico normal. Es demasiado pesado para empuñarlo a una mano.

Guadaña: derivada de una herramienta agrícola utilizada para segar granos largos y cereales, esta arma dispone de un largo mango de metal con asideros sobresalientes, rematada por una cuchilla curva fijada en ángulo recto.

Guantelete armado: proporcionando la misma función defensiva que un guantelete normal, esta versión tiene un grupo de púas que sobresalen de los nudillos para propinar daño perforante con un puñetazo.

Guja: esta arma de asta consiste en una larga cuchilla de un solo filo al final de una asta de 7 pies (*2,10 m*). Es extremadamente efectiva para propinar cortes letales a distancia.

Hacha de batalla: estas hachas han sido diseñadas explícitamente como armas, en lugar de como herramientas. Suelen pesar menos, tienen el mango reforzado con tiras de metal o remaches, y su hoja es más afilada, lo que las convierte en ideales para cortar extremidades en lugar de madera.

Hacha de mano: esta hachuela se puede utilizar en combate cerrado o bien arrojarse.

Honda: poco más que trozo de cuero atado a un par de cuerdas, una honda se puede usar para lanzar piedras lisas o balas de honda a distancia.

Horca de furtivo: esta arma de los medianos parece una horca larga y con dos puntas y se utiliza como arma y como instrumento de cocina.

Hoz: originalmente una herramienta agrícola utilizada para segar grano, esta arma a una mano tiene un mango corto de madera que acaba en una hoja curva, a veces afilada por ambos lados.

Jabalina: esta fina lanza está bien equilibrada para arrojarse, pero no está diseñada para su uso en combate cuerpo a cuerpo.

Kama: parecido a una hoz y utilizado en algunas regiones para cosechar el grano, un *kama* tiene una hoja corta y ligeramente curva y un mango de madera.

***Katana*:** una *katana* es una espada curva y de un solo filo conocida por lo tremendamente afilado de su hoja.

***Katar*:** también conocidos como puñales, los *katar* se caracterizan por su empuñadura en forma de 'H' que permite a la cuchilla sobresalir de los nudillos.

***Kukri*:** la hoja de este cuchillo de 1 pie (*30 cm*) de largo se curva hacia dentro y carece de guarda en la empuñadura.

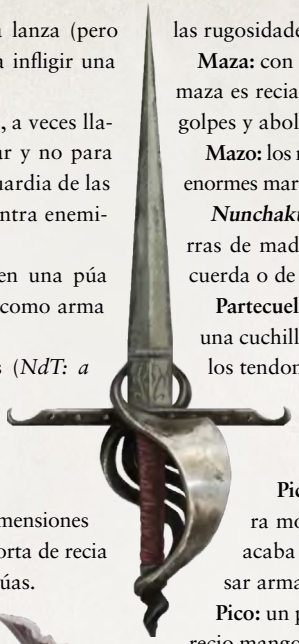
INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Lanza de caballería: esta arma parecida a una lanza (pero más larga) la utilizan las criaturas montadas para infligir una gran cantidad de daño.

Lanza larga: esta lanza de grandes dimensiones, a veces llamada pica, está diseñada solamente para perforar y no para arrojar. Utilizada por muchos soldados y por la guardia de las ciudades para control de multitudes y defensa contra enemigos a la carga, se debe empuñar a dos manos.

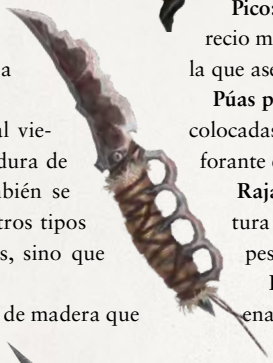
Lanza: un largo mango de metal que acaba en una púa metálica, una lanza se puede utilizar a una mano como arma cuerpo a cuerpo, pero también puede ser arrojada.

Mandoble: esta inmensa espada a dos manos (*NdT: a veces llamada montante*) es casi tan alta como quien la empuña. La parte de la hoja más cercana a la empuñadura a menudo se afila poco para permitir aferrarla en combate cerrado.



Mangual de guerra: este mangual de grandes dimensiones tiene un mango largo, conectado a una pieza más corta de recia madera o de metal, que a veces esta tachonada de púas.

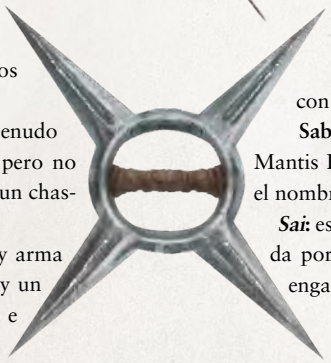
Mangual: esta arma consiste en un mango de madera fijado a una bola con púas o un cilindro, mediante una cadena, una cuerda o una pieza de cuero.



Guantelete: un par de estos guantes de metal viene de serie con la armadura completa, la armadura de placas y mallas y la armadura laminada; también se pueden comprar por separado y llevarse con otros tipos de armadura. No tan sólo protegen tus manos, sino que también las transforman en armas letales.

Martillo de guerra: esta arma tiene un mango de madera que acaba en una cabeza grande y pesada de metal. La cabeza del martillo puede ser sencilla o doble, pero siempre es capaz de propinar poderosos golpes contundentes.

Látigo: este largo trozo de grueso cuero, a menudo trenzado, propina un golpe cortante, doloroso pero no letal, a distancia, acompañado por lo general de un chasquido típico.

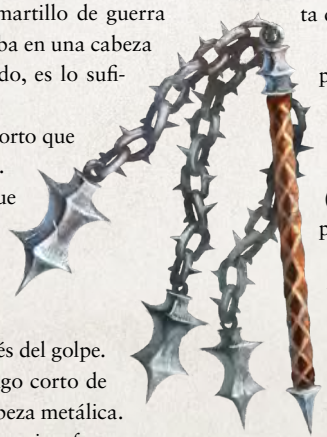


Martillo ganchudo gnomo: esta herramienta y arma de los gnomos tiene un martillo en un extremo y un pico curvo en el otro. Es un arma tan extraña e incómoda que los demás piensan que los gnomos son ligeramente erráticos por utilizarla.

Martillo ligero: esta pequeña versión del martillo de guerra tiene un mango de madera o de metal que acaba en una cabeza metálica. A diferencia de su primo más pesado, es lo suficientemente ligero como para ser arrojado.

Maza de armas: esta arma tiene un mango corto que acaba en una bola de metal tachonada de púas.

Maza de giro gnoma: más un mangual que una maza, esta arma tiene un mango corto fijado a un trozo de cadena con una bola en el extremo. La bola es impulsada hasta su alcance por un giro de la muñeca, el impulso del cual devuelve la bola a quien la empuña después del golpe.



Maza ligera: una maza ligera tiene un mango corto de madera o de metal, que acaba en una densa cabeza metálica. Utilizada en gran medida como una clava, propina fuertes golpes contundentes, pero con potencia adicional derivada de las rugosidades o púas de metal de que está provista la cabeza.

Maza: con un recio mango y una pesada cabeza de metal, una maza es recia y permite a quien la empuña propinar poderosos golpes y abollar la armadura.

Mazo: los mazos (*NdT: también conocidos como atarragas*) son enormes martillos de guerra que se han de empuñar a dos manos.

***Nunchaku*:** el *nunchaku* está construido a partir de dos barras de madera o de metal conectadas por un trozo corto de cuerda o de cadena.

Partecuellos orco: esta hacha barbada de una sola hoja tiene una cuchilla aserrada que es perfecta para separar el hueso de los tendones y los cartílagos.

Pelea: el objetivo debe tener éxito en una salvación de Fortaleza contra la CD de tu clase o quedar lentificado 1 hasta el final de tu siguiente turno.

Pico ligero: un pico ligero es una herramienta minera modificada, compuesta de un mango de madera que acaba en una cabeza de pico, diseñada más para atravesar armaduras y carne que para romper rocas.

Pico: un pico diseñado únicamente para el combate tiene un recio mango de madera y una cabeza pesada y puntiaguda con la que asestar golpes devastadores.

Púas para escudo: estas púas de metal están estratégicamente colocadas en el lado defensivo del escudo para infligir daño perforante en un golpe con el escudo.

Rajaperros: esta espada corta, curva y de tosca manufactura a menudo tiene agujeros en la hoja para reducir su peso. Es el arma predilecta de los goblins.

Hacha de guerra enana: esta arma predilecta de los enanos tiene una cabeza grande y adornada montada sobre un grueso mango. Esta potente hacha se puede empuñar a una o a dos manos.

Ronca: esta arma de asta es un tridente largo con una púa central más larga que las otras dos.

Sable aserrado: el arma de signatura de los asesinos Mantis Roja, esta cuchilla curva está aserrada, y de ahí el nombre.

***Sai*:** esta daga perforante es una púa de metal flanqueada por un par de puntas que se pueden utilizar para enganchar la hoja de un enemigo.

Sajacaballos: creada por los goblins para luchar contra los caballos, esta arma es esencialmente una larga asta, que acaba en una cuchilla provista de un gancho grande.

***Shuriken*:** esta 'estrella arrojadiza' es una pequeña pieza de metal plano con bordes afilados, diseñada para lanzarse con un giro de muñeca.

Tridente: esta arma de tres puntas, parecida a una lanza, suele tener un mango de 4 pies (*1,20 m*) de longitud. Como una lanza, se puede empuñar a una o a dos manos.

Umbo de escudo: se trata de una pieza típicamente redonda, convexa o cónica de grueso metal fijada en el centro de un escudo, que incrementa el daño contundente de un golpe con el mismo.

Virote: más cortos que las flechas tradicionales, pero de construcción similar, los virotes son la munición utilizada por las ballestas (*NdT: la variante mayor, utilizada por las balistas, se denomina cuadrillo*).

Equipo

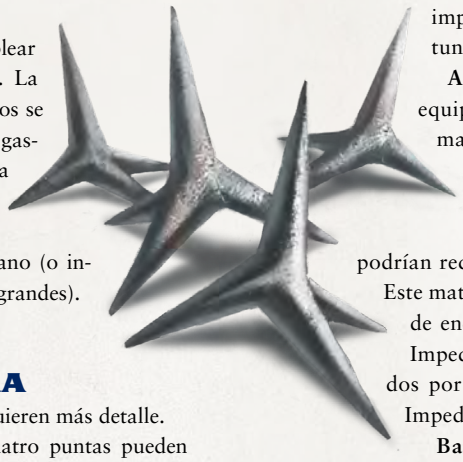
Tu personaje necesita todo tipo de objetos cuando explora y en su tiempo libre, que van desde raciones a equipo de escalada, pasando por ropas vistosas, dependiendo de la situación.

Estadísticas del equipo

Las Tablas 6-9 y 6-10 indican el Precio y la Impedimenta de una amplia variedad de equipo. Cualquier objeto con un número detrás entre paréntesis indica que el precio es por la cantidad indicada, aunque la Impedimenta para semejante objeto es el valor para una unidad tan solo. Todos los objetos de este capítulo son de nivel 0 si el nombre del objeto no va seguido de un nivel de objeto superior entre paréntesis.

Manos

Esto indica cuántas manos hay que emplear para utilizar el objeto de forma efectiva. La mayoría de objetos que requieren dos manos se pueden llevar en una mano, pero tienes que gastar una acción de Interactuar para cambiar la forma de empuñarlos y así poderlos usar. El DJ podría determinar que un objeto es demasiado grande para llevarlo en una mano (o incluso en dos, para objetos particularmente grandes).



Equipo de aventura

Estos objetos siguen reglas especiales o requieren más detalle.

Abrojos: estos ingenios de metal de cuatro puntas pueden dañar los pies de las criaturas. Puedes esparcir abrojos en una casilla vacía adyacente a ti con una acción de Interactuar. La primera criatura que se mueve a dicha casilla debe conseguir una prueba de Atletismo CD 14 o sufrir 1d4 daño perforante y 1 daño persistente por sangrado. Una criatura que está sufriendo daño persistente por sangrado debido a los abrojos sufre además un penalizador de -5 pies (*1,5 m*) a su Velocidad. Gastar una acción de Interactuar arrancándose los abrojos reduce la CD para detener el sangrado. Una vez una criatura haya sufrido daño debido a los abrojos, se habrán gastado los suficientes para que las demás criaturas que muevan a la casilla estén seguras.

Los abrojos desplegados se pueden recuperar y reutilizar si ninguna criatura sufre daño debido a los mismos. De lo contrario, se gastan tantos abrojos que no se puede recuperar nada.

Acebo y muérdago: las plantas de significado sobrenatural proporcionan un foco primigenio para los lanzadores de conjuros primigenios, como los druidas, al utilizar ciertas habilidades y lanzar algunos conjuros. Para utilizarlo, un manojo de acebo y muérdago se tiene que empuñar en una mano. Existen otros focos primigenios para druidas centrados en otros aspectos de la Naturaleza.

Aceite: puedes usar el aceite para encender linternas, pero también puedes encender una pinta (*0,5 l*) de aceite y lanzarlo. Debes invertir una acción de Interactuar preparando el aceite, y después lanzarlo como otra acción como un ataque a distancia. Si aciertas, salpica a la criatura o a un cuadrado de 5 pies (*1,5 m*) de lado al que apuntas. Tienes que tener éxito en una prueba plana CD 10 para que el aceite se encienda. Si lo hace, el objetivo sufre 1d6 daño por fuego.

Alforjas: las alforjas vienen de dos en dos. Cada una puede acarrear hasta Impedimenta 3 en objetos pero la primera Impedimenta 1 de objetos de cada alforja no cuenta para el límite de Impedimenta de tu montura. El valor de Impedimenta dado es para unas alforjas de caballo. Si las llevas tú o las llevas guardadas, cuentan como Impedimenta 1 en lugar de ligera.

Antorcha: una antorcha emite luz brillante en un radio de 20 pies (*6 m*), y luz tenue en los siguientes 20 pies (*6 m*) durante 1 hora. Se puede utilizar como arma improvisada que inflige 1d4 daño contundente más 1 de daño por fuego.

Arreos: los arreos comprenden todo el equipo necesario para equipar a un animal de monta, incluyendo una silla de montar, brida y bocado y estribos si es necesario. Animales especialmente grandes o de formas extrañas podrían requerir sillas de montar especializadas. Este material podría resultar más caro o difícil de encontrar, a criterio del DJ. El valor de Impedimenta dado es para los arreos llevados por una sola criatura. Si se acarrean, la Impedimenta sube a 2.

Bandolera: una bandolera permite llevar hasta ocho objetos de Impedimenta ligera, que puedes recuperar fácilmente, y se suele utilizar para sustancias alquímicas o pociones. Si llevas la bandolera en las manos o la llevas guardada, en lugar de puesta, su Impedimenta es ligera en lugar de insignificante. Una bandolera se puede dedicar a un juego completo de herramientas, como por ejemplo, el material de curas, lo que te permite extraerlo como parte de la acción que lo requiere.

Bolsa de componentes materiales: esta bolsa contiene componentes materiales para los conjuros que los requieren. Aunque los componentes se gastan con el tiempo, durante tus preparativos diarios puedes reponer componentes gastados.

Catalejo: un catalejo típico te permite ver ocho veces más lejos de lo normal. Un catalejo de gran calidad suma un bonificador +1 de objeto a las pruebas de Percepción para ver detalles a distancia.

Cerradura: forzar una cerradura barata requiere dos pruebas con éxito de Latrocinio CD 15, una sencilla tres pruebas con éxito CD 20, una normal cuatro pruebas con éxito CD 25, una buena cinco pruebas con éxito CD 30 y una superior seis pruebas con éxito CD 40.

Cofre: un cofre de madera puede contener hasta Impedimenta 8 en objetos.

Compás: un compás te ayuda a Sentir la dirección o a orientarte, si estás en un lugar en el que hay campos magnéticos uniformes. Sin un compás, sufres un penalizador -2 a dichas tiradas (similar a estar usando un objeto de baja calidad). Un compás de lente y dial te concede un bonificador +1 de objeto a estas pruebas.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

TABLA 6-9: EQUIPO DE AVENTURA

Objeto	Precio	Imp.	Manos
Abrojos	3 pp	L	1
Acebo y muérdago	0	–	1
Aceite (1 pinta [*0,5 l*])	1 pc	–	2
Alforjas	2 pp	L	2
Antorcha	1 pc	L	1
Arreos	1 pc	1	–
Balanza de mercader	2 pp	L	2
Bandolera	1 pp	–	–
Bolsa de componentes materiales	5 pp	L	1
Cadena (10 pies [*3 m*])	4 po	1	2
Catalejo	20 po	L	2
Catalejo de gran calidad (nivel 4)	80 po	L	2
Cerraduras			
Cerradura barata (nivel 0)	2 pp	–	2
Cerradura sencilla (nivel 1)	2 po	–	2
Cerradura normal (nivel 3)	15 po	–	2
Cerradura buena (nivel 9)	200 po	–	2
Cerradura superior (nivel 17)	4.500 po	–	2
Cofre	6 pp	2	2
Compás	1 po	–	1
Compás de lente y dial (nivel 3)	20 po	–	1
Cuerda 50 pies (*15 m*)	5 pp	L	2
Equipo de aventurero	15 pp	1	–
Equipo para trampas	5 po	2	2
Equipo para trampas de especialista (nivel 3)	55 pp	2	2
Escala (10 pies [*3 m*])	3 pc	3	2
Espejo	1 po	–	1
Garfio de abordaje	1 pp	L	1
Grilletes			
Grilletes baratos (nivel 0)	3 pp	–	2
Grilletes sencillos (nivel 1)	3 po	–	2
Grilletes normales (nivel 3)	20 po	–	2
Grilletes buenos (nivel 9)	250 po	–	2
Grilletes superiores (nivel 17)	5.000 po	–	2
Herramienta			
Herramienta corta	4 pp	L	1 ó 2
Herramienta larga	1 po	1	2
Herramientas de ladrón	3 po	L	2
Ganzúas de repuesto	3 pp	–	–
Herramientas de ladrón infiltrador (nivel 3)	50 po	L	2
Ganzúas de infiltrador (nivel 3)	3 po	–	–
Instrumento musical			
Instrumento musical de mano	8 pp	1	2
Instrumento musical de mano de virtuoso (nivel 3)	50 po	1	2
Instrumento musical pesado	2 po	16	2
Instrumento musical pesado de virtuoso (nivel 3)	100 po	16	2
Jabón	2pc	–	1
Jarra	1pc	–	1
Juego de herramientas de artesano	4 po	2	2
Juego de herramientas de artesano excelentes (nivel 3)	50 po	2	2
Laboratorio de alquimista	5 po	6	2
Laboratorio de alquimista mejorado (nivel 3)	55 po	6	2
Libro básico de artesano	1 pp	L	2
Libro de conjuros (en blanco)	1po	L	1
Libro de fórmulas (en blanco)	1po	L	1
Linterna			
Linterna de ojo de buey	1 po	1	1
Linterna sorda	7 pp	L	1
Lupa (nivel 3)	40 po	–	1
Martillo	1 pp	L	1
Material de alquimista	3 po	1	2
Material de cocina	1po	2	2
Material de curas	5 po	1	2
Material de curas mejorado (nivel 3)	50 po	1	2
Material de disfraz	2 po	L	2
Cosméticos de repuesto	1pp	–	–
Material de disfraz de élite (nivel 3)	40 pp	L	2
Cosméticos de élite (nivel 3)	5 po	–	–
Material de escalada	5 pp	1	2
Material de escalada extrema (nivel 3)	40 pp	1	2
Material de escritura	1 po	L	2
Papel y tinta de repuesto	1 pp	–	–
Material de pesca	8 pp	1	2
Material de pesca profesional (nivel 3)	20 po	1	2
Material de reparaciones	2 po	1	2
Material de reparaciones soberbio (nivel 3)	25 pp	1	2
Mochila	1 pp	–	–
Equipo de aventurero	15 pp	1	–
Morral	1 pp	–	2
Odre	5 pc	L	1
Palanqueta	5 pp	L	2
Palanqueta reforzada (nivel 3)	20 po	L	2
Pedernal y yesca	5 pc	–	2
Pértiga de 10 pies (*3 m*)	1 pc	1	2
Pitón	1pc	–	1
Raciones (1 semana)	4 pp	L	1
Reloj de arena	3 po	L	–
Ropa			
Ropa de calidad	2 po	L	–
Ropa de calidad y diseño (nivel 3)	55 po	L	–
Ropa de explorador	1 pp	L	–
Ropa de invierno	4 pp	L	–
Ropa normal	1 pp	–	–
Saco (5)	1 pc	L	1
Saco de dormir	2 pc	L	–
Saquillo para el cinto	4 pc	–	–
Silbato de señales	8 pc	–	1
Símbolo religioso			
Símbolo religioso de madera	1 pp	L	1
Símbolo religioso de plata	2 po	L	1
Texto religioso	1 po	L	1
Tienda de campaña			
Pabellón (nivel 2)	40 po	12	2
Para cuatro personas	5 po	1	2
Ratonera	8 pp	L	2
Tiza (10)	1 pc	–	1
Tubo para pergaminos	1 pp	–	2
Vaina	1pc	–	–
Vela (10)	1 pc	–	1
Vial	5pc	–	1

TABLA 6-10: EQUIPO DE AVENTURA POCO COMÚN

Objeto	Precio	Imp.	Manos
Diario de erudito (nivel 3)	6 po	L	1
Compendio de diarios de erudito (nivel 3)	1 pc	L	2
Mapa topográfico (nivel 3)	4 pc	L	1
Atlas topográfico (nivel 3)	8 pc	L	2

Equipos de clase

Si quieres decidir rápidamente cómo gastar tu dinero inicial en lo que tu clase necesita, empieza con uno de estos equipos. Ten en cuenta que un equipo de aventurero, que va incluido en cada equipo de clase, ya contiene los siguientes objetos: mochila, saco de dormir, dos saquillos para el cinto, 10 trozos de tiza, pedernal y yesca, 50 pies (*15 m*) de cuerda, raciones para dos semanas, jabón, 5 antorchas y un odre.

ALQUIMISTA

Precio 9 po, 6 pp; **Impedimenta** 3, 7 L;
Dinero restante 6 po, 5 pp, 8 pc
Armadura armadura de cuero tachonado
Armas daga, honda con 20 balas
Equipo equipo de aventurero, material de alquimista, bandolera, libro básico de artesano, 2 juegos de abrojos
Opciones equipo de reparaciones (2 po)

BÁRBARO

Precio 4 po, 3 pp, 5 pc; **Impedimenta** 3, 5 L
Dinero restante 11 po
Armadura armadura de pieles
Armas 4 jabalinas
Equipo equipo de aventurero, garfio de abordaje
Opciones gran hacha (2 po), gran clava (1 po), mandoble (2 po) o hacha de batalla y escudo de acero (3 po)

BARDO

Precio 7 po, 5 pp, 2 pc; **Impedimenta** 4, 4 L
Dinero restante 7 po, 4 pp, 8 pc
Armadura armadura de cuero tachonado
Armas daga, espada ropera, honda con 20 balas
Equipo equipo de aventurero, bandolera, instrumento de mano

CAMPEÓN

Precio 4 po, 7 pp; **Impedimenta** 3, 7 L
Dinero restante 10 po, 3 pp
Armadura armadura de pieles
Armas daga, 4 jabalinas
Equipo equipo de aventurero, palanqueta, garfio de abordaje
Opciones el arma predilecta de tu dios (ver las entradas de los dioses en las págs. 437-441; usa el Precio indicado en este capítulo), escudo de acero (2 po).

CLÉRIGO

Precio 2po, 2pp; **Impedimenta** 1, 3 L
Dinero restante 12 po, 8 pp
Equipo equipo de aventurero, 2 juegos de abrojos, símbolo religioso (madera)
Opciones el arma predilecta de tu dios (ver las entradas de los dioses en las págs. 437-441; usa el Precio indicado en este capítulo), armadura de pieles (2 po)

DRUIDA

Precio 4 po, 4 pp; **Impedimenta** 4, 4 L
Dinero restante 10 po, 6 pp
Armadura armadura de cuero
Armas 4 jabalinas, lanza larga
Equipo equipo de aventurero, acebo y muérdago
Opciones material de curas (5 po)

EXPLORADOR

Precio 3 po, 7 pp; **Impedimenta** 2, 1 L
Dinero restante 11 po, 3 pp
Armadura armadura de cuero
Armas daga
Equipo equipo de aventurero
Opciones arco largo y 20 flechas (6 po, 2 pp), espada larga y escudo de acero (3 po), 2 espadas cortas (1 po, 8 pp), material para trampas de lazo (5 po)

GUERRERO

Precio 3 po, 8 pp; **Impedimenta** 3, 2 L
Dinero restante 11 po, 2 pp
Armadura armadura de pieles
Arma daga
Equipo equipo de aventurero, garfio de abordaje
Opciones mandoble (2 po), arco largo con 20 flechas (6 po, 2 pp), o espada larga y escudo de acero (3 po)

HECHICERO

Precio 2 po, 3 pp, 2 pc; **Impedimenta** 1, 6 L
Dinero restante 12 po, 6 pp, 8 pc
Armas daga, honda con 20 balas
Equipo equipo de aventurero, 2 juegos de abrojos

MAGO

Precio 3 po; **Impedimenta** 2, 2 L
Dinero restante 12 po
Armas bastón
Equipo equipo de aventurero, bolsa de componentes materiales, material de escritura
Opciones ballesta con 20 virotes (3 po, 2 pp)

MONJE

Precio 5 po, 3 pp; **Impedimenta** 3, 2 L
Dinero restante 11 po, 3 pp
Armas 10 dardos
Equipo equipo de aventurero, bandolera, material de escalada, garfio de abordaje, ahumadera menor
Opciones bastón (0 pp), lanza larga (5 pp)

PÍCARO

Precio 6 po, 2 pp; **Impedimenta** 4, 1 L
Dinero restante 8 po, 8 pp
Armadura armadura de cuero
Armas daga, espada ropera
Equipo equipo de aventurero, material de escalada, vaina
Opciones herramientas de ladrón (3 po)

NdT:
el método utilizado para denotar la impedimenta puede parecer confuso. Básicamente, la impedimenta se mide en unidades, que normalmente van de 1 a 5, y 'ligera' (abreviado L) son las fracciones decimales de dichas unidades; 9 L o menos son menos que Impedimenta 1, y 10 L son Impedimenta 1. 11 L serían Impedimenta 1 más 1 L.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Diario de erudito: los diarios de erudito son poco comunes. Cada uno de ellos es un libro de tamaño folio sobre un tema específico, como por ejemplo los vampiros o la historia de una sola población o de un barrio de una ciudad. Si inviertes 1 minuto comprobando un diario académico antes de hacer una prueba de habilidad para Recordar conocimiento acerca del tema, obtienes un bonificador +1 por objeto a la prueba. Un compendio de diarios cuesta cinco veces lo que un solo diario y se ha de sostener a dos manos; cada uno de ello contiene diversos diarios y concede su bonificador a un tema más amplio, como por ejemplo todos los muertos vivientes o una ciudad entera. El DJ es quien determina qué diarios eruditos hay disponibles en cualquier lugar.

Equipo de aventurero: este objeto es el conjunto inicial para un aventurero, y contiene los objetos esenciales para la exploración y la supervivencia. El valor de Impedimenta es para el conjunto del equipo, pero consulta la descripción de los objetos individuales si es necesario.

El conjunto consta de los siguientes objetos: mochila (que contiene los demás objetos), saco de dormir, dos saquillos para el cinto, 10 trozos de tiza, pedernal y yesca, 50 pies (*15 m*) de cuerda, raciones para dos semanas, jabón, 5 antorchas y un odre.

Equipo de reparaciones: un equipo de reparaciones te permite llevar a cabo reparaciones sencillas cuando viajas. Contiene un yunque portátil, tenazas, herramientas de carpintero, una piedra de amolar y aceites para tratar el cuero y la madera. Puedes utilizar el equipo para Reparar objetos utilizando la habilidad Artesanía. Un equipo de reparaciones soberbio te concede un bonificador +1 por objeto a estas pruebas. Si lo llevas en tu persona, puedes sacarlo y devolverlo a su lugar con la misma acción con que lo usas.

Garfio de abordaje: puedes lanzar un garfio de abordaje con una cuerda atada al mismo para hacer más fácil una escalada. Para anclar un garfio de abordaje, haz una tirada de ataque con el rasgo secreto contra un CD que depende del objetivo, por lo general CD 20. Con un éxito, tu garfio queda anclado firmemente, pero con un fallo crítico, parece estarlo pero se suelta cuando estás a media subida.

Grilletes: puedes ponerle unos grilletes a alguien con su consentimiento o si está a tu merced como una actividad de exploración que cuesta entre 10 y 30 segundos dependiendo del tamaño de la criatura y de cuántos grilletes le pones. Una criatura de dos piernas a quien se le atan éstas sufre un penalizador de 15 pies (*4,5 m*) por circunstancia a sus Velocidades, y una criatura de dos manos con las muñecas atadas tiene que conseguir una prueba plana CD5 cada vez que utiliza una acción manipulativa, o la acción falla. Esta CD podrá ser mayor dependiendo de lo apretados que estén los grilletes. Una criatura atada a un objeto estacionario está inmovilizada. Para criaturas con más o menos extremidades, el DJ es quien determina que efectos tienen unos grilletes, si lo tienen. Liberar a una criatura de unos grilletes baratos requiere dos pruebas con éxito de Latrocinio CD 17; de unos sencillos, tres pruebas con éxito CD 22; de unos normales, cuatro pruebas con éxito CD 27; de unos buenos, cinco pruebas con éxito CD 32; y de unos superiores, seis pruebas con éxito CD 42.

Herramienta: esta entrada es un cajón de sastre para las herramientas de mano básicas que no tienen un propósito aventurero especial. Una azada, una pala o un martillo pilón es una herramienta larga y un berbiquí, un gancho para hielo o una paleta es una herramienta corta. Por lo general se puede utilizar una herramienta como arma improvisada, que inflige 1d4 daño para una corta o 1d6 para una larga. El DJ determina el tipo de daño apropiado o ajusta la cantidad si es necesario.

Herramientas de ladrón: necesitas herramientas de ladrón para Forzar cerraduras o Inutilizar mecanismos (de algunos tipos) mediante la habilidad Latrocinio. Las herramientas de ladrón infiltrador suman un bonificador +1 de objeto a las pruebas de Forzar cerraduras e Inutilizar mecanismos. Si tus herramientas se rompen, puedes repararlas sustituyendo las ganzúas con otras de repuesto apropiadas; esto no requiere el uso de la acción Reparar. Si las llevas en tu persona, puedes sacarlas y devolverlas a su lugar con la misma acción con que las usas.

Instrumento musical: los instrumentos de mano incluyen gaitas, un carillón pequeño, tambores pequeños, violines y violas, flautas dulces y traveseras, arpas pequeñas, laúdes, trompetas e instrumentos de tamaño similar. El DJ podría establecer que un instrumento de mano especialmente grande (como una tuba) tiene una Impedimenta mayor. Los instrumentos pesados como los tambores grandes, un carillón completo, y los instrumentos de teclado son menos portátiles y por lo general requieren estar estacionario cuando se tocan.

Un instrumento de virtuoso concede un bonificador +1 a las pruebas de Interpretar que lo utilizan

Juego de herramientas de artesano: necesitas estas herramientas para elaborar objetos a partir de otros materiales mediante la habilidad Artesanía. Las herramientas de artesano excelentes te conceden un bonificador +1 de objeto a la prueba. Hacen falta juegos de herramientas diferentes para diferentes trabajos, a determinar por el DJ; por ejemplo, las herramientas de un herrero son diferentes a las de un carpintero. Si lo llevas en tu persona, puedes sacarlo y devolverlo a su lugar con la misma acción con que lo usas.

Laboratorio de alquimista: necesitas un laboratorio de alquimista para Elaborar material alquímico durante el tiempo libre. Un laboratorio de alquimista mejorado concede un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Artesanía para elaborar sustancias alquímicas.

Libro básico de artesano: este libro contiene las fórmulas (ver más abajo) para Elaborar los objetos comunes de este capítulo.

Libro de conjuros: un libro de conjuros contiene el conocimiento escrito necesario para aprender y preparar diversos conjuros, algo necesario para los magos (quienes típicamente obtienen uno gratis) y un lujo útil para otros lanzadores de conjuros que pretenden aprender conjuros adicionales. Cada libro puede contener hasta 100 conjuros. El Precio indicado es para un libro en blanco.

Libro de fórmulas: un libro de fórmulas contiene las fórmulas necesarias para crear objetos diferentes al equipo común de este capítulo; los alquimistas suelen obtener uno gratis. Cada libro puede contener las fórmulas para hasta 100 sustancias diferentes. Las fórmulas también pueden aparecer en pergaminos, tablillas y en casi cualquier otro medio; no hace falta copiarlas en un libro específico si las puedes tener a mano para consultarlas.

Linterna: una linterna emite una luz brillante y requiere 1 pinta

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

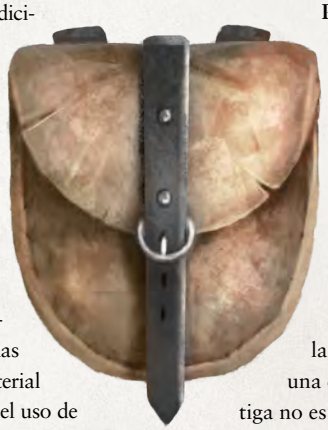
(*0,5 l*) de aceite para funcionar durante 6 horas. Una linterna de ojo de buey emite su luz en un cono de 60 pies (*18 m*), y luz tenue en los siguientes 60 pies (*18 m*). Una linterna sorda emite luz en un radio de 30 pies (*9 m*) y luz tenue en los siguientes 30 pies (*9 m*), y está equipada con obturadores, que puedes cerrar para bloquear la luz. Abrir o cerrar los obturadores cuesta una acción de Interactuar.

Lupa: esta lente de calidad que se puede empuñar te concede un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Percepción para notar detalles minúsculos de documentos, telas, etc.

Mapa topográfico: los mapas son poco comunes. La mayoría de mapas que se pueden encontrar son sencillos y funcionales. Un mapa topográfico detalla un solo lugar con un nivel de detalle excelente. Uno de estos mapas te concede un bonificador +1 de objeto a las pruebas de Supervivencia y a cualquier prueba de habilidad para Recordar conocimiento, si las pruebas tienen que ver con la ubicación detallada en el mapa. Los mapas a veces se presentan en forma de atlas, conteniendo cierto número de mapas de la misma calidad, a menudo sobre temas similares. Un atlas cuesta cinco veces lo que un solo mapa y requiere ambas manos para utilizarlo. El DJ es quien determina qué mapas hay disponibles en cualquier lugar.

Material de alquimista: esta colección móvil de viales y de productos químicos se puede utilizar para llevar a cabo elaboraciones alquímicas sencillas. Si lo llevas en tu persona, puedes sacarlo y devolverlo a su lugar con la misma acción con que lo usas.

Material de curas: este conjunto de vendas, hierbas y herramientas de sutura es necesario para las pruebas de Medicina a fin de administrar Primeros auxilios, Tratar enfermedades, Tratar veneno o Tratar heridas. El material de curas mejorado te concede un bonificador +1 por objeto a esas pruebas. Cuando transportas el material de un lugar a otro, la mayoría de los componentes los llevas a mano en tu persona, en bolsillos o bandoleras. Si lo llevas en tu persona, puedes sacarlo y devolverlo a su lugar con la misma acción con que lo usas.



Material de disfraz: esta cajita de madera contiene cosméticos, vello facial falso, goma líquida y unas cuantas pelucas sencillas. Sueles necesitar el material para disfrazarte Imitando a otra persona mediante el uso de la habilidad Engaño. Un material de élite suma un bonificador +1 por objeto a las pruebas relevantes. Si has fabricado un gran número de disfraces, puedes rellenar tu suministro de cosméticos con otros de repuesto adecuados al tipo de tu material de disfraz. Si lo llevas en tu persona, puedes sacarlo y devolverlo a su lugar con la misma acción con que lo usas.

Material de escalada: este morral contiene 50 pies (*15 m*) de cuerda, poleas, una docena de pitones, un martillo, un garfio de abordaje y un juego de crampones. El material de escalada te permite fijarte a la pared a la que estás trepando, moviéndote a la mitad de lo normal (mínimo 5 pies [*1,5 m*]) pero permitiéndote hacer una prueba plana CD 5 siempre que sufres un fallo crítico para evitar una caída. Obtienes un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Atletismo para Trepar si usas material de escalada extrema. Uno de estos morrales contiene material para sólo un escalador, cada uno necesita el suyo. Si lo llevas en tu persona, puedes sacarlo y devolverlo a su lugar con la misma acción con que lo usas.

Material de escritura: utilizando material de escritura puedes redactar correspondencia e inscribir pergaminos. El juego incluye papel y sobres (con una variedad de papeles y pergaminos), tinta, un cálamo o pluma, lacre y un sello sencillo. Si has escrito mucho, puedes rellenar el juego con papel y tinta de repuesto.

Material de pesca: esto incluye una caña de pescar plegable, anzuelos, sedal, cebos y una red de pesca. El material de pesca profesional concede un bonificador +1 a las pruebas de pescar.

Material para trampas de lazo: este equipo contiene herramientas y materiales para crear trampas de lazo. Te permite Elaborar trampas de lazo utilizando la habilidad Artesanía. El equipo para trampas de lazo de especialista te concede un bonificador +1 por objeto a la prueba. Si lo llevas en tu persona, puedes sacarlo y devolverlo a su lugar con la misma acción con que lo usas.

Mochila: una mochila puede acarrear hasta Impedimenta 4 en objetos. Las 2 primeras unidades de Impedimenta de tu mochila no cuentan para tu límite de Impedimenta. Si llevas la mochila en las manos o la llevas guardada, su Impedimenta es ligera en lugar de insignificante.

Morral: un morral puede acarrear hasta Impedimenta 2 en objetos. Si llevas el morral en las manos o lo llevas guardado, en lugar de al hombro, su Impedimenta es ligera en lugar de insignificante.

Odre: un odre, lleno o vacío, un odre tiene Impedimenta L y contiene aproximadamente 1 día de agua para una criatura Pequeña o Mediana.

Palanqueta: cuando se abre a la fuerza un objeto que no se puede agarrar fácilmente, una palanqueta hace más fácil obtener el brazo de palanca necesario. Sin una palanqueta, sufres un penalizador -2 a la prueba de Atletismo para Abrir a la fuerza (similar a estar usando un objeto de baja calidad). Una palanqueta reforzada te concede un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Atletismo para Abrir por la fuerza cualquier cosa que se pueda abrir a la fuerza.

Pértiga de 10 pies (*3 m*): cuando empuñas esta larga pértiga, puedes utilizar Buscar para sondear una casilla hasta a 10 pies (*3 m*) de distancia. La pértiga no es suficientemente recia para utilizarla como arma.

Pitón: estas pequeñas púas se pueden utilizar como anclajes para trepar con más facilidad. Para fijar un pitón, tiene que sostenerlo en una mano y usar un martillo para clavarlo con la otra. Puedes fijar una cuerda al pitón clavado para no caer al suelo si sufres un fallo critico mientras Trepas.

Ropa: la ropa normal es funcional y tiene un corte básico, como la de campesino, las ropas de monje o la ropa de trabajo.

La ropa de explorador es lo suficientemente recia como para poderla reforzar para que te proteja, incluso si no se puede considerar armadura. Hay muchas formas, aunque las más comunes parecen ropas sacerdotales, adornos de moje o ropajes de mago, puesto que los miembros de las tres clases es probable que eviten llevar armadura. Para más información sobre la ropa de explorador, consulta la página 276.

La ropa de calidad, adecuada para los nobles o la realeza, está hecha con tejidos caros, metales preciosos y diseños intrincados. Obtienes un bonificador +1 por objeto a las pruebas para Causar impresión en la nobleza u otras gentes de clase alta cuando llevas ropas de moda y de diseño.

La ropa de invierno te permite negar el daño debido al frío ambiental severo y reducir el daño debido al frío extremo al del frío severo.

Saco: un saco puede acarrear hasta Impedimenta 8 en objetos. Un saco que contiene Impedimenta 2 o menos se puede llevar en el cuerpo, por lo general pasado por el cinto. Puedes transportar un saco a una mano, pero tienes que usar las dos para meter y sacar cosas.

Saquillo para el cinto: un saquillo para el cinto permite llevar hasta cuatro objetos de Impedimenta ligera.

Silbato de señales: cuando se sopla, un silbato de señales se puede oír claramente hasta a media milla (*800 m*) en terreno despejado.

Símbolo religioso: este trozo de madera o de plata está blasonado con una imagen que representa a un dios. Algunos lanzadores de conjuros divinos, como por ejemplo los clérigos, pueden utilizar un símbolo religioso de su dios como foco divino para usar ciertas aptitudes y para lanzar algunos conjuros. Para utilizarlo, un símbolo religioso se tiene que empuñar en una mano.

Texto religioso: este manuscrito contiene escrituras de una religión en particular. Algunos lanzadores de conjuros divinos, como por ejemplo los clérigos, pueden utilizar un texto religioso como foco divino para usar ciertas aptitudes y para lanzar algunos conjuros. Para utilizarlo, un texto religioso se tiene que empuñar en una mano.

Tubo para pergaminos: los pergaminos, los mapas y otros documentos enrollados se almacenan en tubos para transportarlos de forma segura.

Vaina: una vaina o funda te permite llevar fácilmente un arma en tu persona.

Vela: una vela encendida desprende luz tenue en un radio de 10 pies (*3 m*) durante 8 horas.

Vial: un sencillo vial de vidrio contiene hasta 1 onza (*30 ml*) de líquido.

Yesca y pedernal: la yesca y el pedernal son útiles para hacer fuego si tienes tiempo para crear la chispa, aunque utilizarlos es típicamente demasiado largo como para resultar práctico durante un encuentro. Incluso en condiciones ideales, utilizar yesca y pedernal para encender una llama requiere utilizar por lo menos 3 acciones, y a menudo bastantes más.

Sustancias alquímicas

Lo indicado en la Tabla 6-11 son las sustancias alquímicas más ampliamente disponibles del Capítulo 11, a las que un personaje de 1er nivel podría acceder. Las descripciones de más abajo son incompletas; la entrada completa de cada objeto aparece en el Capítulo 11, en la página indicada en la tabla. Tu DJ podría permitirte empezar con otras sustancias alquímicas del Capítulo 11 de forma individual.

TABLA 6-11: SUSTANCIAS ALQUÍMICAS

Bombas alquímicas	Precio	Imp.	Página
Bolsa de maraña menor	3 po	L	602
Frasco de ácido menor	3 po	L	602
Fuego de alquimista menor	3 po	L	602
Piedra de trueno menor	3 po	L	603
Rayo embotellado menor	3 po	L	603
Vial de escarcha menor	3 po	L	603
Elixires	**Precio**	**Imp.**	**Página**
Antídoto menor	3 po	L	603
Antiplaga menor	3 po	L	604
Elixir de la vida inferior	3 po	L	604
Material alquímico	**Precio**	**Imp.**	**Página**
Ahumadera menor	3 po	L	608
Cetro solar	3 po	L	608
Ramita yesquera (10)	2 pp	–	608

BOMBAS ALQUÍMICAS

Las bombas alquímicas son armas consumibles que infligen daño o producen efectos especiales, y a veces infligen daño por salpicadura. Para más información sobre de las bombas alquímicas, consulta la pág. 602.

Bolsa de maraña menor: esta bomba alquímica impone al objetivo un penalizador de -10 pies (*-3 m*) por estatus a sus Velocidades durante 1 minuto y en caso de impacto crítico, el objetivo queda inmovilizado hasta que consigue Huir.

Frasco de ácido menor: esta bomba alquímica inflige 1 daño por ácido, 1d6 daño persistente por ácido y 1 daño por ácido debido a la salpicadura.

Fuego de alquimista menor: esta bomba alquímica inflige 1d8 daño por fuego, 1 daño persistente por fuego y 1 daño por fuego debido a la salpicadura.

Piedra de trueno menor: esta bomba alquímica inflige 1d4 daño sónico y 1 daño sónico debido a la salpicadura, y toda criatura a 10 pies (*3 m*) o menos que falla una salvación de Fortaleza CD 17 queda ensordecida hasta el final de su turno.

Rayo embotellado menor: esta bomba alquímica inflige 1d6 daño por electricidad y 1 daño por electricidad debido a la salpicadura, además de hacer que el objetivo quede desprevenido.

Vial de escarcha menor: esta bomba alquímica inflige 1d6 daño por frío y 1 daño por frío debido a la salpicadura, e impone al objetivo un penalizador de -5 pies (*-1,5 m*) por estatus a sus Velocidades hasta el final de su siguiente turno.

ELIXIRES

Los elixires son sustancias alquímicas que bebes para obtener diversos efectos poco usuales. Para más acerca de los elixires, consulta la pág. 603.

Antídoto menor: tras tomarte un antídoto menor, durante 6 horas obtienes un bonificador +2 por objeto a las salvaciones de Fortaleza contra los venenos.

Antiplaga menor: tras tomarte un antiplaga, durante 24 horas obtienes un bonificador +2 por objeto a las salvaciones de Fortaleza contra las enfermedades, incluyendo tus salvaciones contra la progresión de la enfermedad.

Elixir de la vida menor: beber un elixir de la vida menor restablece 1d6 Puntos de Golpe y durante 10 minutos concede un bonificador +1 por objeto a las tiradas de salvación contra enfermedades y venenos.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

MATERIAL ALQUÍMICO

El material alquímico son un tipo de sustancia alquímica que utilizas, en lugar de beberla o arrojarla. Para más acerca del material alquímico, consulta la pág. 607.

Ahumadera: creas una cortina de humo de 5 pies (*1,5 m*) de radio que dura 1 minuto.

Cetro solar: puedes golpear un cetro solar contra una superficie dura como una acción de Interactuar para hacer que emita una luz brillante en un radio de 20 pies (*6 m*) y luz tenue en los siguientes 20 pies (*6 m*) durante 6 horas.

Ramita yesquera: puedes utilizar una ramita yesquera para encender algo inflamable mediante una sola acción de Interactuar, más rápido que con pedernal y yesca.

Equipo mágico

Los objetos de la Tabla 6-12 son los objetos mágicos del Capítulo 11 a los que un personaje de 1er nivel podría acceder con más frecuencia. Las descripciones de más abajo son incompletas; la entrada completa de cada objeto aparece en el Capítulo 11, en la página indicada en la tabla. Tu DJ podría permitirte empezar con otros objetos mágicos del Capítulo 11 de forma individual.

TABLA 6-12: EQUIPO MÁGICO

Objetos mágicos consumibles	Precio	Imp.	Página
Agua bendita	3 po	L	566
Agua sacrílega	3 po	L	566
Pergaminos	**Precio**	**Imp.**	**Página**
Pergamino con un conjuro común de 1er nivel	4 po	L	558
Pociones	**Precio**	**Imp.**	**Página**
Poción curativa inferior	4 po	L	559
Talismanes	**Precio**	**Imp.**	**Página**
Cristal de potencia	4 po	—	562

OBJETOS MÁGICOS CONSUMIBLES

Por lo general puedes comprar agua bendita y agua sacrílega en un asentamiento. Los asentamientos particularmente buenos tienden a prohibir el agua sacrílega, y a la recíproca.

Agua bendita: puedes lanzar agua bendita como una bomba, infligiendo 1d6 daño bueno y 1 daño de salpicadura bueno a los infernales, los muertos vivientes y otras criaturas con debilidad al daño bueno.

Agua sacrílega: puedes lanzar agua sacrílega como una bomba, infligiendo 1d6 daño maligno y 1 daño de salpicadura maligno a los celestiales y otras criaturas con debilidad al daño maligno.

PERGAMINOS

Los pergaminos son escrituras mágicas que albergan la magia necesaria para lanzar un conjuro en particular sin gastar un espacio de conjuro. El Precio indicado en la tabla es para un pergamino con un conjuro común de 1er nivel. Para más acerca de los pergaminos, consulta la pág. 558.

POCIONES

Las pociones son objetos mágicos que bebes para obtener una gran variedad de beneficios. Para más acerca de las pociones, consulta la pág. 559.

Poción curativa menor: tras beber una poción curativa menor, recuperas 1d8 Puntos de Golpe.

TALISMANES

Un talismán es un objeto especial de un solo uso que fijas a tu armadura, a un arma o a cualquier otra parte, lo que te permite activarlo más tarde y obtener un beneficio especial.

Cristal de potencia: cuando fijas el cristal a un arma y lo activas, este talismán potencia el arma durante el resto del turno, concediéndole un bonificador +1 a las tiradas de ataque y un segundo dado de daño por arma.

Fórmulas

Las fórmulas son instrucciones para fabricar objetos mediante la actividad Artesanía. Por lo general, puedes entender una fórmula si puedes leer el idioma en el que está escrita, aunque podrías carecer de la habilidad necesaria para Elaborar el objeto. A menudo, los alquimistas y los gremios de artesanos utilizan oscuros idiomas o crean códigos para proteger sus fórmulas de los rivales.

Puedes comprar fórmulas comunes al Precio indicado en la Tabla 6-13, o contratar a un PNJ para que te deje copiar sus fórmulas por el mismo precio. Una fórmula comprada suele ser un esquema, escrito en un pergamino enrollado, de Impedimenta ligera. Puedes copiar una fórmula en tu libro de fórmulas en 1 hora, o bien a partir de un esquema o directamente del libro de fórmulas de otro. Si tienes una fórmula, puedes Elaborar una copia de la misma utilizando la habilidad Artesanía. Las fórmulas para objetos poco comunes y raros suelen ser significativamente más caras... ¡si es que puedes encontrarlas!

Si tienes un objeto, puedes intentar hacer ingeniería inversa con su fórmula. Esto utiliza la actividad Elaborar y cuesta la misma cantidad de tiempo que crear el objeto a partir de una fórmula. Primero tienes que desmontar el objeto. Al cabo del tiempo base, haz una prueba de Artesanía contra la misma CD que necesitarías para Elaborar el objeto. Si tienes éxito, Elaboras la fórmula a su Precio completo y puedes seguir trabajando para reducir el Precio de la forma habitual. Si fallas, te quedas con las materias primas y sin la fórmula. Si fallas críticamente, echas a perder un 10% de las materias primas que normalmente podrías recuperar.

Las piezas desmontadas del objeto valen la mitad de su Precio en materias primas y no puedes ensamblarlo de nuevo si no consigues hacer ingeniería inversa con la fórmula o adquirirla de alguna otra forma. Reensamblar el objeto a partir de la fórmula funciona igual que Elaborarlo desde cero, utilizando las piezas como las materias primas necesarias.

TABLA 6-13: FÓRMULAS

Nivel del objeto	Precio de la fórmula	Nivel del objeto	Precio de la fórmula
0*	5 pp	11	70 po
1	1 po	12	100 po
2	2 po	13	150 po
3	3 po	14	225 po
4	5 po	15	325 po
5	8 po	16	500 po
6	13 po	17	750 po
7	18 po	18	1.200 po
8	25 po	19	2.000 po
9	35 po	20	3.500 po
10	50 po		

* Las fórmulas para todos los objetos comunes de nivel 0 de este capítulo se pueden comprar colectivamente en un libro básico de artesano.

Objetos con múltiples tipos

Si un objeto tiene múltiples tipos de niveles diferentes, cada tipo tiene su propia fórmula y necesitas la fórmula del tipo específico de objeto que quieres Elaborar. Por ejemplo, si tienes una fórmula para una *bolsa de contención tipo I*, pero no para una de *tipo II*, tienes que adquirir una fórmula separada para crear una *bolsa de contención tipo II*.

Servicios

Los servicios indicados en la Tabla 6-14 describen el coste de los servicios y consumibles más comunes.

Tabla 6-14: Servicios y consumibles básicos

Objeto	Precio	Imp.	Manos
Bebidas			
Jarra de cerveza	1 pc	L	1
Tanque de cerveza	2 pp	2	2
Jarra de café o té	2 pc	L	1
Botella de vino	1 pp	L	1
Botella de buen vino	1 po	L	1
Empleado (1 día)			
No cualificado	1 pp		
Cualificado	5 pp		
Alojamiento (1 día)			
Espacio en el suelo	3 pc		
Cama (para 1)	1 pp		
Habitación privada (para 2)	8 pp		
Habitación extravagante (para 6)	10 po		
Comidas			
Comida escasa	1 pc	L	2
Comida normal	3 pc	L	2
Comida buena	1 po	L	2
Establos (1 día)	2 pc		
Peaje	por lo menos 1 pc		
Transporte (5 millas [*8 km*])			
Caravana	3 pc		
Diligencia	2 pp		
Transbordador o barco fluvial	4 pc		
Velero	6 pc		

Empleados

Los trabajadores a sueldo te pueden proporcionar servicios. Los no cualificados pueden llevar a cabo trabajo físico básico y no están entrenados en la mayoría de habilidades. Los cualificados suelen tener nivel experto en una habilidad en particular. Los empleados son nivel 0. Si hace falta una prueba de habilidad, un empleado no entrenado tiene un modificador +0, mientras que uno entrenado tiene un modificador +4 en su área de experiencia y +0 en las demás pruebas de habilidad. Los salarios de los empleados se doblan si te los llevas de aventuras.

Transporte

El coste de contratar transporte incluye sólo el trayecto, sin ningún otro servicio. La mayoría de servicios de tránsito proporcionan un lugar básico donde dormir y algunos otros proporcionan comidas a los precios indicados en la Tabla 6-14. Concertar un transporte por territorios peligrosos puede ser más caro o directamente imposible.

Lanzamiento de conjuros

Los servicios de lanzamiento de conjuros, indicados en la Tabla 6-15, son poco comunes. Hacer que alguien lance un conjuro para ti requiere encontrar un lanzador de conjuros que lo conozca y que esté dispuesto a lanzarlo. Es difícil encontrar lanzadores que dispongan de conjuros de alto nivel y los conjuros poco comunes suelen costar por lo menos el doble, eso si encuentras a alguien que los conozca. Los conjuros que requieren tiempos de lanzamiento largos (más de 1 minuto), suelen costar un 25% más. Además del precio de la tabla, tienes que pagar todos los costes indicados en el conjuro.

Tabla 6-15: Servicios de lanzamiento de conjuros

Niv. de conjuro	Precio*	Niv. de conjuro	Precio*
1º	3 po	6º	160 po
2º	7 po	7º	360 po
3º	18 po	8º	720 po
4º	40 po	9º	1.800 po
5º	80 po		

* Más cualquier coste requerido para lanzar el conjuro específico.

Coste de la vida

La Tabla 6-16 muestra lo que cuesta ir tirando. Esto cubre habitación y comida, impuestos, tasas y otros gastos.

Tabla 6-16: Coste de la vida

Nivel de vida	Semana	Mes	Año
Subsistencia*	4 pp	2 po	24 po
Cómodo	1 po	4 po	52 po
Bueno	30 po	130 po	1.600 po
Extravagante	100 po	430 po	5.200 po

* Puedes intentar Subsistir utilizando Sociedad o Supervivencia (pág. 240) de forma gratuita.

Animales

Los Precios de los animales se indican tanto para alquilarlos como para comprarlos. Por lo general tienes que pagar por adelantado el alquiler de los animales alquilados, y si el quien alquila cree que el animal puede correr peligro puede requerir un depósito igual al precio de compra. La mayoría de animales entran en pánico si se ven en una situación de combate. Cuando empieza el combate, quedan asustados 4 y huyen mientras están asustados. Si puedes Comandar con éxito a un animal utilizando Naturaleza (pág. 250), evitas que huya, aunque esto no le quita el estado de asustado. Si el animal se asusta o sufre daño, vuelve a asustado 4 y huyendo, con las mismas excepciones.

Los caballos y los ponis de guerra están entrenados para el combate. No se asustan ni huyen de esta forma durante los encuentros.

Las estadísticas de los animales figuran en el *Bestiario*.

Tabla 6-17: Animales

Animal	Precio de alquiler* (por día)	Precio de compra
Caballos		
Caballo de monta	1 pp	8 po
Caballo de guerra	1 po	30 po (nivel 2)
Caballo de carga	2 pc	2 po

Perros		
Perro de guarda	1 pc	2 pp
Perro de monta	6 pc	4 po
Ponis		
Poni de monta	8 pc	7 po
Poni de guerra	8 pc	24 po (nivel 2)

* Podría requerir un depósito igual al precio de compra

BARDAS

Puedes comprar armaduras especiales para animales llamadas bardas (se muestran en la Tabla 6-18). Todos los animales tienen el nivel de competencia entrenado en bardas ligeras, y los animales entrenados para el combate están entrenados en bardas pesadas. Las bardas utilizan las mismas reglas que las armaduras excepto por lo siguiente: El Precio y la Impedimenta dependen del tamaño del animal. A diferencia de una armadura, la entrada de Fuerza de unas bardas se indica como un modificador, no como una puntuación. En las bardas no se pueden grabar runas mágicas, aunque puede haber disponibles bardas mágicas especiales.

Objetos y tamaños

Las reglas de Impedimenta de este capítulo son para criaturas Pequeñas y Medianas, puesto que los objetos han sido fabricados para criaturas de dichos tamaños. Las criaturas más grandes pueden llevar más peso y las más pequeñas, menos, tal y como se indica en la Tabla 6-19.

Estas reglas para los límites a la Impedimenta surgen a menudo cuando un grupo intenta cargar una montura o un compañero animal. Las reglas para objetos de diferentes tamaños tienen a entrar en juego cuando los personajes derrotan a una criatura de gran tamaño que tiene equipo puesto que, en la mayoría de los casos, las únicas criaturas de otros tamaños están bajo el control del DJ. En la mayoría de casos, las criaturas Pequeñas o Medianas pueden empuñar un arma Grande, aunque les resulta engorrosa, lo que les impone el estado torpe 1, y el tamaño mayor queda compensado por la dificultad de blandir el arma, por lo que no concede beneficio especial alguno. Las armaduras Grandes simplemente son demasiado grandes para las criaturas Pequeñas y Medianas.

CONVERSIONES DE IMPEDIMENTA PARA DIFERENTES TAMAÑOS

Tal y como se muestra en la Tabla 6-19, las criaturas Grandes o mayores se ven menos impedidas por los objetos voluminosos que las criaturas Pequeñas o Medianas, mientras que las Menudas se ven sobrecargadas con más rapidez. Una criatura Grande trata 10 objetos de Impedimenta 1 como Impedimenta 1, una criatura Enorme trata 10 objetos de Impedimenta 2 como Impedimenta 1, etc. Una criatura Menuda trata 10 objetos de Impedimenta insignificante como Impedimenta 1. Los objetos insignificantes funcionan de forma similar: una criatura Enorme trata los objetos de Impedimenta 1 como insignificantes, por lo que puede cargar con cualquier cantidad de objetos de Impedimenta 1. Una criatura Menuda no trata ningún objeto como de Impedimenta insignificante.

TABLA 6-19: CONVERSIONES DE IMPEDIMENTA

Tamaño de la criatura	Límite de Imp.	Trata como ligero	Trata como insignificante
Menudo	Mitad	–	Ninguno
Pequeño o Med.	Normal	L	–
Grande	×2	Imp. 1	L
Enorme	×4	Imp. 2	Imp. 1
Gargantuesco	×8	Imp. 4	Imp. 2

OBJETOS DE DIFERENTES TAMAÑOS

Las criaturas de tamaños diferentes a Pequeño o Mediano necesitan objetos apropiados a su tamaño. Dichos objetos tienen diferente Impedimenta y posiblemente un precio diferente. La Tabla 6-20 proporciona el Precio y la conversión de Impedimenta para dichos objetos.

TABLA 6-20: OBJETOS DE DIFERENTE TAMAÑO

Tamaño de la criatura	Precio	Imp.	Trata como ligero	Trata como insignificante
Menudo	Normal	Mitad*	–	–
Pequeño o Med.	Normal	Normal	L	–
Grande	×2	×2	Imp. 1	L
Enorme	×4	×4	Imp.2	Imp. 1
Gargantuesco	×8	×8	Imp. 4	Imp. 2

* Un objeto que vería su Impedimenta reducida por debajo de 1 pasará a Impedimenta ligera.

Por ejemplo, una maza de armas fabricada para una criatura Mediana tiene un precio de 1 po e Impedimenta 1, por lo que una fabricada para una criatura Enorme tiene un precio de 4 po e Impedimenta 4. Una fabricada para una criatura Menuda sigue costando 1 po (debido a lo intrincado de su manufactura) e Impedimenta ½, que se redondea a Impedimenta ligera.

Debido a la forma en que una criatura trata la Impedimenta y a que la Impedimenta del equipo hecho para ella se escala de la misma forma, las criaturas Menudas o Grandes (o mayores) suelen poder utilizar y llevar consigo más o menos la misma cantidad de equipo de tamaño apropiado que una criatura Mediana.

Los objetos mágicos de alto nivel que cuestan significativamente más de 8 veces el coste de un objeto mundano pueden utilizar su precio de lista independientemente del tamaño. Sin embargo, los materiales preciosos tienen un Precio basado en la Impedimenta del objeto, por lo que hay que multiplicar el valor de Impedimenta tal y como se describe en la Tabla 6-20, y luego usar la fórmula que hay en la entrada del material precioso para determinar el Precio del objeto. Consulta la página 572 para más información.

TABLA 6-18: BARDAS

Bardas ligeras	Precio	Bon. CA	Tope Des.	Pen. pruebas	Pen. Velocidad	Imp.	Fuerza
Tam. Pequeño o Mediano	10 po	+1	+5	–1	-5 pies (*-1,5 m*)	2	+3
Tam. Grande	20 po	+1	+5	–1	-5 pies (*-1,5 m*)	4	+3
Bardas pesadas	**Precio**	**Bon. CA**	**Tope Des.**	**Pen. pruebas**	**Pen. Velocidad**	**Imp.**	**Fuerza**
Tam. Pequeño o Mediano (nivel 2)	25 po	+3	+3	–3	-10 pies (*-3 m*)	4	+5
Tam. Grande (nivel 3)	50 po	+3	+3	–3	-10 pies (*-3 m*)	8	+5

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Capítulo 7: conjuros

Ya se presente en forma de artefactos místicos, criaturas misteriosas, o magos que tejen extraños conjuros, la magia aporta fantasía y maravillas a Pathfinder. *Este capítulo explica cómo funcionan los conjuros y cómo los preparan y los lanzan sus lanzadores.*

Mediante gestos y exclamaciones especiales, un lanzador de conjuros puede atraer energías místicas, retorcer la mente, protegerse contra el peligro o incluso crear algo de la nada. Cada clase tiene su propio método para aprender, preparar y lanzar conjuros, y cada conjuro individual tiene un efecto específico, por lo que aprender nuevos conjuros concede a un lanzador una gama más amplia de opciones para cumplir sus objetivos.

Tradición y escuela

Las piezas fundamentales a partir de las que se construye la magia son las tradiciones mágicas y las escuelas de magia. Las cuatro tradiciones son arcana, divina, ocultista y primigenia. La tradición mágica de un conjuro puede variar, puesto que muchos conjuros se pueden lanzar utilizando diferentes tradiciones. Por otra parte, la escuela es intrínseca a cada conjuro y establece qué es capaz de hacer. Por ejemplo, los conjuros de abjuración pueden alzar custodias protectoras, los de encantamiento pueden cambiar los pensamientos y los de evocación pueden crear explosiones de fuego.

Escuelas mágicas

Todos los conjuros, todos los objetos mágicos y la mayoría de otros efectos mágicos encajan en una de las ocho escuelas de la magia. Estas escuelas definen de una forma amplia de qué es capaz la magia. Cada conjuro tiene el rasgo correspondiente a su escuela. Algunos lanzadores de conjuros, como los magos especialistas, tienen una particular agudeza con una determinada escuela de magia.

Abjuración

Las abjuraciones protegen y custodian. Crean barreras que detienen los ataques, los efectos o incluso a ciertos tipos de criaturas. También crean efectos que dañan a los intrusos o les expulsan.

Adivinación

Las adivinaciones te permiten averiguar los secretos del presente, del pasado y del futuro. Conceden buena fortuna, confieren la capacidad de percibir ubicaciones remotas y revelan conocimientos secretos.

Las adivinaciones a menudo tienen el rasgo detección si encuentran algo, el rasgo predicción si te conceden conocimiento acerca de lo que podría suceder en el futuro, el rasgo revelación si muestran las cosas como realmente son o el rasgo escudriñamiento si permiten percibir otra ubicación.

Conjuración

Las conjuraciones transportan criaturas mediante el teletransporte, crean un objeto o traen de alguna otra parte (típicamente de otro Plano) a una criatura u objeto para que sigan sus órdenes.

Dichos conjuros a menudo tienen el rasgo teletransporte, y las criaturas convocadas por los conjuros de conjuración tienen el rasgo convocado.

Encantamiento

Los encantamientos afectan la mente y las emociones de otras criaturas, a veces para influenciarlas y controlarlas y en otras ocasiones para reforzarlas hasta alcanzar grandes alturas de valor. Los conjuros de encantamiento casi siempre tienen el rasgo mental, y muchos tienen también los rasgos emoción o miedo.

Evocación

Las evocaciones capturan energía mágica y después le dan forma para dañar a tus enemigos o proteger a tus aliados. Los conjuros de evocación a menudo tienen un rasgo del que deriva el tipo de daño que infligen, como por ejemplo ácido, frío, fuego, fuerza o sónico.

Libros de conjuros

Cuidadosamente conservado y celosamente guardado, hay pocas cosas más valiosas para un mago que su libro de conjuros. Estos depósitos de sabiduría mágica están a menudo provistos de trampas y custodiados para asegurarse de que nadie interfiere con los secretos que su interior contiene.

Aunque los libros de conjuros juegan un papel central en la rutina diaria de un mago, se sabe que otras clases lanzadoras de conjuros preparados han utilizado libros de conjuros para anotar algunos poco comunes e incluso raros. Semejante recurso permite un a lanzador tratar el conjuro como cualquier otro conjuro común, si puede consultar el libro durante sus preparativos diarios.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

TIRADA DE ATAQUE DE CONJURO Y CD DE CONJURO

Muchos conjuros permiten a las criaturas defenderse utilizando o bien su CA o bien una tirada de salvación. Hay dos estadísticas que gobiernan lo potentes que son tus conjuros contra dichas defensas: tu tirada de ataque de conjuro y tu CD de conjuro. Cuando las anotes en tu Hoja de personaje, suma tan sólo los números que se aplican siempre; por lo general tan solo tu modificador por característica y tu modificador por competencia.

Tirada de ataque de conjuro = tu modificador por característica de lanzamiento de conjuros + bonificador por competencia + otros bonificadores + penalizadores

CD de conjuros = 10 + tu modificador por característica de lanzamiento de conjuros + bonificador por competencia + otros bonificadores + penalizadores

Una tirada de ataque de conjuro es como otras tiradas de ataque, por lo que cualquier bonificador o penalizador aplicable a todas tus tiradas de ataque debe incluirse en tu cálculo. Por ejemplo, el bonificador +1 por estatus debido al conjuro *bendecir* beneficiaría a tu rayo de conjuro igual que haría a una flecha. Sin embargo, ten en cuenta que la tirada de ataque de conjuro no obtendrá ningún bonificador o penalizador que se aplique específicamente a los ataques con armas o sin armas. El penalizador por ataque múltiple también se aplica a los ataques de conjuro, por lo que suele ser una mala idea lanzar un conjuro que tiene tirada de ataque de conjuro si ya has hecho un ataque en ese turno.

Igual que con las demás pruebas y CD, los bonificadores pueden aumentar el resultado de tu tirada de ataque de conjuro o tu CD de conjuro, y los penalizadores pueden disminuir el resultado de tu tirada de ataque de conjuro o la CD de conjuro. Consulta las págs. 444 y 445 del Capítulo 9: Cómo jugar, para más información acerca de modificadores, bonificadores y penalizadores.

CÓMO DESCREER ILUSIONES

A veces las ilusiones conceden a una criatura afectada una probabilidad de 'descreer' el conjuro, lo que permite a la misma ignorarlo de forma efectiva si tiene éxito en hacerlo. Esto suele suceder cuando una criatura Busca o de alguna otra manera invierte acciones en interaccionar con la ilusión, comparando el resultado de su prueba de Percepción (u otra prueba o tirada de salvación a juicio del DJ) a la CD de conjuro del lanzador. Típicamente, las ilusiones mentales proporcionan reglas en la descripción del conjuro para descreer el efecto (a menudo permitiendo a la criatura afectada que haga una salvación de Voluntad).

Si la ilusión es visual y una criatura interacciona con ella de una forma que demuestra que no es lo que parece, la criatura puede adivinar que hay una ilusión presente, pero aún así no puede ignorarla sin descreerla primero con éxito. Por ejemplo, si un personaje es empujado a través de la ilusión de una puerta, sabe que dicha puerta es una ilusión, pero sigue sin poder ver a través de ella. Descreer una ilusión hace que tanto la misma como aquellas cosas que bloquea parezcan brumosas e indistintas, por lo que incluso en el caso en el que se describiera una ilusión visual podría, a discreción del DJ, bloquear la visión lo suficiente como para que lo que está en el otro lado estuviera oculto.

ILUSIÓN

Las ilusiones crean la apariencia de algo real, engañando a los ojos, a los oídos y a los demás sentidos. Raramente tienen el rasgo mental y, dependiendo de cómo se percibe la ilusión, también pueden tener los rasgos auditivo o visual.

NIGROMANCIA

Los conjuros de nigromancia aprovechan el poder de la vida y de la muerte. Pueden extraer esencia vital o sustentar a las criaturas con curación salvadora. Los conjuros de nigromancia a menudo tienen los rasgos curación, maldición, muerte, negativo o positivo.

TRANSMUTACIÓN

Los conjuros de transmutación alteran o transforman la forma física de una criatura u objeto. Los rasgos morfismo y polimorfismo aparecen principalmente en los conjuros de transmutación.

Espacios de conjuro

Los personajes de las clases lanzadores de conjuros pueden lanzar cierto número de ellos cada día; los conjuros que puedes lanzar en un día determinado se denominan espacios de conjuro. A 1er nivel, un personaje dispone tan sólo de un pequeño número de espacios de conjuro de 1er nivel al día pero, conforme avanza, obtiene más espacios y nuevos espacios para conjuros de mayor nivel. El nivel de un conjuro indica su potencial global, de 1 a 10.

CONJUROS PREPARADOS

Si eres un lanzador de conjuros preparados (como por ejemplo un clérigo, druida o mago) tienes que invertir tiempo cada día preparando los conjuros de ese día. Al inicio de tus preparativos diarios, seleccionas una cantidad de conjuros de diferentes niveles, determinados por tu nivel de personaje y por tu clase. Tus conjuros permanecen preparados hasta que los lanzas o hasta que vuelves a preparar conjuros.

Cada conjuro preparado se gasta después de un lanzamiento, por lo que si quieres lanzar un conjuro particular más de una vez al día, tienes que prepararlo varias veces. Las excepciones a esta regla son los conjuros con el rasgo truco; una vez preparas un truco, puedes lanzarlo todas las veces que quieras hasta la siguiente vez que preparas conjuros. Consulta la pág. 299 para más información sobre los trucos.

Podrías obtener una aptitud que te permitiera intercambiar conjuros preparados o llevar a cabo otros aspectos de la preparación de conjuros a horas diferentes durante el día, pero sólo tus preparativos diarios cuentan para los efectos que duran hasta la siguiente vez que preparas conjuros.

CONJUROS ESPONTÁNEOS

Si eres un lanzador de conjuros espontáneo (como por ejemplo un bardo o un hechicero) tú eliges qué conjuro vas a utilizar en un espacio de conjuro en el momento en que decides lanzarlo. Esto te proporciona más libertad a la hora de lanzar conjuros, pero tienes menos conjuros en tu repertorio, tal y como determinan tu nivel de personaje y tu clase. Cuando llevas a cabo tus preparativos diarios, todos tus espacios de conjuro se renuevan, pero no puedes cambiar los conjuros de tu repertorio.

Introducción
Ascendencias y Bagajes
Clases
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjuros
La Era de los Presagios Perdidos
Cómo Jugar
Cómo Dirigir
Artesanía y Tesoro
Apéndice

Tradiciones Mágicas

Los lanzadores de conjuros extraen los suyos de una de cuatro listas distintas, cada una de las cuales representa una tradición mágica diferente: arcana, divina, ocultista y primigenia.

Tu clase de personaje determina qué tradición de magia utilizan tus conjuros. En algunos casos, como por ejemplo cuando un clérigo obtiene conjuros de parte de su dios o cuando un hechicero los obtiene de su linaje, podrías ser capaz de lanzar conjuros de una lista de conjuros diferente. En estos casos, el conjuro utiliza tu tradición mágica, no la lista de la que normalmente procede el conjuro. Cuando lanzas un conjuro, añades al mismo el rasgo de tu tradición.

Algunos tipos de magia, como por ejemplo la de la mayoría de objetos mágicos, no pertenecen a ninguna tradición individual En este caso, tienen el rasgo mágico en lugar de un rasgo de tradición.

Arcanos

Los lanzadores de conjuros arcanos utilizan la lógica y la racionalidad para categorizar la magia inherente al mundo que les rodea. Debido a esta aproximación de amplio alcance, la tradición arcana tiene la lista de conjuros mayor, aunque generalmente no se le da muy bien afectar el espíritu o el alma. Los magos son los lanzadores de conjuros arcanos más icónicos, consultando tomos y grimorios, aunque los hechiceros arcanos estudian los secretos de su propia sangre para liberar el poder de su interior.

Divinos

El poder de lo divino está impregnado de la fe, de lo invisible y de la creencia en una fuente de poder más allá del Plano Material. Los clérigos son los lanzadores de conjuros divinos más icónicos, pidiendo a los dioses que les concedan su magia. Los hechiceros divinos pueden utilizar la sangre de sus antepasados celestiales o infernales como conducto divino y los campeones piden a sus dioses que les concedan la pericia marcial mediante la orientación divina.

Ocultistas

Los practicantes de las tradiciones ocultistas buscan entender lo inexplicable, categorizar lo extraño y por lo demás acceder a lo efímero de forma sistemática. Los bardos son los lanzadores de conjuros ocultistas más icónicos, reuniendo objetos esotéricos extraños y utilizando sus interpretaciones para influenciar la mente o elevar el alma, y los hechiceros ocultistas pugnan por entender el misterioso poder que hay en su sangre.

Primigenios

Una conexión instintiva con el mundo y la fe en él, el ciclo del día y la noche, la sucesión de las estaciones y la selección natural del depredador y de la presa impulsan la tradición primigenia. Los druidas son los lanzadores de conjuros primigenios más icónicos, obteniendo la magia de la Naturaleza mediante una fe profunda y una conexión con las plantas y los animales que les rodean, y los hechiceros primigenios recurren a su sangre feérica o bestial para dominar las mismas energías naturales.

Conjuros Potenciados

Tanto los lanzadores de conjuros preparados como los espontáneos pueden lanzar un conjuro a un nivel mayor que el indicado para el mismo. A eso se llama potenciar el conjuro. Un lanzador de conjuros preparados puede potenciar un conjuro preparándolo en un espacio de mayor nivel que su nivel normal, mientras que un lanzador de conjuros espontáneo puede potenciar un conjuro lanzándolo desde un espacio de conjuro de mayor nivel, si conoce el conjuro a dicho nivel (ver a continuación Conjuros espontáneos potenciados). Cuando potencias un conjuro, su nivel aumenta para encajar con el nivel mayor del espacio de conjuros en el que lo has preparado o que has utilizado para lanzarlo. Esto es útil para cualquier conjuro, puesto que algunos efectos, como por ejemplo *contrarrestar*, dependen del nivel de éste.

Además, muchos conjuros obtienen beneficios específicos adicionales cuando se potencian, como por ejemplo daño aumentado. Estos beneficios adicionales se describen al final del bloque de estadísticas del conjuro. Algunas entradas potenciadas especifican uno o más niveles a los que se debe preparar o lanzar el conjuro para obtener estas ventajas adicionales. Cada una de estas entradas potenciadas informa específicamente de qué aspectos del conjuro cambian al nivel dado. Consulta la entrada potenciada sólo para el nivel de conjuro que estás usando o preparando; si sus beneficios están pensados para incluir algunos de los efectos de una entrada potenciada de un nivel menor, dichos beneficios están incluidos en la entrada.

En otras entradas potenciadas figura un número después de un signo más, indicando que la potenciación concede ventajas adicionales a lo largo de niveles múltiples. El efecto indicado se aplica a cada incremento de nivel en el que el conjuro es potenciado por encima de su nivel menor y los beneficios son acumulativos. Por ejemplo, *bola de fuego* dice "**Potenciado (+1)** El daño se incrementa en 2d6". Como quiera que *bola de fuego* inflige 6d6 daño por fuego a 3er nivel, una *bola de fuego* de 4º nivel infligiría 8d6 daño por fuego, el conjuro de 5º nivel infligiría 10d6 daño por fuego y así sucesivamente.

Conjuros Espontáneos Potenciados

Si eres un lanzador de conjuros espontáneo, debes conocer un conjuro al nivel específico que quieres lanzar para potenciarlo. Puedes añadir un conjuro al repertorio a más de un nivel para tener más opciones cuando lo lanzas. Por ejemplo, si has añadido *bola de fuego* a tu repertorio como conjuro de 3er nivel y como conjuro de 5º, podrías lanzarla a uno u otro nivel; sin embargo, no podrías lanzarlo como conjuro de 4 nivel.

Muchas clases lanzadoras de conjuros espontáneos proporcionan aptitudes como el rasgo de clase conjuros de signatura, que permite lanzar una cantidad de conjuros limitada como versiones potenciadas incluso si sólo conoces el conjuro a un nivel.

Trucos

Un truco es un tipo especial de conjuro más débil que los demás, pero que se puede utilizar con mayor libertad y flexibilidad. El título del bloque de estadísticas de un truco dice 'Truco' en lugar de 'Conjuro'. Lanzar un truco no utiliza tus espacios de conjuro;

LAS CUATRO ESENCIAS

Los conjuros que afectan ciertas fuerzas físicas o metafísicas tienden a agruparse en tradiciones mágicas particulares. Los eruditos de la magia coinciden ampliamente en que toda la existencia se compone de alguna combinación de cuatro esencias, aunque no se ponen de acuerdo en los nombres y las cualidades particulares de cada esencia.

Las siguientes entradas discuten cada esencia y las tradiciones y escuelas de conjuro relevantes para la misma; por ejemplo, los conjuros de evocación tienden a manipular la materia. La escuela de abjuración es un caso poco usual, puesto que los conjuros de abjuración extraen energía de diferentes esencias dependiendo de a quién protegen y de quién protegen.

Materia
También denominada cuerpo, esencia material o esencia física, la materia es la base fundamental que conforma todas las cosas físicas del Universo. Las tradiciones arcanas y primigenia están especialmente adaptadas a manipular y dar forma a la materia. Los conjuros que se utilizan para crear o alterar la materia proceden en su mayoría de las escuelas de conjuración, evocación o transmutación.

Espíritu
También denominado alma, esencia etérea o esencia espiritual, el espíritu es una base de otro mundo que permite construir el yo inmaterial e inmortal de un ser. El espíritu viaja a través del Plano Etéreo hasta el Gran Más Allá tras la muerte del cuerpo físico. El espíritu resulta afectado más fácilmente por los conjuros divinos y ocultistas. Los conjuros de espíritu suelen ser de las escuelas de adivinación o nigromancia.

Mente
También llamada pensamiento o esencia mental, la esencia mental permite a las criaturas pensantes tener pensamientos racionales, ideas, planes, lógica y recuerdos. La mente toca incluso las criaturas no inteligentes como los animales, aunque con una capacidad más limitada. Los lanzadores de conjuros arcanos y ocultistas suelen sobresalir en los conjuros de la mente. Los conjuros que utilizan la esencia mental se suelen encontrar en las escuelas de adivinación, encantamiento e ilusión.

Vida
También llamada corazón, fe, instinto o esencia vital, la vida representa la fuerza animadora universal de todas las cosas. Si bien la materia proporciona los componentes base de un cuerpo, la vida es lo que lo mantiene vivo y en buen estado. Esta esencia es la responsable de las respuestas inconscientes y de las creencias, como por ejemplo los instintos ancestrales y la orientación divina. Las tradiciones divina y primigenia tienen poder sobre la vida. Los conjuros de vida suelen ser de nigromancia.

puedes lanzar un truco a voluntad, cualquier número de veces al día. Si eres un lanzador preparado, puedes preparar un número específico de trucos cada día. No puedes preparar un truco en un espacio de conjuro.

Un truco siempre se potencia automáticamente hasta la mitad de tu nivel redondeado hacia arriba. Para un lanzador de conjuros típico, esto significa que su nivel es igual al nivel mayor de conjuro de que dispone.

Conjuros de foco

Los conjuros de foco son un tipo especial de conjuro que procede directamente de una rama de estudio, de un dios o de otra fuente específica. Sólo puedes aprender conjuros de foco mediante rasgos de clase especiales o dotes en lugar de elegirlos de una lista. Además, los conjuros de foco se lanzan utilizando una reserva especial de Puntos de Foco; no puedes preparar un conjuro de foco en un espacio de conjuro o utilizar los espacios de conjuro para lanzar conjuros de foco; similarmente, no puedes gastar tus Puntos de Foco para lanzar conjuros que no son de foco. Incluso algunas clases que no conceden normalmente lanzamiento de conjuros, como por ejemplo la de campeón o la de monje, pueden conceder conjuros de foco.

Los conjuros de foco son potenciados automáticamente a la mitad de tu nivel, redondeado hacia arriba, como los trucos. No puedes lanzar un conjuro de foco si su nivel mínimo es mayor que la mitad de tu nivel redondeado hacia arriba, incluso si de alguna forma consigues acceso al mismo.

Lanzar cualquiera de tus conjuros de foco te cuesta 1 Punto de Foco. Obtienes automáticamente una reserva de foco de 1 Punto de Foco la primera vez que obtienes una aptitud que te concede un conjuro de foco.

Durante tus preparativos diarios, recuperas todos los Puntos de Foco de tu reserva. También puedes utilizar la actividad Reenfocar para rezar, estudiar, meditar o de alguna otra manera volverte a sintonizar con la fuente de tu magia de foco y así recuperar un Punto de Foco.

Algunas aptitudes te permiten incrementar más allá de 1 los Puntos de Foco de tu reserva. Típicamente, se trata de dotes que te conceden un nuevo conjuro de foco e incrementan en 1 el número de puntos de tu reserva. Tu reserva de foco nunca puede tener una capacidad superior a 3 Puntos de Foco, incluso si alguna dote que incrementa tu reserva haría que superara dicha cifra.

REENFOCAR

CONCENTRAR EXPLORACIÓN

Requisitos Tienes una reserva de foco y has gastado por lo menos 1 Punto de Foco desde que recuperaste algún Punto de Foco.

Inviertes 10 minutos llevando a cabo actividades que restablecen tu conexión mágica. Esto permite restablecer 1 Punto de Foco a tu reserva. Las actividades que tienes que llevar a cabo se especifican en la clase o la aptitud que te concede tus conjuros de foco. Estas actividades pueden por lo general solaparse con otras tareas que tienen relación con el origen de tus conjuros de foco. Por ejemplo, un clérigo con conjuros de foco procedentes de un dios bueno puede por lo general Reenfocar mientras atiende a las heridas de sus aliados y un mago de la escuela de ilusionismo puede Reenfocar mientras intenta Identificar magia de la escuela de ilusión.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

OTROS RASGOS DE CONJURO

Algunos conjuros y efectos tienen rasgos como por ejemplo 'mental' o 'bueno'. Estos rasgos te informan más acerca de cómo funciona el conjuro, y otras reglas podrían hacer referencia a ello. Una criatura podría, por ejemplo, tener un penalizador -2 por circunstancia a las tiradas de salvación contra efectos mentales. A continuación, tienes un glosario con unos pocos rasgos que podrías ver que tienen reglas importantes.

Auditivo

Los conjuros auditivos se basan en el sonido. Un conjuro con el rasgo auditivo sólo tiene efecto si el objetivo puede oírlo. Esto difiere de un efecto sónico, que afecta incluso a los objetivos que no pueden oírlo (como por ejemplo los objetivos sordos) si el efecto genera sonido.

Convocado

Una criatura llamada mediante un conjuro o efecto de conjuración obtiene el rasgo convocado. Una criatura convocada no puede convocar a otras, ni crear objetos de valor, ni lanzar conjuros que requieren un coste. Tiene el rasgo esbirro. Si intenta lanzar un conjuro de un nivel igual o mayor que el conjuro que la convocó, éste falla y el conjuro de convocación acaba. Por lo demás, utiliza las aptitudes normales para una criatura de su tipo. Por lo general ataca a tus enemigos lo mejor que puede. Si puedes comunicarte con ella, puedes intentar comandarla, pero es el DJ quien determina el grado en el que obedece tus órdenes.

Inmediatamente después de que acabes de Lanzar el conjuro, la criatura convocada utilizará sus 2 acciones para dicho turno.

Las criaturas convocadas pueden ser desterradas por diversos conjuros y efectos. Quedan desterradas automáticamente si se ven reducidas a 0 Puntos de Golpe o si el conjuro que las trajo se acaba.

Esbirro

Los esbirros son criaturas que sirven directamente a otras. Una criatura con este rasgo sólo puede utilizar 2 acciones por turno y no puede utilizar reacciones. Tu esbirro actúa en tu turno en el combate, una vez por turno, cuando inviertes una acción para darle órdenes. Para un compañero animal, Comandas a un animal; para un esbirro que es un efecto de conjuro o de objeto mágico como un esbirro convocado, Mantienes un conjuro o Mantienes una activación; y si no se especifica otra cosa, das una orden verbal, que es una acción única con los rasgos auditivo y concentrar. Si no se les dan órdenes, los esbirros no utilizan acciones excepto para defenderse o para huir de un daño evidente. Si se les deja desatendidos durante el tiempo suficiente, típicamente 1 minuto, los esbirros descerebrados no suelen actuar, los animales a menudo se ponen cómodos y los esbirros inteligentes hacen lo que les parece.

Incapacitación

Una aptitud con este rasgo puede sacar por completo de un combate a un personaje, o incluso matarle, y es más difícil de usar sobre personajes más poderosos. Si un conjuro tiene el rasgo incapacitación, cualquier criatura de más del doble del nivel del conjuro trata el resultado de su prueba para no quedar incapacitada como un grado de éxito mayor o el resultado de cualquier prueba que el lanzador de conjuros hiciera para incapacitarla como un grado de éxito peor. Si cualquier otro efecto tiene el rasgo incapacitación, una criatura de nivel superior al objeto, criatura o peligro que genera el efecto obtiene los mismos beneficios.

Morfismo

Los conjuros que alteran ligeramente la forma de una criatura tienen el rasgo morfismo. Cualquier Golpe específicamente concedido por un efecto de morfismo es mágico. Puedes verte afectado por múltiples conjuros de morfismo a la vez, pero si utilizas morfismo sobre la misma parte corporal más de una vez, el segundo efecto intenta contrarrestar el primero (de la misma forma que los efectos de polimorfismo, descrito más adelante).

Tus efectos de morfismo también pueden acabar si utilizas polimorfismo, y el efecto de polimorfismo invalida o se antepone al efecto de morfismo. Por ejemplo, un morfismo que te concede alas queda descartado si te polimorfas a una forma que dispone de alas propias (pero si tu nueva forma carece de alas, conservas las alas de tu morfismo). Es el DJ quien determina qué efectos de morfismo se pueden utilizar juntos y qué efectos no.

Oscuridad y luz

Los efectos con los rasgos oscuridad y luz interaccionan de formas específicas. La luz que no es mágica siempre brilla en la oscuridad no mágica y siempre deja de brillar en la oscuridad mágica. La luz mágica siempre brilla en la oscuridad no mágica, pero brilla en la oscuridad mágica sólo si el conjuro de luz tiene un nivel mayor que el efecto de oscuridad. Los conjuros con el rasgo oscuridad o con el rasgo luz siempre pueden contrarrestarse entre sí, pero poner en contacto luz y oscuridad no siempre lo hace de forma automática. Por lo general tienes que lanzar directamente un conjuro de luz sobre un efecto de oscuridad para contrarrestarlo (y viceversa), pero algunos conjuros intentan automáticamente contrarrestar efectos opuestos.

Polimorfismo

Estos efectos transforman al objetivo en una forma nueva. Un objetivo no puede estar bajo los efectos de más de un efecto de polimorfismo a la vez. Si queda bajo el efecto de un segundo polimorfismo, éste intenta contrarrestar al primero. Si tiene éxito, surte efecto y si falla, el conjuro no tiene efecto alguno sobre dicho objetivo. Cualquier Golpe específicamente concedido por un efecto de morfismo es mágico. Si no se indica lo contrario, los conjuros de polimorfismo no permiten al objetivo adoptar la apariencia de una criatura individual específica, sino tan solo la de una criatura genérica de un tipo o ascendencia general.

Si adoptas una forma de batalla mediante un conjuro de polimorfismo, sus estadísticas especiales se pueden ajustar tan sólo mediante bonificadores por circunstancia, bonificadores por estatus y penalizadores. Si no se indica lo contrario, la forma de batalla te impide lanzar conjuros, hablar y la mayoría de acciones manipulativas que requieren las manos (si existen dudas acerca de si puedes utilizar una acción o no, es el DJ quien decide). Tu equipo se absorbe en tu cuerpo; sus aptitudes constantes siguen funcionando, pero no puedes activar objeto alguno.

Visual

Un conjuro visual sólo puede afectar a criaturas que pueden verlo.

PUNTOS DE FOCO CON ORÍGENES MÚLTIPLES

Es posible, especialmente a través de los arquetipos, obtener conjuros de foco y Puntos de Foco de más de un origen. Si esto sucede, tan sólo tienes una reserva de foco, sumando todos tus Puntos de Foco para determinar el tamaño total de tu reserva (recuerda que la cantidad máxima de Puntos de Foco que puede tener una reserva es 3). Si dispones de múltiples aptitudes que te conceden una reserva de foco, cada una suma 1 Punto de Foco a tu reserva. Por ejemplo, si fueras un clérigo con la dote Iniciado de un dominio, tendrías una reserva con 1 Punto de Foco. Supongamos que a continuación adoptas el arquetipo multiclase campeón y adquieres la dote Toque curativo. Normalmente, esta dote te concedería una reserva de foco. Como quiera que ya la tienes, en su lugar la capacidad de tu reserva se incrementa en 1.

Los Puntos de Foco no se diferencian según origen, puedes gastar cualquiera de tus Puntos de Foco en cualquiera de tus conjuros de foco. Igualmente, cuando te Reenfocas, recuperas un punto si sigues las directrices de cualquier aptitud que te concede conjuros de foco. Disponer de Puntos de Foco de orígenes múltiples no cambia la tradición de tus conjuros; si tienes a la vez conjuros de dominio de clérigo y conjuros de orden de druida, tus conjuros de dominio siguen siendo divinos y tus conjuros de orden siguen siendo primigenios. Esto puede significar que tienes que llevar la cuenta por separado del nivel de competencia y del modificador por característica para la CD de conjuro y las tiradas de ataque de conjuro de diferentes conjuros de foco.

LANZADORES DE CONJUROS CON CONJUROS DE FOCO

Si eres un lanzador de conjuros, tus conjuros de foco son de la misma tradición de conjuros que la clase que te concede el conjuro de foco. Los de un bardo son ocultistas, los de un clérigo son divinos, los de un druida son primigenios, los de un mago son arcanos y los de un hechicero vienen determinados por su linaje.

NO LANZADORES DE CONJUROS CON CONJUROS DE FOCO

Si obtienes conjuros de foco de una clase u otro origen que no concede la aptitud lanzamiento de conjuros (por ejemplo, si eres un monje con la dote Golpe *ki*), la aptitud que te concede conjuros de foco también proporciona tu nivel de competencia para las tiradas de ataque de conjuro y las CD de conjuro, así como la tradición mágica de tus conjuros de foco. Obtienes la aptitud Lanzar un conjuro y utilizar cualquier acción de lanzamiento de conjuros necesaria para lanzar los conjuros de foco (ver más abajo). Sin embargo, eso no te cualifica para las dotes y otras reglas que requieren que seas un lanzador de conjuros.

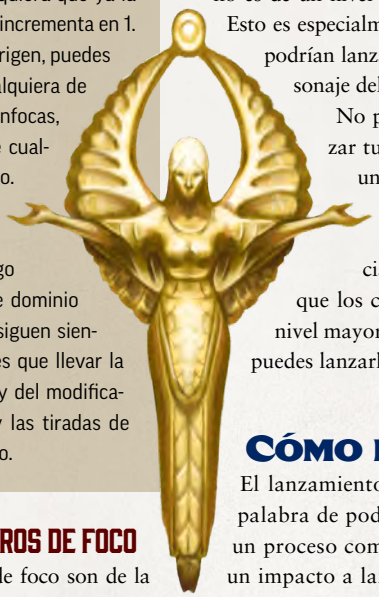
Conjuros innatos

Ciertos conjuros resultan naturales para tu personaje, procediendo típicamente de tu ascendencia o de un objeto mágico en lugar de proceder de tu clase. Puedes lanzar tus conjuros innatos incluso si no eres miembro de una clase lanzadora de conjuros. La aptitud que te concede un conjuro innato te informa de lo a menudo que puedes lanzarlo (por lo general una vez al día) y de su tradición mágica. Tus conjuros innatos se renuevan durante tus preparativos diarios. Los trucos innatos se lanzan a voluntad y se potencian automáticamente de la forma normal para los trucos (consulta Trucos en la pág. 300) si no se dice lo contrario.

Siempre estás entrenado en las tiradas de ataque de conjuro y las CD de conjuro para tus conjuros innatos, incluso si no estás entrenado en general en tiradas de ataque de conjuro o CD de conjuro. Si tu competencia en las tiradas de ataque de conjuro o las CD de conjuro es de nivel experto o mejor, aplica también dicha competencia a tus conjuros innatos. Utilizas tu modificador por Carisma como tu modificador por característica de lanzamiento de conjuros para tus conjuros innatos, si no se indica lo contrario.

Si dispones de un conjuro innato, puedes lanzarlo incluso si no es de un nivel de conjuro que puedes lanzar habitualmente. Esto es especialmente común en el caso de los monstruos, que podrían lanzar conjuros innatos más allá de lo que un personaje del mismo nivel podría hacer.

No puedes usar tus espacios de conjuro para lanzar tus conjuros innatos, pero podrías disponer de un conjuro innato y también ser capaz de preparar o lanzar el mismo conjuro gracias a tu clase de personaje. Tampoco puedes potenciar conjuros innatos, pero algunas aptitudes que los conceden podrían concederte el conjuro a un nivel mayor que su nivel base o cambiar el nivel en el que puedes lanzarlo.



Cómo lanzar conjuros

El lanzamiento de un conjuro puede ir desde una simple palabra de poder mágico que crea un efecto efímero hasta un proceso complejo que dura minutos u horas y que crea un impacto a largo plazo. Lanzar un conjuro es una actividad especial que cuesta cierta cantidad de acciones definidas por el conjuro. Cuando Lanzas un conjuro, tu lanzamiento crea manifestaciones visuales obvias de la magia que reúnes, aunque dotes como Ocultar conjuro (pág. 186) y Conjuro melodioso (pág. 100) te pueden ayudar a esconder tales manifestaciones o impedir de alguna otra forma a los observadores que se den cuenta de que estás lanzándolo.

LANZAR UN CONJURO

Lanzas un conjuro que has preparado o que está en tu repertorio. Lanzar un conjuro es una actividad especial que requiere un número variable de acciones dependiendo del conjuro, tal y como se indica en el bloque de estadísticas de cada uno. En cuanto se completan las acciones de lanzamiento, tiene lugar el efecto.

Algunos conjuros se lanzan como reacción o como acción gratuita. En dichos casos, Lanzas ese conjuro como reacción o como acción gratuita (según el caso) en lugar de como actividad. Dichos casos se indicarán en el bloque de estadísticas del conjuro; por ejemplo, '↻ (verbal)'.

Tiempos de lanzamiento largos Algunos conjuros tardan minutos u horas en lanzarse. La actividad Lanzar un conjuro para dichos conjuros incluye una mezcla de los componentes de conjuro indicados, pero no es necesario detallar cuál llevas a cabo en un momento dado. No puedes usar otras acciones o reacciones mientras lanzas uno de estos conjuros aunque, a discreción del DJ, podrías poder decir unas cuantas frases. Como con las demás actividades que requieren bastante tiempo,

dichos conjuros tienen el rasgo exploración y no puedes lanzarlos en un encuentro. Si estalla un combate cuando estás lanzándolo, tu conjuro queda perturbado (ver Conjuros perturbados y perdidos más abajo).

Componentes del conjuro Cada conjuro indica los componentes requeridos para lanzarlo después de los iconos de acción o del texto, como por ejemplo '◆◆◆ (material, somático, verbal)'. Los componentes del conjuro, descritos en detalle a continuación, añaden rasgos y requisitos a la actividad Lanzar un conjuro. Si no puedes proporcionar los componentes, no consigues Lanzar el conjuro.

- Material (manipular)
- Somático (manipular)
- Verbal (concentrar)
- Foco (manipular)

Conjuros perturbados y perdidos Algunas aptitudes y conjuros pueden perturbar un conjuro, haciendo que no tenga efecto y que se pierda. Cuando pierdes un conjuro, ya has gastado el espacio correspondiente, pagado los costes y las acciones y utilizado la actividad Lanzar un conjuro. Si un conjuro es perturbado durante una acción de Mantener un conjuro, éste acaba de inmediato. Las reglas completas de las acciones de perturbación aparecen en la pág. 462.

COMPONENTES DE CONJURO

La descripción de un conjuro indica los componentes requeridos para Lanzarlo. En la mayoría de conjuros, el número de componentes es igual al número de acciones que tienes que invertir para Lanzarlo. Cada componente añade ciertos rasgos a la actividad Lanzar un conjuro y algunos tienen requisitos especiales. Los componentes que aparecen en este libro se indican a continuación.

Material

Un componente material es una pequeña cantidad de materia física consumida durante el lanzamiento de un conjuro. Dicho conjuro obtiene el rasgo manipular y requiere que tengas una mano libre para sacar y manipular un componente material. Dicho componente se gasta durante el lanzamiento (incluso si el conjuro resulta perturbado).

Excepto en circunstancias extremas, puedes suponer que todos los componentes comunes se incluyen en una bolsa de componentes materiales (pág. 287)

Somático

Un componente somático es un movimiento de mano o gesto específico que genera un nexo mágico. El conjuro obtiene el rasgo manipular y requiere que hagas gestos. Puedes utilizar este componente mientras sostienes algo en la mano, pero no si estas neutralizado o de alguna otra forma eres incapaz de hacer gestos libremente.

Los conjuros que requieren que toques al objetivo tienen un componente somático. Puedes hacerlo mientras sostienes algo, si parte de tu mano es capaz de tocar el objetivo (incluso a través de un guante o guantelete).

Verbal

Un componente verbal es una vocalización de palabras de poder. Debes pronunciarlas en voz alta, por lo que es difícil ocultar que estas Lanzando un conjuro. El conjuro obtiene el rasgo concentrar. Debes ser capaz de hablar para proporcionar este componente.

SUSTITUCIÓN DE COMPONENTES

Algunas clases pueden sustituir un componente por otro o alterar cómo funciona uno de ellos.

Si eres un bardo que lanza un conjuro de la tradición ocultista, por lo general puedes tocar un instrumento para los conjuros que requieren un componente somático o material, mientras para hacerlo utilices por lo menos una mano. Si lo haces, no necesitas ni bolsa de componentes de conjuro ni tener otra mano libre. Por regla general puedes tocar también un instrumento para conjuros que requieren componente verbal en vez de hablar.

Si eres un clérigo que Lanza un conjuro de la tradición divina mientras sostienes un foco divino (como un símbolo o un texto religioso), puedes reemplazar cualquier componente material requerido por el conjuro utilizando en su lugar tu foco divino como componente de foco. A diferencia de las reglas normales para un componente de foco, no puedes sacar o guardar el foco cuando llevas a cabo la sustitución.

Si eres un druida Lanzando un conjuro de la tradición primigenia mientras sostienes un foco primigenio (como por ejemplo muérdago y acebo) puedes reemplazar cualquier componente material requerido por el conjuro utilizando en su lugar tu foco primigenio como componente de foco. A diferencia de las reglas normales para un componente de foco, no puedes sacar o guardar el foco cuando llevas a cabo la sustitución.

Si eres un hechicero Lanzando un conjuro de la tradición mágica correspondiente a tu linaje, puedes utilizar la magia de tu sangre para reemplazar cualquier componente material por uno somático.

Foco

Un foco es un objeto que canaliza la energía mágica del conjuro. El conjuro obtiene el rasgo manipular y requiere que tengas o bien una mano libre para sacar el foco indicado en el conjuro o estar ya sosteniendo dicho foco. Como parte de Lanzar el conjuro, sacas el foco (si es necesario), lo manipulas y si quieres puedes guardarlo de nuevo.

Los focos tienden a ser caros, y tienes que adquirirlos por adelantado para Lanzar el conjuro.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

METAMAGIA

Muchos lanzadores de conjuros pueden obtener acceso a las acciones metamágicas, típicamente seleccionando dotes metamágicas. Las acciones con el rasgo metamagia afinan las propiedades de tus conjuros, cambiando su alcance, su daño o cualesquiera otras propiedades. Debes usar una acción metamágica directamente antes del conjuro que quieres alterar. Si utilizas cualquier acción (incluyendo acciones gratuitas, reacciones y acciones metamágicas adicionales) diferentes a Lanzar un conjuro directamente después, pierdes los beneficios de la acción metamágica. Cualquier efecto adicional añadido por una acción metamágica forma parte del efecto de conjuro, no de la acción metamágica en sí.

Alcances, áreas y objetivos

Los conjuros con alcance pueden afectar objetivos, crear áreas o hacer que aparezcan cosas solamente en el interior de dicho alcance. La mayoría de alcances de conjuro se miden en pies (*1 pie = 30 cm*) aunque algunos se pueden alargar varias millas (*1 milla = 1,6 km*), llegar a cualquier punto del planeta, ¡o incluso más lejos!

Alcance de toque

Un conjuro con un alcance de toque requiere que toques físicamente al objetivo. Utilizas tu alcance sin armas para determinar si puedes tocar a la criatura. Por lo general puedes tocar al objetivo automáticamente, aunque el conjuro puede especificar que el objetivo tiene derecho a una tirada de salvación o que debes hacer una tirada de ataque de conjuro. Si una aptitud incrementa el alcance de un conjuro de toque, empieza a 0 pies y aumenta desde ahí.

Áreas

A veces un conjuro tiene un área, que puede ser una explosión, un cono, una emanación o una línea. El método para medir estas áreas se puede encontrar en la pág. 456. Si el conjuro se origina en tu posición, sólo tiene área; si puedes hacer que el área del conjuro aparezca más allá de donde estás tú, el conjuro tiene a la vez alcance y área.

Objetivos

Algunos conjuros te permiten designar como objetivo directamente a una criatura, un objeto o algo que encaja en una categoría más específica. El objetivo debe estar dentro del alcance del conjuro y tienes que ser capaz de verlo (o bien de percibirlo con un sentido preciso) para designarlo como objetivo de forma normal. A discreción del DJ, puedes intentar designar como objetivo a una criatura a la que no puedes ver, tal y como se describe en Cómo detectar criaturas, en las págs. 465 a 467. Si no consiguieras designar como objetivo a una criatura en particular, esto no cambiaría la forma en que el conjuro afectaría a cualquier otro objetivo que el conjuro pudiera tener.

Si eliges un objetivo que no es válido, por ejemplo pensando que un vampiro es una criatura viva y designándolo como objetivo de un conjuro que solo puede afectar a criaturas vivas, dicho conjuro no consigue designar como objetivo a dicha criatura. Si una criatura empieza siendo un objetivo válido pero deja de serlo durante la duración de un conjuro, lo normal es que éste acabe, pero en determinadas ocasiones el DJ podría decidir lo contrario.

Los conjuros que afectan a criaturas múltiples en una zona pueden tener a la vez una entrada de Área y otra de Objetivos. Un conjuro que tiene área pero no objetivos indicados suele afectar indiscriminadamente a todas las criaturas en el área.

Algunos conjuros te restringen a objetivos voluntarios. Un jugador puede declarar que su personaje es un objetivo voluntario o involuntario en cualquier momento, sea cual sea el orden de turnos o el estado de su personaje (por ejemplo, cuando un personaje está paralizado, inconsciente o incluso muerto).

Línea de efecto

Por lo general necesitas una línea no obstruida hasta el objetivo de un conjuro, el punto de origen de un área o el lugar en el que creas algo con un conjuro. Hay más información sobre la línea del efecto en la pág. 457.

Duraciones

La duración de un conjuro es el tiempo que duran sus efectos. Los conjuros que duran más de un instante tienen entrada de Duración. Un conjuro podría durar hasta el final o el principio de un turno, cierta cantidad de asaltos, algunos minutos o incluso más. Si la duración de un conjuro se indica en asaltos, el número de asaltos restante disminuye en 1 al inicio de cada uno de los turnos del lanzador, acabando cuando la duración llega a 0.

Algunos conjuros tienen efectos que permanecen, incluso cuando la magia de los mismos se ha disipado. Todo efecto continuado que no forma parte de la entrada de la duración del conjuro no se considera mágico. Por ejemplo, un conjuro que crea un sonido fuerte y no tiene duración podría ensordecer a alguien durante un tiempo, o incluso permanentemente. Esta sordera no puede ser contrarrestada porque en sí no es mágica (aunque podría ser curada por otra magia, como por ejemplo *restablecer sentidos*).

Si un lanzador de conjuros muere o queda incapacitado durante la duración del conjuro, éste sigue teniendo efecto hasta que acaba su duración. Podrías tener que llevar la cuenta de la iniciativa del lanzador una vez ha dejado de ser capaz de actuar para controlar la duración de los conjuros.

Mantener conjuros

Si la duración del conjuro es 'mantenido' dura hasta el final de tu siguiente turno si no utilizas durante dicho turno una acción de Mantener conjuro para prolongar su duración.

Mantener un conjuro ❖

CONCENTRAR

Requisitos Tienes por lo menos un conjuro activo con una duración de 'mantenido' y no estás fatigado.

Elige un conjuro con una duración de 'mantenido' que tienes activo. La duración de dicho conjuro continúa hasta el final de tu siguiente turno. Algunos conjuros podrían tener efectos ligeramente diferentes o prolongados si los mantienes. Mantener un conjuro durante más de 10 minutos (100 asaltos) acaba el conjuro y te deja fatigado si el conjuro no indica una duración máxima diferente (como por ejemplo 'mantenido hasta 1 minuto' o bien 'mantenido hasta 1 hora'). Mantener el mismo conjuro más de una vez por asalto no tiene efecto adicional si el conjuro no indica lo contrario.

Si tu acción de Mantener un conjuro es perturbada, el conjuro acaba de inmediato.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Duraciones largas

Si la duración de un conjuro indica que dura hasta tus siguientes preparativos diarios, al día siguiente puedes abstenerte de preparar un nuevo conjuro en el espacio de ese (si eres un lanzador espontáneo, puedes en su lugar gastar un espacio de conjuro durante tus preparativos). Hacerlo prolonga la duración del conjuro hasta tus siguientes preparativos diarios. Esto Mantiene el conjuro de forma efectiva durante un largo periodo de tiempo. Si preparas un nuevo conjuro (o no gastas un espacio de conjuro), el conjuro acaba. No puedes hacerlo si el conjuro no procede de uno de tus espacios de conjuro. Si estuvieras muerto o incapacitado de alguna otra forma 24 horas después de que Lanzaras el conjuro o desde la última vez que prolongaras su duración, el conjuro acabaría. Los conjuros de duración ilimitada duran hasta que son contrarrestados o Disipados. No necesitas mantener abierto un espacio de conjuro para dichos conjuros.

Disipar

Algunos conjuros pueden ser disipados, acabando su duración antes de tiempo. Esto requiere que el lanzador o el objetivo utilicen la acción Disipar.

DISIPAR ❖

CONCENTRAR

Acabas un efecto de un conjuro o de un objeto mágico. Debe ser un efecto que se te permite disipar, tal y como lo definen el conjuro o el objeto. La disipación puede acabar por completo con el efecto o tan solo para cierto objetivo u objetivos, dependiendo del conjuro o del objeto.

Tiradas de salvación

Los conjuros que requieren que un objetivo lleve a cabo una salvación para resistir alguno de sus efectos o todos ellos, tienen una entrada de Tirada de salvación. Dicha entrada presenta, para ir más rápido, el tipo de salvación, con detalles específicos en la descripción del conjuro. Siempre que un conjuro permite una tirada de salvación, utiliza la CD del lanzador del conjuro.

Tiradas de salvación básicas

Si la entrada Tirada de salvación de un conjuro especifica que es 'básica', todos los efectos potenciales del conjuro están relacionados con el daño indicado en la descripción del mismo. El objetivo no sufre daño con un éxito crítico, sufre mitad de daño con un éxito, sufre daño completo con un fallo o sufre doble daño con un fallo crítico. Las reglas para las tiradas de salvación básicas están en la pág. 449.

Ataques de conjuro

Algunos conjuros requieren que tengas éxito en una tirada de ataque de conjuro para afectar al objetivo. Esto suele suceder porque requieren que apuntes un rayo con precisión o hagas algún otro ataque preciso Una tirada de ataque de conjuro se compara con la CA del objetivo. Las tiradas de ataque de conjuro se benefician de cualquier bonificador o penalizador a las tiradas de ataque, incluyendo tu penalizador por ataque múltiple, pero no aplican ningún beneficio o penalizador especial que sólo se aplica a armas o ataques sin armas. Los ataques de conjuro no infligen ningún daño más allá del indicado en la descripción del mismo.

En algunos casos raros, un conjuro podría obligarte a hacer algún otro tipo de ataque, como por ejemplo dar un Golpe con un arma. Dichos ataques utilizan las reglas y bonificadores al ataque normales para dichos tipos de ataque.

Cómo identificar conjuros

A veces necesitas identificar un conjuro, especialmente si sus efectos no son directamente obvios. Si ves que se está lanzando un conjuro y lo has preparado o lo tienes en tu repertorio, sabes automáticamente cuál es, incluyendo el nivel al que está potenciado.

Si quieres identificar un conjuro, pero no lo tienes preparado o no está en tu repertorio, tienes que gastar una acción en tu turno para intentar identificarlo utilizando Recordar conocimiento. Lo normal es que te des cuenta de que se está lanzando un conjuro al ver sus manifestaciones visuales u oír el lanzamiento de sus componentes verbales. Identificar conjuros de larga duración que ya están activos requiere el uso de Identificar magia en lugar de Recordar conocimiento, puesto que no tienes la ventaja de ver cómo se lanza el conjuro.

Contrarrestar

Algunos conjuros, como por ejemplo *disipar magia*, se pueden utilizar para eliminar los efectos de otros conjuros. Por lo menos una criatura, objeto o manifestación del conjuro que estás intentando contrarrestar tiene que hallarse al alcance del conjuro que estás usando. Haces una prueba de contrarrestar (pág. 458) utilizando tu modificador por característica de lanzamiento de conjuros y tu bonificador por competencia a las tiradas de ataque de conjuro.

Acciones hostiles

A veces los efectos de un conjuro impiden que un objetivo utilice acciones hostiles, o el conjuro se acaba si la criatura utiliza alguna acción hostil. Una acción hostil es una que puede dañar a otra criatura, tanto directa como indirectamente, pero no una que la criatura desconoce que puede causar daño. Por ejemplo, lanzar una *bola de fuego* contra una multitud es una acción hostil, pero abrir la puerta y accidentalmente liberar a un monstruo horrible no lo es. El DJ es el árbitro final de lo que constituye (o no) una acción hostil.

Cómo fijar desencadenantes

Si un conjuro tiene que responder tan sólo a ciertos acontecimientos o activarse en determinadas condiciones (como por ejemplo *boca mágica*), puede requerir que sitúes un desencadenante. Esta es una simple pista sensorial que hace que el conjuro se active. El conjuro se activa como reacción cuando el sensor del mismo observa algo que encaja con su desencadenante. Dependiendo del conjuro, el desencadenante puede ser la presencia de un tipo de criatura, como por ejemplo 'mujeres enanas de pelo rojo' o una acción observada, como por ejemplo 'cuando alguien entra en el área del conjuro'.

Los disfraces y las ilusiones engañan al conjuro si parecen encajar con sus parámetros. Para que un conjuro detecte algo visualmente, el punto de origen del mismo debe tener línea visual. La oscuridad no evita esto, pero sí la invisibilidad, así como una prueba con éxito de Sigilo para Esconderse (contra la CD del conjuro). Para la detección auditiva no hace falta línea visual, aunque el sonido tiene que ser audible en el punto de origen del conjuro. Una prueba de Sigilo para Moverse furtivamente puede engañar al sensor.

Muros

Los conjuros que crean muros indican la profundidad, la longitud y la altura del muro, especificando también cómo se puede colocar. A algunos muros se les puede dar forma; puedes manipular el muro para que adopte una forma diferente a una línea recta, eligiendo un camino contiguo casilla a casilla. El camino de un muro al que se da forma no puede entrar más de una vez en el mismo espacio, pero puede dar la vuelta para que una sección esté adyacente a otra.

Cómo interpretar los conjuros

Cada conjuro utiliza el siguiente formato. Las entradas sólo aparecen cuando son aplicables, por lo que no todos los conjuros tienen todas las entradas aquí descritas. La línea del nombre del conjuro también indica el tipo del mismo si es un truco o un conjuro de foco, así como el nivel.

NOMBRE DEL CONJURO — CONJURO (NIVEL)

RASGOS

Tradición Esta entrada indica las tradiciones mágicas a las que pertenece el conjuro. Algunas dotes u otras aptitudes podrían añadir un conjuro a tu lista, incluso si no sigues las tradiciones indicadas.

Lanzamiento El número de acciones requeridas para lanzar el conjuro se indica aquí. Los conjuros que se pueden lanzar durante un solo turno tienen el icono apropiado, así como los que pueden lanzarse como acción gratuita o como reacción. Los conjuros que tardan más en lanzarse indican el tiempo requerido, como por ejemplo '1 minuto'. A continuación, se indican los componentes de conjuro. Si Lanzar el conjuro tiene un coste, requisitos o un desencadenante, dicha información también se indica en esta sección. El coste incluye cualquier dinero, materiales valiosos u otros recursos que se deben gastar para lanzar el conjuro.

Alcance, área y objetivos Esta entrada indica el alcance del conjuro, el área que afecta y los objetivos a los que puede afectar, si hay alguno. Si ninguna de estas entradas está presente, el conjuro sólo afecta al lanzador.

Tirada de salvación y duración Si un conjuro permite al objetivo hacer una tirada de salvación, aquí aparece el tipo de salvación. Cualquier detalle sobre los resultados en particular y el momento de la salvación aparece en el texto, si la entrada no especifica que es una tirada de salvación básica, que sigue las reglas de la pág. 449. Si el conjuro requiere salvación sólo en determinadas circunstancias o en un cierto momento, dicha entrada se omite, puesto que el texto necesita explicarla en más detalle. Un conjuro que indica duración tiene lugar instantáneamente, y cualquier cosa creada por él persiste después del conjuro.

Una línea horizontal sigue a las tiradas salvación y duración, y los efectos del conjuro se describen tras dicha línea. Esta sección también podría detallar los posibles resultados de una tirada de salvación: éxito crítico, éxito, fallo y fallo crítico.

Potenciado (nivel) Si el conjuro tiene un efecto especial cuando es potenciado, los efectos de hacerlo aparecen al final del bloque de estadísticas.

Introducción
Ascendencias y Bagajes
Clases
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjuros
La Era de los Presagios Perdidos
Cómo Jugar
Cómo Dirigir
Artesanía y Tesoro
Apéndice

Listas de conjuros

Estas listas incluyen los conjuros de todas las tradiciones, incluyendo los trucos Los conjuros de foco aparecen en las págs. 386 a 407). Una 'P' en superíndice (ᴾ) indica que un conjuro tiene efectos adicionales cuando está potenciado, y un conjuro cuya rareza es mayor que común tiene un superíndice con la primera letra de dicha rareza (poco común = ᴾᶜ, raro = ᴿ). Una abreviatura entre paréntesis indica la escuela de un conjuro.

Conjuros arcanos

Trucos Arcanos

Arco eléctrico[P] (evo): ataca a una o dos criaturas con un relámpago.
Atontar[P] (enc): daña la mente de una criatura y posiblemente la aturde.
Detectar magia[P] (adi): permite notar cuándo hay magia cerca.
Escudo[P] (abj): un escudo de fuerza mágica bloquea los ataques y los proyectiles mágicos.
Flamear[P] (evo): enciende pequeñas llamas para atacar de cerca o a distancia.
Leer el aura[P] (adi): detecta si un objeto es mágico y determina la escuela de su magia.
Luces danzantes (evo): crea cuatro luces flotantes que puedes mover.
Luz[P] (evo): hace brillar un objeto.
Mano del mago[P] (evo): ordena a una mano flotante que mueva un objeto.
Maraña[P] (con): conjura un zarcillo para que enrede a una criatura.
Mensaje[P] (ilu): comunica un mensaje a una criatura distante, que puede responder.
Prestidigitación (evo): lleva a cabo un truco mágico menor.
Proyectil telecinético[P] (evo): lanza un objeto contra una criatura.
Rayo de escarcha[P] (evo): daña con frío a una criatura.
Salpicadura de ácido[P] (evo): daña con ácido a las criaturas.
Sello[P] (tra): deja una marca mágica.
Sonido fantasma[P] (ilu): emite sonidos falsos.
Toque gélido[P] (nig): tu toque daña o desorienta a los muertos vivientes.

Conjuros Arcanos de 1er Nivel

Aguijón de araña (nig): daña a una criatura y la aflige con veneno de araña.
Alarma[P] (abj): alerta si una criatura entra en una zona custodiada.
Arma mágica (tra): hace que un arma sea temporalmente mágica.
Armadura de mago[P] (abj): te protege con una armadura mágica.
Aura mágica[PC, P] (ilu): cambia cómo aparece la magia de un objeto ante los conjuros de detección.
Burbuja de aire (con): reacciona para crear aire para que una criatura pueda respirar.
Caída de pluma (abj): reacciona para lentificar la caída de una criatura.
Capacidad de carga de la hormiga (tra): el objetivo puede llevar más peso.
Cerrar[P] (abj): hace que una cerradura sea difícil de abrir.
Contacto electrizante[P] (evo): ataca a una criatura con electricidad.
Convocar animal[P] (con): conjura a un animal para que luche por ti.
Convocar constructo[P] (con): conjura a un constructo para que luche por ti.
Crear agua (con): conjura 2 galones (*8 l*) de agua.
Disco flotante (con): un disco de energía te sigue, transportando objetos.
Disfraz ilusorio[P] (ilu): hace que parezcas una criatura diferente.
Dormir[P] (enc): hace que las criaturas de una pequeña zona queden dormidas.
Empujón hidráulico[P] (evo): daña y empuja a una criatura con una explosión de agua.
Fachada de objeto[P] (ilu): disfraza un objeto para que parezca perfecto o de baja calidad.
Forma de peste[P] (tra): te convierte en un animal no amenazador.
Grasa (con): recubre una superficie u objeto de grasa resbaladiza.
Hechizar[P] (enc): una criatura se vuelve más amistosa hacia ti.
Impacto verdadero (adi): hace que tu siguiente ataque sea especialmente preciso.
Manos ardientes[P] (evo): un pequeño cono de llamas surge de tus manos.
Miedo[P] (enc): asusta a una criatura, posiblemente haciéndola huir.
Negar aroma[P] (abj): suprime el olor de una criatura.
Objeto ilusorio[P] (ilu): crea una ilusión convincente de un objeto.
Orden imperiosa[P] (enc): invita a una criatura a acercarse, correr, soltar algo, tumbarse o ponerse de pie.
Paso ligero (tra): hace que tu Velocidad sea mucho más rápida.
Proyectil mágico[P] (evo): bombardea a las criaturas con virotes infalibles de fuerza mágica.
Ráfaga de viento (evo): el viento apaga fuegos y derriba objetos y criaturas.
Rayo de debilitamiento (nig): mina la fuerza de una criatura.
Reparar[P] (tra): repara un objeto no mágico.
Rociada de color (ilu): unos colores giratorios deslumbran o aturden a las criaturas.
Saltar[P] (tra): permite dar un salto impresionante
Sirviente invisible (con): crea una criatura invisible para que te ayude.
Ventriloquía[P] (ilu): proyecta tu voz.
Viruela de goblin (nig): infecta a una criatura con la viruela de goblin.
Zancada prodigiosa[P] (tra): incrementa durante una hora tu Velocidad.
Zarcillos macabros[P] (nig): las criaturas en una línea sufren daño negativo y sangran.

Conjuros Arcanos de 2º Nivel

Agrandar[P] (tra): una criatura aumenta su tamaño.
Apacible descanso[P] (nig): un cadáver no se descompone ni se vuelve muerto viviente.
Apertura (tra): hace que una puerta, cerradura o recipiente sea más fácil de abrir, y posiblemente que se abra de inmediato.
Boca mágica (ilu): hace que aparezca una boca ilusoria para recitar un mensaje.
Caminar sobre el agua[P] (tra): mantiene a flote a una criatura para que pueda caminar sobre el agua.
Comprensión idiomática[P] (adi): una criatura entiende un idioma.
Contorno borroso (ilu): hace que la forma de un objetivo se vuelva borrosa y difícil de acertar.
Convocar elemental[P] (con): conjura a un elemental para que luche por ti.
Corcel fantasmal[P] (con): conjura un caballo mágico.
Crear comida (con): conjura comida que puede alimentar a múltiples criaturas.
Criatura ilusoria[P] (ilu): forma una ilusión convincente de una criatura.
Desorientar (ilu): hace que el aura de una criatura parezca ser la de otra.
Disipar magia (abj): acaba un conjuro o suprime la magia de un objeto.
Encoger[P] (tra): reduce a una criatura voluntaria al tamaño Menudo.
Escalada de araña[P] (tra): concede a una criatura una Velocidad de trepar.
Esfera flamígera[P] (evo): una bola de fuego circula a tus órdenes.
Falsa vida[P] (nig): permite obtener PG temporales.
Flecha ácida[P] (evo): una flecha mágica inflige daño persistente por ácido.
Forma humanoide[P] (tra): permite adoptar la forma de un humanoide.
Imagen múltiple (ilu): duplicados ilusorios de tu persona hacen que los ataques contra ti fallen.
Invisibilidad[P] (ilu): una criatura no puede ser vista hasta que ataca.
Llama continua[P] (evo): una llama mágica arde indefinidamente.
Maniobra telecinética (evo): desarma, empuja o derriba telecinéticamente a una criatura.
Mano espectral (nig): una mano semicorporal toca a las criaturas para convertirlas en objetivo de tus conjuros.
Niebla de oscurecimiento (con): oculta criaturas en una nube de niebla.
Oscuridad[P] (evo): suprime toda la luz en una zona.
Partículas rutilantes (evo): un polvillo brillante rompe la invisibilidad e impide la visión.
Resistir energía[P] (abj): protege a una criatura de un tipo de daño por energía.
Respiración acuática[P] (tra): permite a las criaturas respirar bajo el agua.
Soportar los elementos[P] (abj): protege a una criatura del frío o del calor severo.
Sordera (nig): vuelve sorda a una criatura.
Telaraña[P] (con): forma una telaraña que evita que las criaturas se muevan.
Terribles carcajadas (enc): espasmos de risa hacen que una criatura no pueda ejecutar todas sus acciones.

Toque de idiotez (enc): embota la mente de un objetivo con un toque.
Ver lo invisible[P] (adi): permite ver las criaturas y objetos invisibles.
Visión en la oscuridad[P] (adi): permite ver en la oscuridad.

Conjuros Arcanos de 3er Nivel

Acelerar[P] (tra): acelera a una criatura para que pueda atacar o moverse más a menudo.
Arma fantasmal (tra): hace que un arma afecte a las criaturas incorporales.
Atar muertos vivientes (nig): permite tomar el control de un muerto viviente descerebrado.
Bola de fuego[P] (evo): una explosión de fuego en una zona quema a las criaturas.
Cautivar (enc): lo que dices hace que las criaturas queden fascinadas contigo.
Ceguera (nig): deja ciego a un objetivo.
Clariaudiencia (adi): permite oír a través de un sensor mágico invisible.
Encoger objeto (tra): reduce un objeto al tamaño de una moneda.
Esfera de invisibilidad[P] (ilu): tú y otras criaturas cerca de ti os hacéis invisibles mientras exploráis.
Fundirse con la piedra (tra): te funde en un bloque de piedra.
Glifo custodio (abj): almacena un conjuro en un símbolo para crear una trampa.
Indetectabilidad[PC] (abj): protege de la detección a una criatura u objeto.
Leer la mente[PC] (adi): permite leer los pensamientos superficiales de una criatura.
Lentificar[P] (tra): hace que una criatura sea más lenta, reduciendo sus acciones.
Levitar (evo): hace flotar un objeto o criatura unos cuantos pies (*cm*) por encima del suelo.
Ligadura terrestre (tra): atrae hasta el suelo a una criatura voladora.
Localizar[PC,P] (adi): averigua cómo llegar hasta un objeto.
Mensaje onírico[P] (enc): envía un mensaje que llega en un sueño.
Muro de viento (evo): crea un muro de viento racheado que obstaculiza el movimiento y los ataques a distancia.
Nube apestosa (con): forma una nube que marea a las criaturas.
Página secreta (ilu): altera la apariencia de una página.
Paralizar[P] (enc): congela a una criatura donde está.
Pauta hipnótica (ilu): colores en movimiento deslumbran y fascinan a las criaturas.
Pies a aletas[P] (tra): convierte los pies de una criatura en aletas, permitiéndole nadar pero lentificándole en tierra.
Relámpago[P] (evo): un relámpago ataca a todas las criaturas en una línea.
Toque vampírico[P] (nig): inflige daño negativo y obtiene PG temporales con un toque.

Conjuros Arcanos de 4º Nivel

Ancla dimensional (abj): evita que una criatura se teletransporte o viaje a otros Planos.
Asesino fantasmal[P] (ilu): coloca una temible imagen en la mente de una criatura para asustarla y posiblemente matarla.
Bruma sólida (con): conjura una niebla espesa que oscurece la vista y que es difícil de atravesar.
Clarividencia (adi): permite ver a través de un sensor mágico invisible.
Confusión[P] (enc): aturde a una criatura, haciendo que actúe de forma aleatoria.
Creación[P] (con): crea un objeto temporal.
Detectar escudriñamiento[PC,P] (adi): permite averiguar si hay efectos de escudriñamiento en la zona.
Discernir mentiras[PC] (adi): detecta de forma experta mentiras y falsedades.
Escudo de fuego[P] (evo): las llamas te protegen del frío y dañan a quienes te tocan.
Esfera elástica (abj): crea una esfera de fuerza que bloquea cualquier cosa que pretende atravesarla.
Forma aérea[P] (tra): te convierte en un combatiente aéreo.
Forma gaseosa (tra): convierte a una criatura voluntaria en una nube flotante.
Globo de invulnerabilidad[PC] (abj): una esfera mágica contrarresta los conjuros que pretenden entrar en la misma.
Inmunidad a conjuros (abj): nombra un conjuro para negar sus efectos sobre ti.
Intermitencia[P] (con): te permite moverte entre los Planos, desvaneciéndote y reapareciendo.
Libertad de movimientos (abj): una criatura supera los obstáculos a su movimiento.
Maldición del paria (enc): maldice a una criatura con ser poco atractiva e insoportable.
Moldear la piedra (tra): permite volver a dar forma a un cubo de piedra.
Muro de fuego[P] (evo): crea un muro ardiente que quema a las criaturas que lo atraviesan.
Pesadilla (ilu): martiriza los sueños de una criatura con inquietantes pesadillas.
Piel pétrea[P] (abj): endurece la piel de una criatura hasta convertirla en piedra duradera.
Puerta dimensional[P] (con): te teletransporta hasta 120 pies (*36 m*).
Sanctasanctórum privado[PC] (abj): una niebla negra evita notar, escudriñar y leer la mente de cualquiera que está en su interior.
Sugestión[P] (enc): sugiere el curso de acción que una criatura debe seguir.
Telepatía[P] (adi): te comunica telepáticamente con cualquier criatura cerca de ti.
Terreno alucinatorio[PC,P] (ilu): un entorno natural parece ser otro tipo de terreno.
Tormenta de armas[P] (evo): multiplica un arma que empuñas y atacas con ella a muchas criaturas.
Truco de la cuerda[PC] (con): anima una cuerda que se eleva hasta un escondite extradimensional.
Velo[P] (ilu): te permite disfrazar a muchas criaturas como otras criaturas.
Volar[P] (tra): hace que la criatura objetivo obtenga una Velocidad de vuelo.

Conjuros Arcanos de 5º Nivel

Alucinación[P] (ilu): una criatura cree que una cosa es otra, no puede detectar algo o bien ve algo que no está realmente allí.
Caerse muerto[PC,P] (ilu): el objetivo parece morir, pero en realidad se vuelve invisible.
Caminar por la sombra[PC] (con): permite viajar rápidamente a través del Plano de la Sombra.
Capa de colores (ilu): unos colores brillantes deslumbran a las criaturas cerca del objetivo y sus ataques causan fogonazos de luz cegadora.
Carga telecinética (evo): mueve un objeto de grandes dimensiones.
Cono de frío[P] (evo): un frío intenso daña a las criaturas en un área cónica.
Controlar las aguas (evo): permite elevar o bajar las aguas en una zona grande.
Convocar dragón[P] (con): conjura a un dragón para que luche por ti.
Desesperación aplastante[P] (enc): hace que una criatura solloce de forma incontrolable.
Destierro[P] (abj): envía a una criatura de vuelta a su Plano original.
Don de lenguas[PC,P] (adi): permite a una criatura entender y hablar todos los idiomas.
Escena ilusoria[P] (ilu): crea una escena imaginaria que contiene múltiples criaturas y objetos.
Forma elemental[P] (tra): te convierte en un elemental.
Maldición del marinero (nig): infecta a una criatura con la maldición de las ondulaciones marinas.
Muro cromático[P] (abj): una pared de luz ofrece una protección única basada en su color.
Muro de hielo[P] (evo): esculpe un muro de hielo de 1 pie (*30 cm*) de grueso que bloquea la visión y puede congelar a las criaturas.
Muro de piedra[P] (evo): da forma a una pared de piedra.
Nube aniquiladora[P] (evo): envenena a las criaturas en una nube que se mueve alejándose de ti
Ofuscar videncia[P] (ilu): engaña a un conjuro de escudriñamiento.
Ojo fisgón (adi): un ojo invisible te transmite lo que ve.
Pasamiento[PC,P] (con): excava un túnel de tierra a través de un muro.
Recado (adi): envía un mensaje mental a una criatura en cualquier parte del planeta y obtiene una respuesta.
Sifón sombrío (ilu): reacciona para disminuir el daño de un conjuro enemigo convirtiéndolo en parcialmente ilusorio.
Sonda mental[PC] (adi): descubre conocimiento y memorias en la mente de una criatura.
Sugestión subconsciente[P] (enc): introduce una sugerencia mental que debe ser obedecida cuando tiene lugar un desencadenante.
Tentáculos negros (con): unos tentáculos en la zona agarran a las criaturas.
Vinculo telepático[PC] (adi): enlaza tu mente con criaturas voluntarias para comunicarte telepáticamente a gran distancia.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Conjuros Arcanos de 6º Nivel

Aguijón del gusano púrpura (nig): daña a una criatura y la infecta con veneno de gusano púrpura.
Arruinaconjuros (abj): maldice a una criatura para resulte dañada cuando se lance un conjuro sobre ella y reduce la duración de sus conjuros.
Cadena de relámpagos[P] (evo): crea un rayo que salta de una criatura a otra.
Calamidad fantasmal[P] (ilu): daña mentalmente a una criatura con visiones apocalípticas.
De la carne a la piedra (tra): convierte a una criatura viva en una estatua de piedra.
Debilidad mental (enc): aturde a una criatura de forma permanente.
Desangramiento vampírico[P] (nig): extrae la sangre y la fuerza vital de las criaturas en un área cónica.
Desintegrar[P] (evo): reduce a polvo a una criatura u objeto.
Doble engañoso (ilu): te hace invisible y crea un duplicado de ti que actúa como tú.
Dominar[PC,P] (enc): una criatura debe obedecer tus órdenes.
Escudriñamiento[PC] (adi): espía a una criatura.
Forma de dragón[P] (tra): permite convertirse en dragón.
Muro de fuerza[P] (evo): crea un muro de fuerza mágica invisible y duradero.
Patrón vibrante (ilu): crea un esquema de luces que deslumbra y ciega.
Polimorfar funesto (tra): transforma a una criatura en un animal inofensivo.
Rechazo (abj): evita que las criaturas se acerquen a ti.
Teletransporte[PC,P] (con): te teletransporta a ti y a otras criaturas voluntarias a gran distancia.
Transposición colectiva[P] (con): teletransporta hasta dos criaturas a nuevas posiciones cerca de ti.
Visión verdadera (adi): permite ver a través de ilusiones y transmutaciones.

Conjuros Arcanos de 7º Nivel

Cambio de Plano[PC] (con): transporta criaturas a otro plano de existencia.
Cerradura dimensional[PC](abj): evita el teletransporte y el viaje planario.
Contingencia[P] (abj): prepara un conjuro para que se desencadene más tarde en circunstancias a elegir por ti.
Cuerpo ardiente[P] (tra): convierte tu cuerpo en una llama viva.
Distorsionar la mente (enc): confunde a una criatura, posiblemente de forma permanente.
Duplicar enemigo[P] (con): crea un duplicado temporal de un enemigo, que lucha por ti.
Égida de energía[P] (abj): una criatura obtiene resistencia al daño por ácido, frío, electricidad, fuego, fuerza y sonido.
Explosion de eclipse[P] (nig): un globo de oscuridad inflige daño por frío, afecta a los seres vivos y anula la luz.
Invertir gravedad[PC] (evo): invierte la atracción gravitatoria en una zona.
Magnífica mansión[P] (con): conjura un habitáculo seguro en un semiplano.
Máscara del terror[P] (ilu): la terrible apariencia ilusoria de una criatura asusta a los observadores.
Objetivo verdadero (adi): hace que múltiples ataques contra una criatura sean especialmente precisos.
Palabra de poder cegador[PC,P] (enc): emite una palabra que ciega a una criatura.
Proyectar imagen[P] (ilu): crea una ilusión de ti mismo mediante la cual puedes lanzar conjuros.
Retorno de conjuros[P] (abj): refleja los conjuros, enviándolos de vuelta a su lanzador.
Rociada prismática (evo): dispara rayos arco iris que tienen diversos efectos sobre las criaturas en un área cónica.

Conjuros Arcanos de 8º Nivel

Campo antimagia[R] (abj): la magia no funciona en un área a tu alrededor.
Concejo onírico (ilu): permite comunicarse a través de un sueño compartido.
Danza incontrolable (enc): abruma a un objetivo con un ansia incontrolable de bailar.
Desaparición (ilu): hace que una criatura sea invisible, silenciosa e indetectable por ningún sentido.
Discernir ubicación[PC] (div): descubre la ubicación exacta de un objetivo, con alcance ilimitado.
Forma monstruosa[P] (tra): convierte en un poderoso monstruo.
Horrible marchitamiento[P] (nig): extrae la humedad de las criaturas, dañándolas.
Laberinto (con): atrapa a una criatura en un laberinto extradimensional.
Mente en blanco[PC] (abj): protege a una criatura de la magia mental y de algunas adivinaciones.
Muro prismático (abj): forma una pared protectora de siete capas cromáticas.
Observación implacable (adi): te permite a tí y a otras criaturas utilizar el escudriñamiento para rastrear con exactitud algún tema.
Palabra de poder aturdidor[PC,P] (enc): emite una palabra que aturde a una criatura.
Pauta centelleante (ilu): crea una variedad de colores que deslumbran, confunden y aturden.
Rayo polar[P] (evo): un frío intenso daña y drena a una criatura.
Terremoto[P] (evo): azota la tierra con un devastador terremoto.

Conjuros Arcanos de 9º Nivel

Cambiar de forma (tra): permite transformarse de forma repetitiva en una forma a elegir.
Disyunción[PC] (abj): desactiva o destruye un objeto mágico.
Esfera prismática (abj): forma una esfera protectora compuesta de siete capas cromáticas.
Exigencia telepática (enc): envía un mensaje mental que impulsa a una criatura a una acción determinada.
Implosión[P] (evo): hace que una criatura se desplome sobre sí misma.
Mansión resplandeciente (con): conjura una mansión que dura un día.
Masacre[P] (nig): mata instantáneamente a múltiples criaturas.
Némesis inexorable (ilu): asusta, inflige daño mental y posiblemente mata a una gran cantidad de criaturas.
Palabra de poder mortal[PC,P] (enc): emite una palabra que mata a una criatura.
Presciencia (adi): detecta cuándo una criatura está en peligro y reacciona para protegerla con buena fortuna.
Tromba de meteoritos[P] (evo): llama a cuatro meteoros ardientes, que explotan.

Conjuros Arcanos de 10º Nivel

Cataclismo (evo): provoca un cataclismo dañino e instantáneo.
Deseo (adi): fórmula un deseo que te permite duplicar conjuros arcanos.
Detener el tiempo (tra): detiene el tiempo brevemente para todo el mundo menos para ti.
Rehacer[PC] (con): vuelve a crear un objeto destruido.
Umbral[PC] (con): abre a tirones un portal a otro Plano.

Conjuros Divinos

Trucos Divinos

Atontar[P] (enc): daña la mente de una criatura y posiblemente la aturde.
Conocer la dirección[P] (adi): permite encontrar el norte verdadero.
Custodia amenazadora[P] (abj): protege a un aliado contra un enemigo específico.
Detectar magia[P] (adi): permite notar cuándo hay magia cerca.
Escudo[P] (abj): un escudo de fuerza mágica bloquea los ataques y los proyectiles mágicos.
Estabilizar (nig): estabiliza a una criatura moribunda.
Lanza divina[P] (evo): arrojas energía divina, que daña basándose en el alineamiento de tu dios.
Leer el aura[P] (adi): detecta si un objeto es mágico y determinas la escuela de su magia.
Luz[P] (evo): hace brillar un objeto.
Mensaje[P] (ilu): comunica un mensaje a una criatura distante, que puede responder.
Orientación divina (adi): la guía divina mejora una tirada.
Perturbar muertos vivientes[P] (nig): dañas a los muertos vivientes con energía positiva.
Prestidigitación (evo): llevas a cabo un truco mágico menor.
Sello[P] (tra): deja una marca mágica.
Toque gélido[P] (nig): tu toque daña o desorienta a los muertos vivientes.

Conjuros Divinos de 1er Nivel

Alarma[P] (abj): alerta si una criatura entra en una zona custodiada.
Arma mágica (tra): hace que un arma sea temporalmente mágica.

Armas disruptoras[P] (enc): las armas infligen daño positivo a los muertos vivientes.
Bendecir (enc): refuerza los ataques aliados en un área a tu alrededor.
Burbuja de aire (con): reacciona para crear aire y que una criatura pueda respirar.
Cerrar[P] (abj): hace que una cerradura sea difícil de abrir.
Crear agua (con): conjura 2 galones (*8 l*) de agua.
Curar[P] (nig): la energía positiva cura a los vivos o daña a los muertos vivientes, ya se trate de una sola criatura o de todas en una explosión.
Dañar[P] (nig): la energía negativa daña a los vivos o cura a los muertos vivientes, ya se trate de una sola criatura o de todas en una explosión.
Detectar alineamiento[PC,P] (enc): permite ver auras de un alineamiento elegido.
Detectar veneno[PC,P] (adi): permite determinar si un objeto o criatura es venenoso.
Miedo[P] (enc): asusta a una criatura, posiblemente haciéndola huir.
Orden imperiosa[P] (enc): invita a una criatura a acercarse, correr, soltar algo, tumbarse o ponerse de pie.
Perdición (enc): debilita los ataques enemigos en un área a tu alrededor.
Protección[PC] (abj): escuda a una criatura contra quienes son de un alineamiento elegido.
Purificar comida y agua (nig): hace que sean seguras la comida y la bebida.
Rayo de debilitamiento (nig): mina la fuerza de una criatura.
Reparar[P] (tra): repara un objeto no mágico.
Santuario (abj): protege a una criatura de ser atacada.
Ventriloquia[P] (ilu): proyecta tu voz.
Vínculo espiritual[P] (nig): transfiere continuamente tu salud a otra persona.

Conjuros Divinos de 2º Nivel

Alineamiento indetectable[P] (abj): hace que una criatura u objeto parezca neutral ante la detección de alineamiento.
Apacible descanso[P] (nig): un cadáver no se descompone ni se vuelve muerto viviente.
Apetitos de gul (nig): infecta a una criatura con la fiebre del gul.
Arma espiritual[P] (evo): materializa un arma de fuerza divina que aparece y ataca repetidamente.
Augurio (adi): predice si un curso de acción trae buena fortuna.
Calmar emociones (enc): suprime las emociones fuertes y la hostilidad.
Caminar sobre el agua[P] (tra): mantiene a flote a una criatura para que pueda caminar sobre el agua.
Comprensión idiomática[P] (adi): una criatura entiende un idioma.
Crear comida (con): conjura comida que puede alimentar a múltiples criaturas.
Disipar magia (abj): acaba un conjuro o suprime la magia de un objeto.
Doblar a muerto (nig): remata a una criatura que esta cercana a la muerte.
Escudar a otro (nig): absorbe la mitad del daño que sufriría un aliado.
Explosión de sonido[P] (evo): daña y ensordece a las criaturas con un poderoso estruendo.
Fuego feérico (evo): una luz de colores evita que las criaturas estén ocultas o sean invisibles.
Llama continua[P] (evo): una llama mágica arde indefinidamente.
Mejorar víveres[P] (tra): mejora la comida o la bebida y elimina el veneno.
Oscuridad[P] (evo): suprime toda la luz en una zona.
Quitar miedo[P] (enc): libera a una criatura del terror.
Quitar parálisis[P] (nig): libera a una criatura de la parálisis.
Resistir energía[P] (abj): protege a una criatura de un tipo de daño por energía.
Respiración acuática[P] (tra): permite a las criaturas respirar bajo el agua.
Restablecer sentidos[P] (enc): elimina un efecto cegador o ensordecedor.
Restablecimiento[P] (nig): reduce un estado o disminuye una toxina.
Silencio[P] (ilu): anula todos los sonidos procedentes de una criatura.
Situación[P] (adi): controla la ubicación y el bienestar de una criatura voluntaria.
Soportar los elementos[P] (abj): protege a una criatura del frío o del calor severo.
Sordera (nig): vuelve sorda a una criatura.
Ver lo invisible[P] (adi): permite ver las criaturas y objetos invisibles.
Visión en la oscuridad[P] (adi): permite ver en la oscuridad.

Conjuros Divinos de 3er Nivel

Atar muertos vivientes (nig): permite tomar el control de un muerto viviente descerebrado.
Ceguera (nig): deja ciego a un objetivo.
Círculo de protección[PC,P] (abj): una criatura emite un aura que protege contra un alineamiento a los de su interior.
Crisis de fe[P] (enc): causa daño mental y posiblemente hace que un adorador no pueda lanzar conjuros.
Glifo custodio (abj): almacena un conjuro en un símbolo para crear una trampa.
Guía del vagabundo (adi): encuentra la ruta ideal hasta una ubicación.
Heroísmo[P] (enc): aviva el heroísmo interior de una criatura para hacerla más competente.
Localizar[PC,P] (adi): averigua cómo llegar hasta un objeto.
Luz abrasadora[P] (evo): un rayo de luz ardiente inflige daño adicional a los muertos vivientes y contrarresta la oscuridad.
Mensaje onírico[P] (enc): envía un mensaje que llega en un sueño.
Neutralizar veneno (nig): cura un veneno que aflige a una criatura.
Oscuridad pavorosa[P] (evo): un rayo de oscuridad maligna inflige daño por frío, contrarresta la luz y daña a los celestiales.
Quitar enfermedad (nig): cura una enfermedad que aflige a una criatura.
Terreno santificado (abj): crea una zona de protección de 24 horas contra aberraciones, celestiales, dragones, infernales o muertos vivientes.
Toque vampírico[P] (nig): inflige daño negativo y obtiene PG temporales con un toque.
Zona de verdad[P] (enc): obliga a las criaturas a decir la verdad.

Conjuros Divinos de 4º Nivel

Ancla dimensional (abj): evita que una criatura se teletransporte o viaje a otros Planos.
Cadáver parlante[P] (nig): hace que un cadáver conteste tres preguntas.
Caminar por el aire (tra): permite caminar por el aire como si se tratara de terreno sólido.
Catarata sagrada[P] (evo): convierte un vial de agua bendita en una explosión de agua bendita.
Discernir mentiras[PC] (adi): detecta de forma experta mentiras y falsedades.
Faro vital[P] (nig): irradia vitalidad que cura a las criaturas que te tocan.
Globo de invulnerabilidad[PC] (abj): una esfera mágica contrarresta los conjuros que pretenden entrar en la misma.
Inmunidad a conjuros (abj): nombra un conjuro para negar sus efectos sobre ti.
Ira divina[P] (evo): daña y estorba a las criaturas de alineamientos opuestos al de tu dios.
Leer augurios[P] (adi): permite obtener un fragmento de información acerca de un acontecimiento venidero.
Libertad de movimientos (abj): una criatura supera los obstáculos a su movimiento.
Maldición del paria (enc): maldice a una criatura con ser poco atractiva e insoportable.
Quitar maldición (nig): contrarresta una maldición que afecta a una criatura.
Represalia anatemática[P] (enc): causa daño mental a quien comete un anatema contra tu dios.

Conjuros Divinos de 5º Nivel

Aliento de vida (nig): reacción para revivir a una criatura en el momento de su muerte.
Caerse muerto[PC,P] (ilu): el objetivo parece morir, pero en realidad se vuelve invisible.
Convocar celestial[P] (con): conjura a un celestial para que luche por ti.
Convocar infernal[P] (con): conjura a un infernal para que luche por ti.
Custodia contra la muerte (abj): protege a una criatura contra la energía negativa.
Descarga flamígera[P] (evo): llama al fuego divino para que caiga del cielo.
Destierro[P] (abj): envía a una criatura de vuelta a su Plano original.
Don de lenguas[PC,P] (adi): permite a una criatura entender y hablar todos los idiomas.
Estallido de sombra[P] (evo): da forma a un cono de sombra para que inflija daño de un tipo elegido por ti.
Guardián espiritual[P] (abj): crea un guardián mágico que ataca cuando tú se lo ordenas y sufre daño en lugar de tus aliados.
Ojo fisgón (adi): un ojo invisible te transmite lo que ve.

Plaga abisal (nig): inflige una maldición drenante.
Recado (adi): envía un mensaje mental a una criatura en cualquier parte del planeta y obtiene una respuesta.

Conjuros Divinos de 6º Nivel

Arruinaconjuros (abj): maldice a una criatura para resulte dañada cuando se lance un conjuro sobre ella y reduce la duración de sus conjuros.
Barrera de cuchillas[P] (evo): forma un muro de espadas de fuerza.
Campo de vida[P] (nig): crea un campo de energía positiva que cura a los de su interior.
Convicción fervorosa[P] (enc): instila un celo y una convicción firmes en las criaturas voluntarias.
De la tierra a la carne (tra): devuelve a la carne a una criatura convertida en piedra.
Desangramiento vampírico[P] (nig): extrae la sangre y la fuerza vital de las criaturas en un área cónica.
Explosión espiritual[P] (nig): daña la esencia espiritual de una criatura.
Piedra parlante[P] (adi): habla con los espíritus del interior de la piedra natural.
Poder de la justicia[P] (tra): te conviertes en una forma de batalla provista de armamento divino.
Rechazo (abj): evita que las criaturas se acerquen a ti.
Revivir a los muertos[PC,P] (nig): devuelve a la vida a una criatura muerta.
Visión verdadera (adi): permite ver a través de ilusiones y transmutaciones.

Conjuros Divinos de 7º Nivel

Cambio de Plano[PC] (con): transporta criaturas a otro plano de existencia.
Cerradura dimensional[P] (abj): evita el teletransporte y el viaje planario.
Decreto divino[P] (evo): las criaturas de alineamientos opuestos al de tu dios quedan dañadas, debilitadas, paralizadas o desterradas.
Dedo de la muerte[P] (nig): señala a una criatura para infligir daño negativo y posiblemente matarla de forma instantánea.
Égida de energía[P] (abj): una criatura obtiene resistencia al daño por ácido, frío, electricidad, fuego, fuerza y sonido.
Excursión etérea[PC,P] (con): utilizas el Plano Etéreo para moverte a través de los objetos y por los aires.
Explosion de eclipse[P] (nig): un globo de oscuridad inflige daño por frío, afecta a los seres vivos y anula la luz.
Explosión solar[P] (evo): un globo de luz solar inflige daño por fuego, daña a los muertos vivientes y supera la oscuridad.
Receptáculo divino[P] (tra): permite adoptar aspectos de un servidor de tu dios.
Regenerar[P] (nig): hace que una criatura se cure a lo largo del tiempo, le vuelvan a crecer órganos y a reensamblarse partes corporales cercenadas.

Conjuros Divinos de 8º Nivel

Aura divina (abj): los aliados dentro de un aura tienen mejores defensas y están protegidos contra un alineamiento.
Campo antimagia[R] (abj): la magia no funciona en un área a tu alrededor.
Discernir ubicación[PC] (div): descubre la ubicación exacta de un objetivo, con alcance ilimitado.
Epidemia espiritual (nig): debilita a un objetivo con una maldición transmisible.
Inspiración divina (enc): una energía espiritual permite recuperar un conjuro gastado por una criatura.
Momento de renovación (nig): concede la recuperación de un día en un instante.

Conjuros Divinos de 9º Nivel

Arma del juicio[P] (evo): crea un arma para imponer la guerra o la paz.
Cruzada[PC,P] (enc): las criaturas se dedican a una causa de tu elección.
Exigencia telepática (enc): envía un mensaje mental que impulsa a una criatura hacia una acción determinada.
Lamento de la banshee (nig): grito que inflige daño y drena a las criaturas.
Ligadura del alma[P] (nig): aprisiona el alma de una criatura muerta.
Masacre[P] (nig): mata instantáneamente a múltiples criaturas.
Presciencia (adi): detecta cuándo una criatura está en peligro y reacciona para protegerla con buena fortuna.
Presencia apabullante (enc): permite adoptar la majestad de un dios.

Conjuros Divinos de 10º Nivel

Avatar (tra): permite que te transformes en una forma de batalla determinada por tu dios.
Milagro (adi): una bendición que permite duplicar conjuros divinos.
Reanimación (nig): cura criaturas en un área y devuelve la vida a los muertos de forma temporal.
Rehacer[PC] (con): vuelve a crear un objeto destruido.
Umbral[PC] (con): abre a tirones un portal a otro Plano.

Conjuros Ocultistas

Trucos Ocultistas

Atontar[P]: daña la mente de una criatura y posiblemente la aturde.
Conocer la dirección[P] (adi): permite encontrar el norte verdadero.
Custodia amenazadora[P] (abj): protege a un aliado contra un enemigo específico.
Detectar magia[P] (adi): permite notar cuándo hay magia cerca.
Escudo[P] (abj): un escudo de fuerza mágica bloquea los ataques y los proyectiles mágicos.
Leer el aura[P] (adi): detecta si un objeto es mágico y determina la escuela de su magia.
Luces danzantes (evo): crea cuatro luces flotantes que puedes mover.
Luz[P] (evo): hace brillar un objeto.
Mano del mago[P] (evo): ordena a una mano flotante que mueva un objeto.
Mensaje[P] (ilu): comunica un mensaje a una criatura distante, que puede responder.
Orientación divina (adi): la guía divina mejora una tirada.
Prestidigitación (evo): lleva a cabo un truco mágico menor.
Proyectil telecinético[P] (evo): lanza un objeto contra una criatura.
Sello[P] (tra): deja una marca mágica.
Sonido fantasma[P] (ilu): emite sonidos falsos.
Toque gélido[P] (nig): tu toque daña o desorienta a los muertos vivientes.

Conjuros Ocultistas de 1er Nivel

Alarma[P] (abj): alerta si una criatura entra en una zona custodiada.
Amansar[P] (nig): cura al objetivo y lo refuerza contra los ataques mentales.
Arma mágica (tra): hace que un arma sea temporalmente mágica.
Armadura de mago[P] (abj): te protege con una armadura mágica.
Aura mágica[PC,P] (ilu): cambia cómo aparece la magia de un objeto ante los conjuros de detección.
Bendecir (enc): refuerza los ataques aliados en un área a tu alrededor.
Cerrar[P] (abj): hace que una cerradura sea difícil de abrir.
Convocar hada[P] (con): conjura a una hada para que luche por ti.
Detectar alineamiento[PC,P] (enc): permite ver auras de un alineamiento elegido.
Disco flotante (con): un disco de energía te sigue, transportando objetos.
Disfraz ilusorio[P] (ilu): hace que parezcas una criatura diferente.
Dolor fantasmal[P] (ilu): causa en una criatura un dolor continuado que la marea.
Dormir[P] (enc): hace que las criaturas de una pequeña zona queden dormidas.
Enlace mental (div): imparte mentalmente el equivalente a 10 minutos de información en un instante.
Fachada de objeto[P] (ilu): disfraza un objeto para que parezca perfecto o de baja calidad.
Hechizar[P] (enc): una criatura se vuelve más amistosa hacia ti.
Impacto verdadero (adi): hace que tu siguiente ataque sea especialmente preciso.
Miedo[P] (enc): asusta a una criatura, posiblemente haciéndola huir.
Objeto ilusorio[P] (ilu): crea una ilusión convincente de un objeto.
Orden imperiosa[P] (enc): invita a una criatura a acercarse, correr, soltar algo, tumbarse o ponerse de pie.
Perdición (enc): debilita los ataques enemigos en un área a tu alrededor.
Protección[PC] (abj): escuda a una criatura contra quienes son de un alineamiento elegido.
Proyectil mágico[P] (evo): bombardea a las criaturas con virotes infalibles de fuerza mágica.
Rayo de debilitamiento (nig): mina la fuerza de una criatura.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Reparar[P] (tra): repara un objeto no mágico.
Rociada de color (ilu): unos colores giratorios deslumbran o aturden a las criaturas.
Santuario (abj): protege a una criatura de ser atacada.
Sirviente invisible (con): crea una criatura invisible para que te ayude.
Ventriloquia[P] (ilu): proyecta tu voz.
Vínculo espiritual[P] (nig): transfiere continuamente tu salud a otra persona.
Zarcillos macabros[P] (nig): las criaturas en una línea sufren daño negativo y sangran.

Conjuros Ocultistas de 2º Nivel

Alineamiento indetectable[P] (abj): hace que una criatura u objeto parezca neutral ante la detección de alineamiento.
Apacible descanso[P] (nig): un cadáver no se descompone ni se vuelve muerto viviente.
Apertura (tra): hace que una puerta, cerradura o recipiente sea más fácil de abrir, y posiblemente que se abra de inmediato.
Apetitos de gul (nig): infecta a una criatura con la fiebre del gul.
Arma espiritual[P] (evo): materializa un arma de fuerza divina que aparece y ataca repetidamente.
Augurio (adi): predice si un curso de acción trae buena fortuna.
Boca mágica (ilu): hace que aparezca una boca ilusoria para recitar un mensaje.
Calmar emociones (enc): suprime las emociones fuertes y la hostilidad.
Comprensión idiomática[P] (adi): una criatura entiende un idioma.
Contorno borroso (ilu): hace que la forma de un objetivo se vuelva borrosa y difícil de acertar.
Corcel fantasmal[P] (con): conjura un caballo mágico.
Criatura ilusoria[P] (ilu): forma una ilusión convincente de una criatura.
Desorientar (ilu): hace que el aura de una criatura parezca ser la de otra.
Disipar magia (abj): acaba un conjuro o suprime la magia de un objeto.
Doblar a muerto (nig): remata a una criatura que esta cercana a la muerte.
Estallar[P] (evo): hace que un objeto estalle mediante un ataque sónico de alta frecuencia.
Explosión de sonido[P] (evo): daños y ensordece a las criaturas con un poderoso estruendo.
Falsa vida[P] (nig): permite obtener PG temporales.
Forma humanoide[P] (tra): permite adoptar la forma de un humanoide.
Fuego feérico (evo): una luz de colores evita que las criaturas estén ocultas o sean invisibles.
Imagen múltiple (ilu): duplicados ilusorios de tu persona hacen que los ataques contra ti fallen.
Invisibilidad[P] (ilu): una criatura no puede ser vista hasta que ataca.
Llama continua[P] (evo): una llama mágica arde indefinidamente.
Maniobra telecinética (evo): desarma, empuja o derriba telecinéticamente a una criatura.
Mano espectral (nig): una mano semicorporal toca a las criaturas para convertirlas en objetivo de tus conjuros.
Oscuridad[P] (evo): suprime toda la luz en una zona.
Paranoia[P] (ilu): hace que una criatura crea que todo el mundo le representa una amenaza.
Quitar miedo[P] (enc): libera a una criatura del terror.
Quitar parálisis[P] (nig): libera a una criatura de la parálisis.
Resistir energía[P] (abj): protege a una criatura de un tipo de daño por energía.
Restablecer sentidos[P] (enc): elimina un efecto cegador o ensordecedor.
Restablecimiento[P] (nig): reduce un estado o disminuye una toxina.
Silencio[P] (ilu): anula todos los sonidos procedentes de una criatura.
Situación[P] (adi): controla la ubicación y el bienestar de una criatura voluntaria.
Sordera (nig): vuelve sorda a una criatura.
Terribles carcajadas (enc): espasmos de risa hacen que una criatura no pueda ejecutar todas sus acciones.
Toque de idiotez (enc): embota la mente de un objetivo con un toque.
Ver lo invisible[P] (adi): permite ver las criaturas y objetos invisibles.
Visión en la oscuridad[P] (adi): permite ver en la oscuridad.

Conjuros Ocultistas de 3er Nivel

Acelerar[P] (tra): acelera a una criatura para que pueda atacar o moverse más a menudo.
Arma fantasmal (tra): hace que un arma afecte a las criaturas incorporales.
Atar muertos vivientes (nig): permite tomar el control de un muerto viviente descerebrado.
Cautivar (enc): lo que dices hace que las criaturas queden fascinadas contigo.
Ceguera (nig): deja ciego a un objetivo.
Círculo de protección[PC,P] (abj): una criatura emite un aura que protege contra un alineamiento a los de su interior.
Clariaudiencia (adi): permite oír a través de un sensor mágico invisible.
Esfera de invisibilidad[P] (ilu): tú y otras criaturas cerca de ti os hacéis invisibles mientras exploráis.
Glifo custodio (abj): almacena un conjuro en un símbolo para crear una trampa.
Guía del vagabundo (adi): encuentra la ruta ideal hasta una ubicación.
Heroísmo[P] (enc): aviva el heroísmo interior de una criatura para hacerla más competente.
Hipercognición (adi): recuerda cantidades enormes de información en un instante.
Indetectabilidad[PC] (abj): protege de la detección a una criatura u objeto.
Leer la mente[PC] (adi): permite leer los pensamientos superficiales de una criatura.
Lentificar[P] (tra): hace que una criatura sea más lenta, reduciendo sus acciones.
Levitar (evo): hace flotar un objeto o criatura unos cuantos pies (*cm*) por encima del suelo.
Localizar[PC,P] (adi): averigua cómo llegar hasta un objeto.
Mensaje onírico[P] (enc): envía un mensaje que llega en un sueño.
Página secreta (ilu): altera la apariencia de una página.
Paralizar[P] (enc): congela a una criatura donde está.
Pauta hipnótica (ilu): colores en movimiento deslumbran y fascinan a las criaturas.
Toque vampírico[P] (nig): inflige daño negativo y proporciona PG temporales con un toque.
Zona de verdad[P] (enc): obliga a las criaturas a decir la verdad.

Conjuros Ocultistas de 4º Nivel

Ancla dimensional (abj): evita que una criatura se teletransporte o viaje a otros Planos.
Asesino fantasmal[P] (ilu): coloca una temible imagen en la mente de una criatura para asustarla y posiblemente matarla.
Cadáver parlanteP (nig): hace que un cadáver conteste tres preguntas.
Clarividencia (adi): permite ver a través de un sensor mágico invisible.
Confusión[P] (enc): aturde a una criatura, haciendo que actúe de forma aleatoria.
Detectar escudriñamiento[PC,P] (adi): permite averiguar si hay efectos de escudriñamiento en la zona.
Discernir mentiras[PC] (adi): detecta de forma experta mentiras y falsedades.
Esfera elástica (abj): crea una esfera de fuerza que bloquea cualquier cosa que pretende atravesarla.
Forma gaseosa (tra): convierte a una criatura voluntaria en una nube flotante.
Globo de invulnerabilidad[PC] (abj): una esfera mágica contrarresta los conjuros que pretenden entrar en la misma.
Inmunidad a conjuros (abj): nombra un conjuro para negar sus efectos sobre ti.
Intermitencia[P] (con): te permite moverte entre los Planos, desvaneciéndote y reapareciendo.
Labia[P] (enc): permite mentir con impunidad.
Leer augurios[P] (adi): permite obtener un fragmento de información acerca de un acontecimiento venidero.
Maldición del proscrito (enc): maldice a una criatura con ser poco atractiva e insoportable.
Modificar recuerdo[PC,P] (adi): cambia o implanta recuerdos.
Pesadilla (ilu): martiriza los sueños de una criatura con inquietantes pesadillas.
Puerta dimensional[P] (con): te teletransporta hasta 120 pies (*36 m*).
Quitar maldición (nig): contrarresta una maldición que afecta a una criatura.
Sanctasanctórum privado[PC] (abj): una niebla negra evita notar, escudriñar y leer la mente de cualquiera que está en su interior.
Sugestión[P] (enc): sugiere el curso de acción que una criatura debe seguir.
Telepatía[P] (adi): te comunica telepáticamente con cualquier criatura cerca de ti.
Terreno alucinatorio[PC,P] (ilu): un entorno natural parece ser otro tipo de terreno.

Truco de la cuerda[PC] **(con):** anima una cuerda que se eleva hasta un escondite extradimensional.
Velo[P] **(ilu):** te permite disfrazar a muchas criaturas como otras criaturas.
Volar[P] **(tra):** hace que la criatura objetivo obtenga una Velocidad de vuelo.

Conjuros Ocultistas de 5º Nivel

Alucinación[P] **(ilu):** una criatura cree que una cosa es otra, no puede detectar algo o bien ve algo que no está realmente allí.
Caminar por la sombra[PC] **(con):** permite viajar rápidamente a través del Plano de la Sombra.
Capa de colores (ilu): unos colores brillantes deslumbran a las criaturas cerca del objetivo y sus ataques causan fogonazos de luz cegadora.
Carga telecinética (evo): mueve un objeto de grandes dimensiones.
Convocar a una aberración[P] **(con):** conjura a una aberración para que luche por ti.
Custodia contra la muerte (abj): protege a una criatura contra la energía negativa.
Desesperación aplastante[P] **(enc):** hace que una criatura solloce de forma incontrolable.
Destierro[P] **(abj):** envía a una criatura de vuelta a su Plano original.
Don de lenguas[PC,P] **(adi):** permite a una criatura entender y hablar todos los idiomas.
Escena ilusoria[P] **(ilu):** crea una escena imaginaria que contiene múltiples criaturas y objetos.
Estallido de sombra[P] **(evo):** da forma a un cono de sombra para que inflija daño de un tipo elegido por ti.
Maldición del marinero (nig): infecta a una criatura con la maldición de las ondulaciones marinas.
Muro cromático[P] **(abj):** una pared de luz ofrece una protección única basada en su color.
Ofuscar videncia[P] **(ilu):** engaña a un conjuro de escudriñamiento.
Ojo fisgón (adi): un ojo invisible te transmite lo que ve.
Plaga abisal (nig): inflige una maldición drenante.
Potencial onírico (enc): el objetivo se reconvierte en sueños.
Pulso sináptico (enc): lentifica a las criaturas mediante una explosión mental.
Recado (adi): envía un mensaje mental a una criatura en cualquier parte del planeta y obtiene una respuesta.
Sifón sombrío (ilu): reacciona para disminuir el daño de un conjuro enemigo convirtiéndolo en parcialmente ilusorio.
Sinestesia[P] **(adi):** renueva las conexiones de los sentidos de una criatura.
Sonda mental[PC] **(adi):** descubre conocimiento y memorias en la mente de una criatura.
Sugestión subconsciente[P] **(enc):** introduce una sugerencia mental que debe ser obedecida cuando tiene lugar un desencadenante.
Tentáculos negros (con): unos tentáculos en la zona agarran a las criaturas.
Vinculo telepático[PC] **(adi):** enlaza tu mente con criaturas voluntarias para comunicarte telepáticamente a gran distancia.

Conjuros Ocultistas de 6º Nivel

Arruinaconjuros (abj): maldice a una criatura para que resulte dañada cuando se lance un conjuro sobre ella y reduce la duración de sus conjuros.
Calamidad fantasmal[P] **(ilu):** daña mentalmente a una criatura con visiones apocalípticas.
Convicción fervorosa[P] **(enc):** instila un celo y una convicción firmes en las criaturas voluntarias.
Debilidad mental (enc): aturde a una criatura de forma permanente.
Desangramiento vampírico[P] **(nig):** extrae la sangre y la fuerza vital de las criaturas en un área cónica.
Doble engañoso (ilu): te convierte en invisible y crea un duplicado de ti que actúa como tú.
Dominar[PC,P] **(enc):** una criatura debe obedecer tus órdenes.
Escudriñamiento[PC] **(adi):** espía a una criatura.
Explosión espiritual[P] **(nig):** daña la esencia espiritual de una criatura.
Muro de fuerza[P] **(evo):** crea un muro de fuerza mágica invisible y duradero.
Patrón vibrante (ilu): crea un esquema de luces que deslumbra y ciega.
Rechazo (abj): evita que las criaturas se acerquen a ti.
Teletransporte[PC,P] **(con):** te teletransporta a ti y a otras criaturas voluntarias a gran distancia.
Transposición colectiva[P] **(con):** teletransporta hasta dos criaturas a nuevas posiciones cerca de ti.
Visión verdadera (adi): permite ver a través de ilusiones y transmutaciones.

Conjuros Ocultistas de 7º Nivel

Cambio de Plano[PC] **(con):** transporta criaturas a otro plano de existencia.
Cerradura dimensional[P] **(abj):** evita el teletransporte y el viaje planario.
Distorsionar la mente (enc): confunde a una criatura, posiblemente de forma permanente.
Duplicar enemigo[P] **(con):** crea un duplicado temporal de un enemigo, que lucha por ti.
Égida de energía[P] **(abj):** una criatura obtiene resistencia al daño por ácido, frío, electricidad, fuego, fuerza y sonido.
Excursión etérea[PC,P] **(con):** utilizas el Plano Etéreo para moverte a través de los objetos y por los aires.
Invertir gravedad[PC] **(evo):** invierte la atracción gravitatoria en una zona.
Magnífica mansión[P] **(con):** conjura un habitáculo seguro en un semiplano.
Máscara del terror[P] **(ilu):** la terrible apariencia ilusoria de una criatura asusta a los observadores.
Objetivo verdadero (adi): hace que múltiples ataques contra una criatura sean especialmente precisos.
Posesión[PC,P] **(nig):** envía tu mente y tu alma al cuerpo de otra criatura.
Proyectar imagen[P] **(ilu):** crea una ilusión de ti mismo mediante la cual puedes lanzar conjuros.
Retrocognición[P] **(adi):** envías a donde estás impresiones de acontecimientos pasados.
Rociada prismática (evo): dispara rayos arco iris que tienen diversos efectos sobre las criaturas en un área cónica.
Visiones de peligro[P] **(ilu):** creas una versión de una plaga de criaturas horrorosas, que causa daño mental.

Conjuros Ocultistas de 8º Nivel

Campo antimagia[R] **(abj):** la magia no funciona en un área a tu alrededor.
Canción espiritual[P] **(nig):** permite cantar una canción sobrenatural que daña a cualquier criatura con espíritu.
Concejo onírico (ilu): permite comunicarse a través de un sueño compartido.
Danza incontrolable (enc): abruma a un objetivo con un ansia incontrolable de bailar.
Desaparición (ilu): hace que una criatura sea invisible, silenciosa e indetectable por ningún sentido.
Discernir ubicación[PC] **(div):** descubre la ubicación exacta de un objetivo, con alcance ilimitado.
Epidemia espiritual (nig): debilita a un objetivo con una maldición transmisible.
Laberinto (con): atrapa a una criatura en un laberinto extradimensional.
Mente en blanco[PC] **(abj):** protege a una criatura de la magia mental y de algunas adivinaciones.
Muro prismático (abj): forma una pared protectora de siete capas cromáticas.
Observación implacable (adi): te permite a tí y a otras criaturas utilizar el escudriñamiento para rastrear con exactitud algún tema.
Pauta centelleante (ilu): crea una gran variedad de colores que deslumbran, confunden y aturden.

Conjuros Ocultistas de 9º Nivel

Canción insondable (enc): crea una canción que debilita de formas extrañas a las criaturas.
Esfera prismática (abj): forma una esfera protectora compuesta de siete capas cromáticas.
Exigencia telepática (enc): envía un mensaje mental que impulsa a una criatura hacia una acción determinada.
Lamento de la banshee (nig): grito que inflige daño y drena a las criaturas.
Ligadura del alma[P] **(nig):** aprisiona el alma de una criatura muerta.
Mansión resplandeciente (con): conjura una mansión que dura un día.
Némesis inexorable (ilu): asusta, inflige daño mental y posiblemente mata a una gran cantidad de criaturas.
Presciencia (adi): detecta cuándo una criatura está en peligro y reacciona para protegerla con buena fortuna.
Presencia apabullante (enc): permite adoptar la majestad de un dios.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Conjuros Ocultistas de 10º Nivel

Alterar la realidad (adi): distorsiona la realidad para duplicar conjuros de ocultismo.
Detener el tiempo (tra): detiene el tiempo brevemente para todo el mundo menos para ti.
Rehacer[PC] (con): vuelve a crear un objeto destruido.
Umbral[PC] (con): abre a tirones un portal a otro Plano.
Verdad inventada (enc): hace que las criaturas crean que algo es real.

CONJUROS PRIMIGENIOS

Trucos Primigenios

Arco eléctrico[P] (evo): ataca a una o dos criaturas con un relámpago.
Conocer la dirección[P] (adi): permite encontrar el norte verdadero.
Detectar magia[P] (adi): permite notar cuándo hay magia cerca.
Estabilizar (nig): estabiliza a una criatura moribunda.
Flamear[P] (evo): enciende pequeñas llamas para atacar de cerca o a distancia.
Leer el aura[P] (adi): detecta si un objeto es mágico y determina la escuela de su magia.
Luces danzantes (evo): crea cuatro luces flotantes que puedes mover.
Luz[P] (evo): hace brillar un objeto.
Maraña[P] (con): conjura un zarcillo para que enrede a una criatura.
Orientación divina (adi): la guía divina mejora una tirada.
Perturbar muertos vivientes[P] (nig): dañas a los muertos vivientes con energía positiva.
Prestidigitación (evo): lleva a cabo un truco mágico menor.
Rayo de escarcha[P] (evo): daña con frío a una criatura.
Salpicadura de ácido[P] (evo): daña con ácido a las criaturas.
Sello[P] (tra): deja una marca mágica.

Conjuros Primigenios de 1er Nivel

Aguijón de araña (nig): dañas a una criatura y la afliges con veneno de araña.
Alarma[P] (abj): alerta si una criatura entra en una zona custodiada.
Burbuja de aire (con): reacciona para crear aire y que una criatura pueda respirar.
Caída de pluma (abj): reacciona para lentificar la caída de una criatura.
Capacidad de carga de la hormiga (tra): el objetivo puede llevar más peso.
Colmillo mágico (tra): convierte temporalmente en mágicos los ataques sin arma de una criatura.
Contacto electrizante[P] (evo): ataca a una criatura con electricidad.
Convocar animal[P] (con): conjura a un animal para que luche por ti.
Convocar hada[P] (con): conjura a una hada para que luche por ti.
Convocar planta u hongo[P] (con): conjura una planta o a un hongo para que luche por ti.
Crear agua (con): conjura 2 galones (*8 l*) de agua.
Curar[P] (nig): la energía positiva cura a los vivos o daña a los muertos vivientes, ya se trate de una sola criatura o de todas en una explosión.
Detectar veneno[PC,P] (adi): permite determinar si un objeto o criatura es venenoso.
Empujón hidráulico[P] (evo): daña y empuja a una criatura con una explosión de agua.
Forma de peste[P] (tra): te convierte en un animal no amenazador.
Garrote (tra): convierte una clava o bastón en temporalmente mágico, e inflige más daño a las criaturas antinaturales.
Grasa (con): recubre una superficie u objeto de grasa resbaladiza.
Hechizar[P] (enc): una criatura se vuelve más amistosa hacia ti.
Manos ardientes[P] (evo): un pequeño cono de llamas surge de tus manos.
Miedo[P] (enc): asusta a una criatura, posiblemente haciéndola huir.
Negar aroma[P] (abj): suprime el olor de una criatura.
Pasar sin dejar rastroP (abj): hace tus huellas difíciles de seguir.
Paso ligero (tra): hace que tu Velocidad sea mucho más rápida.
Purificar comida y agua (nig): hace que sean seguras la comida y la bebida.
Ráfaga de viento (evo): el viento apaga fuegos y derriba objetos y criaturas.
Reparar[P] (tra): repara un objeto no mágico.
Saltar[P] (tra): permite dar un salto impresionante
Ventriloquia[P] (ilu): proyecta tu voz.
Viruela de goblin (nig): infecta a una criatura con la viruela de goblin.
Zancada prodigiosa[P] (tra): incrementa durante una hora tu Velocidad.

Conjuros Primigenios de 2º Nivel

Apacible descanso[P] (nig): un cadáver no se descompone ni se vuelve muerto viviente.
Caminar sobre el agua[P] (tra): mantiene a flote a una criatura para que pueda caminar sobre el agua.
Convocar elemental[P] (con): conjura a un elemental para que luche por ti.
Corcel fantasmal[P] (con): conjura un caballo mágico.
Crear comida (con): conjura comida que puede alimentar a múltiples criaturas.
Disipar magia (abj): acaba un conjuro o suprime la magia de un objeto.
Encoger[P] (tra): reduce a una criatura voluntaria al tamaño Menudo.
Enmarañar (tra): las plantas de una zona crecen para enmarañar e inmovilizar.
Escalada de araña[P] (tra): concede a una criatura una Velocidad de trepar.
Esfera flamígera[P] (evo): una bola de fuego circula a tus órdenes.
Estallar[P] (evo): hace que un objeto estalle mediante un ataque sónico de alta frecuencia.
Flecha ácida[P] (evo): una flecha mágica inflige daño persistente por ácido.
Forma de animal[P] (tra): te conviertes en un animal peligroso.
Forma de árbol (tra): convertirse en un árbol.
Forma humanoide[P] (tra): permite adoptar la forma de un humanoide.
Fuego feérico (evo): una luz de colores evita que las criaturas estén ocultas o sean invisibles.
Hablar con los animales (adi): comunicarse con los animales.
Llama continua[P] (evo): una llama mágica arde indefinidamente.
Mejorar víveres[P] (tra): mejora la comida o la bebida y elimina el veneno.
Agrandar[P] (tra): una criatura aumenta su tamaño.
Mensajero animal (enc): envías a un animal Menudo a entregar un mensaje.
Moldear la madera (tra): das forma a la madera sin trabajar como prefieras.
Niebla de oscurecimiento (con): oculta criaturas en una nube de niebla.
Oscuridad[P] (evo): suprime toda la luz en una zona.
Partículas rutilantes (evo): un polvillo brillante rompe la invisibilidad e impide la visión.
Piel robliza[P] (abj): la piel del objetivo queda cubierta por una corteza protectora.
Quitar miedo[P] (enc): libera a una criatura del terror.
Quitar parálisis[P] (nig): libera a una criatura de la parálisis.
Resistir energía[P] (abj): protege a una criatura de un tipo de daño por energía.
Respiración acuática[P] (tra): permite a las criaturas respirar bajo el agua.
Restablecer sentidos[P] (enc): elimina un efecto cegador o ensordecedor.
Restablecimiento[P] (nig): reduce un estado o disminuye una toxina.
Situación[P] (adi): controla la ubicación y el bienestar de una criatura voluntaria.
Soportar los elementos[P] (abj): protege a una criatura del frío o del calor severo.
Sordera (nig): vuelve sorda a una criatura.
Telaraña[P] (con): forma una telaraña que evita que las criaturas se muevan.
Visión en la oscuridad[P] (adi): permite ver en la oscuridad.

Conjuros Primigenios de 3er Nivel

Acelerar[P] (tra): acelera a una criatura para que pueda atacar o moverse más a menudo.
Bola de fuego[P] (evo): una explosión de fuego en una zona quema a las criaturas.
Ceguera (nig): deja ciego a un objetivo.
Forma de insecto[P] (tra): te permite convertirte en un insecto gigante peligroso.
Fundirse con la piedra (tra): te funde en un bloque de piedra.
Glifo custodio (abj): almacena un conjuro en un símbolo para crear una trampa.
Indetectabilidad[PC] (abj): protege de la detección a una criatura u objeto.
Lentificar[P] (tra): hace que una criatura sea más lenta, reduciendo sus acciones.

Ligadura terrestre (tra): atrae hasta el suelo a una criatura voladora.
Luz abrasadora[P] (evo): un rayo de luz ardiente inflige daño adicional a los muertos vivientes y contrarresta la oscuridad.
Muro de espinas[P] (con): hace crecer un muro de zarzas.
Muro de viento (evo): crea un muro de viento racheado que obstaculiza el movimiento y los ataques a distancia.
Neutralizar veneno (nig): cura un veneno que aflige a una criatura.
Nube apestosa (con): forma una nube que marea a las criaturas.
Pies a aletas[P] (tra): convierte los pies de una criatura en aletas, permitiéndole nadar pero lentificándole en tierra.
Quitar enfermedad (nig): cura una enfermedad que aflige a una criatura.
Relámpago[P] (evo): un relámpago ataca a todas las criaturas en una línea.
Visión animal (adi): proyectar tus sentidos a través de un animal.

Conjuros Primigenios de 4º Nivel

Bruma sólida (con): conjura una niebla espesa que oscurece la vista y que es difícil de atravesar.
Caminar por el aire (tra): permite caminar por el aire como si se tratara de terreno sólido.
Creación[P] (con): crea un objeto temporal.
Escudo de fuego[P] (evo): las llamas te protegen del frío y dañan a quienes te tocan.
Faro vital[P] (nig): irradia vitalidad que cura a las criaturas que te tocan.
Forma aérea[P] (tra): te convierte en un combatiente aéreo.
Forma de dinosaurio[P] (tra): te permite convertirte en un dinosaurio.
Forma gaseosa (tra): convierte a una criatura voluntaria en una nube flotante.
Hablar con las plantas (adi): permite comunicarse con las plantas y las criaturas vegetales.
Libertad de movimientos (abj): una criatura supera los obstáculos a su movimiento.
Moldear la piedra (tra): permite volver a dar forma a un cubo de piedra.
Muro de fuego[P] (evo): crea un muro ardiente que quema a las criaturas que lo atraviesan.
Piel pétrea[P] (abj): endurece la piel de una criatura hasta convertirla en piedra duradera.
Terreno alucinatorio[PC,P] (ilu): un entorno natural parece ser otro tipo de terreno.
Tormenta de armas[P] (evo): multiplica un arma que empuñas y atacas con ella a muchas criaturas.
Torrente hidráulico[P] (evo): echa hacia atrás a las criaturas con una línea dañina de agua.
Volar[P] (tra): hace que la criatura objetivo obtenga una Velocidad de vuelo.

Conjuros Primigenios de 5º Nivel

Cono de frío[P] (evo): un frío intenso daña a las criaturas en un área cónica.
Controlar las aguas (evo): permite elevar o bajar las aguas en una zona grande.
Convocar gigante[P] (con): conjura a un gigante para que luche por ti.
Custodia contra la muerte (abj): protege a una criatura contra la energía negativa.
Destierro[P] (abj): envía a una criatura de vuelta a su Plano original.
Forma de planta[P] (tra): te convierte en una criatura vegetal peligrosa.
Forma elemental[P] (tra): te convierte en un elemental.
Frenesí de la luna[P] (tra): otorga garras y colmillos a las criaturas voluntarias y les provoca un frenesí.
Maldición del marinero (nig): infecta a una criatura con la maldición de las ondulaciones marinas.
Muro de hielo[P] (evo): esculpe un muro de hielo de 1 pie (*30 cm*) de grueso que bloquea la visión y puede congelar a las criaturas.
Muro de piedra[P] (evo): da forma a una pared de piedra.
Nube aniquiladora[P] (evo): envenena a las criaturas en una nube que se mueve alejándose de ti
Pasamiento[PC,P] (con): excava un túnel de tierra a través de un muro.
Zancada arbórea[PC,P] (con): teletransporta de un árbol a otro.

Conjuros Primigenios de 6º Nivel

Aguijón del gusano púrpura (nig): daña a una criatura y la infecta con veneno de gusano púrpura.
Cadena de relámpagos[P] (evo): crea un rayo que salta de una criatura a otra.
Campo de vida[P] (nig): crea un campo de energía positiva que cura a los de su interior.
De la carne a la piedra (tra): convierte a una criatura viva en una estatua de piedra.
De la piedra a la carne (tra): devuelve a la carne a una criatura convertida en piedra.
Forma de dragón[P] (tra): permite convertirse en dragón.
Piedra parlante[P] (adi): te permite hablar con los espíritus del interior de la piedra natural.
Polimorfar funesto (tra): transforma a una criatura en un animal inofensivo.
Semillas de fuego[P] (evo): crea cuatro bellotas explosivas.
Visión verdadera (adi): permite ver a través de ilusiones y transmutaciones.
Zarcillos enredadores (con): enmaraña a las criaturas en una explosión y los concentra para fustigarlos con zarcillos inmovilizadores.

Conjuros Primigenios de 7º Nivel

Cambio de Plano[PC] (con): transporta criaturas a otro plano de existencia.
Cuerpo ardiente[P] (tra): convierte tu cuerpo en una llama viva.
Dedo de la muerte[P] (nig): señala a una criatura para infligir daño negativo y posiblemente matarla de forma instantánea.
Égida de energía[P] (abj): una criatura obtiene resistencia al daño por ácido, frío, electricidad, fuego, fuerza y sonido.
Erupción volcánica[P] (evo): genera enormes rociadas de lava que queman a las criaturas y las encierran en roca.
Explosión de eclipse[P] (nig): un globo de oscuridad inflige daño por frío, afecta a los seres vivos y anula la luz.
Explosión solar[P] (evo): un globo de luz solar inflige daño por fuego, daña a los muertos vivientes y supera la oscuridad.
Jauría indómita[P] (abj): permite a las criaturas evitar los obstáculos medioambientales.
Máscara del terror[P] (ilu): la terrible apariencia ilusoria de una criatura asusta a los observadores.
Regenerar[P] (nig): hace que una criatura se cure a lo largo del tiempo, le vuelvan a crecer órganos y a reensamblarse partes corporales cercenadas.

Conjuros Primigenios de 8º Nivel

Caminar con el viento (tra): convierte a las criaturas en nubes de movimiento rápido.
Forma monstruosa[P] (tra): convierte en un poderoso monstruo.
Horrible marchitamiento[P] (nig): extrae la humedad de las criaturas, dañándolas.
Momento de renovación (nig): concede la recuperación de un día en un instante.
Rayo polar[P] (evo): un frío intenso daña y drena a una criatura.
Terremoto[P] (evo): azota la tierra con un devastador terremoto.
Vientos castigadores (evo): un ciclón inhibe el vuelo y atrapa a las criaturas.

Conjuros Primigenios de 9º Nivel

Cambiar de forma (tra): permite transformarse de forma repetitiva en una forma a elegir.
Disyunción[PC] (abj): desactiva o destruye un objeto mágico.
Enemistad de la Naturaleza (enc): vuelve los animales, las plantas y la climatología en contra de unas criaturas de tu elección.
Implosión[P] (evo): hace que una criatura se desplome sobre sí misma.
Masacre[P] (nig): mata instantáneamente a múltiples criaturas.
Tormenta de venganza[P] (evo): crea una tormenta masiva y peligrosa.
Tromba de meteoritos[P] (evo): llama a cuatro meteoros ardientes que explotan.

Conjuros Primigenios de 10º Nivel

Cataclismo (evo): provoca un cataclismo dañino e instantáneo.
Fenómeno primigenio (adi): petición a la Naturaleza para que duplique conjuros primigenios.
Manada primigenia (tra): permite transformar en mamuts a criaturas voluntarias.
Naturaleza encarnada (tra): permite convertirse en un enorme avatar de la Naturaleza.
Reanimación (nig): cura criaturas en un área y devuelve la vida a los muertos de forma temporal.
Rehacer[PC] (con): vuelve a crear un objeto destruido.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

DESCRIPCIONES DE LOS CONJUROS

ACELERAR — CONJURO 3

TRANSMUTACIÓN

Tradiciones arcana, ocultista, primigenia
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura
Duración 1 minuto

La magia potencia al objetivo para que actúe más deprisa. Obtiene el estado acelerado y puede utilizar la acción adicional de cada asalto tan sólo para acciones de Golpe y de Zancada.

Potenciado (7º) Puedes designar como objetivo hasta 6 criaturas.

AGRANDAR — CONJURO 2

POLIMORFISMO TRANSMUTACIÓN

Tradiciones arcana, primigenia
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura
Duración 5 minutos

Reforzado por el poder mágico, el objetivo crece hasta tamaño Grande. Su equipo crece con él, pero vuelve a tamaño natural si se le quita. La criatura es torpe 1. Su alcance se incrementa en 5 pies (*1,5 m*), o en 10 pies (*3 m*) si empieza en tamaño Menudo, y obtiene un bonificador +2 por estatus al daño cuerpo a cuerpo. Este conjuro no tiene efecto alguno sobre una criatura Grande o mayor.

Potenciado (4º) En su lugar, la criatura crece hasta tamaño Enorme. El bonificador por estatus al daño cuerpo a cuerpo es +4 y el alcance de la criatura se incrementa en 10 pies (*3 m*), o en 15 pies (*4,5 m*) si empieza en tamaño Menudo. El conjuro no tiene efecto alguno sobre una criatura Enorme o mayor.

Potenciado (6º) Elige la versión de 2º nivel o la de 4º de este conjuro y aplica sus efectos hasta a 10 criaturas voluntarias.

AGUIJÓN DE ARAÑA — CONJURO 1

NIGROMANCIA VENENO

Tradiciones arcana, primigenia
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Alcance toque; **Objetivos** 1 criatura
Tirada de salvación Fortaleza

Duplicas mágicamente el aguijón venenoso de una araña. Infliges 1d4 daño perforante a la criatura tocada y la afliges con veneno de araña. El objetivo debe hacer una salvación de Fortaleza.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado.
Éxito El objetivo sufre 1d4 daño por veneno.
Fallo El objetivo se ve afligido por el veneno de araña en la etapa 1
Fallo El objetivo se ve afligido por el veneno de araña en la etapa 2
Veneno de araña (veneno); **Nivel** 1; **Duración máxima** 4 asaltos. **Etapa 1** 1d4 daño por veneno y debilitado 1 (1 asalto); **Etapa 2** 1d4 daño por veneno y debilitado 2 (1 asalto)

AGUIJÓN DEL GUSANO PÚRPURA — CONJURO 6

ATAQUE NIGROMANCIA VENENO

Tradiciones arcana, primigenia
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Alcance toque; **Objetivos** 1 criatura
Tirada de salvación Fortaleza

Duplicas el ataque de un letal gusano púrpura. Infliges 6d6 daño perforante a la criatura tocada y le inyectas veneno de gusano púrpura. El objetivo debe llevar a cabo una salvación de Voluntad.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado.
Éxito El objetivo sufre 3d6 daño por veneno.
Fallo El objetivo se ve afligido por el veneno de gusano púrpura en la etapa 1
Fallo crítico El objetivo se ve afligido por el veneno de gusano púrpura en la etapa 2
Veneno de gusano púrpura (veneno); **Nivel** 11; **Duración máxima** 6 asaltos. **Etapa 1** 3d6 daño por veneno y debilitado 2 (1 asaltos); **Etapa 2** 4d6 daño por veneno y debilitado 2 (un asalto); **Etapa 3** 6d6 daño por veneno y debilitado 2 (1 asaltos).

ALARMA — CONJURO 1

ABJURACIÓN

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia
Lanzamiento 10 minutos (material, somático, verbal); **Requisitos** una campanilla de plata de 3 po como foco
Alcance toque; **Área** explosión de 20 pies (*6 m*)
Duración ocho horas

Custodias una zona para que se te alerte cuando alguna criatura entre sin tu permiso. Cuando lanzas *alarma*, seleccionas una contraseña. Siempre que una criatura corporal Pequeña o más grande entra en el área del conjuro sin decir la contraseña, *alarma* te envía o bien una alerta mental (en cuyo caso el conjuro obtiene el rasgo mental) o una alarma audible con el sonido y el volumen de una campanilla (en cuyo caso el conjuro obtiene el rasgo auditivo), a tu elección. Cualquiera de las dos opciones te despierta de forma automática y la campanilla permite a las demás criaturas del área hacer una prueba de Percepción CD 15 para despertarse. Una criatura consciente de la alarma debe tener éxito en una prueba de Sigilo contra la CD del conjuro o desencadenarlo al moverse al interior del área.

Potenciado (3º) Puedes especificar criterios sobre para qué criaturas suena el conjuro de alarma; por ejemplo, orcos o gente enmascarada.

ALIENTO DE VIDA — CONJURO 5

CURACIÓN NIGROMANCIA POSITIVO

Tradiciones divina
Lanzamiento ↷ verbal; **Desencadenante** Una criatura dentro del alcance está a punto de morir.
Alcance 60 pies (*18 m*); **Objetivos** la criatura desencadenante

Tu bendición revive a una criatura en el momento de su muerte. Evitas que el objetivo muera y le reintegras tantos Puntos de Golpe como 4d8 más tu modificador por característica de lanzamiento de conjuros. No puedes usar *aliento de vida* si el efecto desencadenante fue *desintegrar* o un efecto de muerte.

ALINEAMIENTO INDETECTABLE — CONJURO 2

POCO COMÚN ABJURACIÓN

Tradiciones divina, ocultista
Lanzamiento 1 minuto (material, somático, verbal).
Alcance toque; **Objetivos** 1 criatura u objeto
Tirada de salvación Fortaleza
Duración hasta la siguiente vez en la que llevas a cabo tus preparativos diarios

Rodeas a una criatura u objeto de custodias que ocultan su alineamiento. El objetivo parece ser neutral ante todos los efectos que detectarían su alineamiento.

Alterar la realidad — Conjuro 10

ADIVINACIÓN

Tradiciones ocultista

Lanzamiento ◆◆◆ material, somático, verbal

Utilizas tu conocimiento del ocultismo y el poder de tu mente para manipular el multiverso espiritual, lo que resulta en cualquiera de los siguientes efectos:

- Duplicas cualquier conjuro ocultista de 9º nivel o inferior.
- Duplicas cualquier conjuro no ocultista de 7º nivel o inferior.
- Creas cualquier efecto cuya potencia es equivalente a la de cualquier conjuro ocultista de 9º nivel o inferior, o cualquier conjuro no ocultista de 7º nivel o inferior.
- Inviertes ciertos efectos que tienen que ver con el conjuro *deseo*.

A discreción del DJ, puedes intentar obtener efectos mayores, pero es peligroso y el conjuro podría tener tan sólo efectos parciales.

Alucinación — Conjuro 5

ILUSIÓN INCAPACITACIÓN MENTAL

Tradiciones arcana, ocultista

Lanzamiento ◆◆ material, somático

Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura

Duración 1 hora

El objetivo detecta consistentemente una cosa como otra, no puede detectar algo que está o detecta algo que no está, aunque eso no altera sus convicciones. Tú eliges cuál de estos efectos se aplica, y también determinas los puntos específicos de la alucinación. Por ejemplo, podrías hacer que el objetivo viera a todos los elfos como humanos, que fuera incapaz de detectar la presencia de su hermano, que viera su apreciado reloj de bolsillo en su persona, aunque no estuviera allí o que viera una torre en el centro de la población.

El objetivo puede intentar una salvación de Voluntad inicial, cuyos efectos se describen más adelante. También obtiene una salvación de Voluntad para descreer la alucinación cada vez que Busca o interacciona directamente con la misma. Por ejemplo, el objetivo podría intentar descreer la alucinación cada vez que interacciona con un elfo, choca accidentalmente con su hermano, intenta consultar la hora en su reloj de bolsillo o quiere estudiar la torre. El objetivo puede intentar descreer con un bonificador por circunstancia superior en situaciones determinadas por el DJ, como por ejemplo si el objetivo intenta trepar a la inexistente torre.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado.

Éxito La criatura percibe lo que tú quieres hasta que lo descree, pero sabe que es una alucinación.

Fallo La criatura percibe lo que tú quieres hasta que lo descree.

Fallo crítico La criatura percibe lo que tú quieres hasta que lo descree, y confía en sus falsos sentidos, sufriendo un penalizador -4 por circunstancia a las salvaciones para descreer.

Potenciado (6º) Elige entre designar como objetivo hasta 10 criaturas o cambiar la duración del conjuro a la siguiente vez que llevas a cabo tus preparativos diarios.

Potenciado (8º) Elige entre designar como objetivo a cualquier número de criaturas o cambiar la duración del conjuro a ilimitado.

Amansar — Conjuro 1

EMOCIÓN ENCANTAMIENTO CURACIÓN MENTAL

Tradiciones ocultista

Lanzamiento ◆◆ somático, verbal

Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura viva voluntaria

Duración 1 minuto

Avivas la mente del objetivo, reforzando sus defensas mentales y curando sus heridas. El objetivo recupera 1d10+4 Puntos de Golpe cuando Lanzas el conjuro y obtiene un bonificador +2 por estatus a las salvaciones contra los efectos mentales mientras dura el conjuro.

Potenciado (+1) La cantidad curada se incrementa en 1d10+4.

Ancla dimensional — Conjuro 4

ABJURACIÓN

Tradiciones arcana, divina, ocultista

Lanzamiento ◆◆ somático, verbal

Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura

Tirada de salvación Voluntad; **Duración** variable

Interfieres con la capacidad del objetivo para teletransportarse y viajar entre dimensiones. *Ancla dimensional* intenta contrarrestar cualquier efecto de teletransporte, o cualquier efecto que puede mover un objetivo a un Plano diferente. La duración viene determinada por la salvación de Voluntad del objetivo.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado.

Éxito La duración del efecto es de 1 minuto.

Fallo La duración del efecto es de 10 minutos.

Fallo crítico La duración del efecto es de 1 hora.

Apacible descanso — Conjuro 2

NIGROMANCIA

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia

Lanzamiento ◆◆ somático, verbal

Alcance toque; **Objetivos** 1 cadáver

Duración hasta la siguiente vez en la que llevas a cabo tus preparativos diarios

El cadáver objetivo no se descompone ni se puede transformar en un muerto viviente. Sí el cadáver se ve sujeto a un conjuro que requiere que haya muerto en un período de tiempo determinado (por ejemplo, *revivir a los muertos*), no cuentes para ese tiempo la duración de *apacible descanso*. Este conjuro también evita que los bichos y las pestes normales (como por ejemplo los gusanos) consuman el cuerpo.

Potenciado (5º) La duración del conjuro es ilimitada, pero cuesta una acción más lanzarlo y requiere un componente material y un coste (fluido de embalsamar por valor de 6 po).

Apertura — Conjuro 2

TRANSMUTACIÓN

Tradiciones arcana, ocultista

Lanzamiento ◆◆ somático, verbal

Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 puerta, cerradura o recipiente

Duración 1 minuto

Haces que el objetivo sea más fácil de abrir. *Apertura* concede un bonificador +4 por estatus a cualquier criatura que intenta abrir la puerta, cerradura o recipiente objetivo mediante una prueba de Atletismo o de Latrocinio. Puedes intentar una prueba de Latrocinio para abrir el objetivo como parte de lanzar *apertura* y sumas tu nivel incluso si no estás entrenado. *Apertura* contrarresta a *cerrar*.

Apetitos de gul — Conjuro 2

ENFERMEDAD MAL NIGROMANCIA

Tradiciones divina, ocultista

Lanzamiento ◆◆ somático, verbal

Alcance toque; **Objetivos** 1 criatura

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjuros
La era de los presagios perdidos
Cómo jugar
Cómo dirigir
Artesanía y tesoro
Apéndice

Tirada de salvación Fortaleza

Tocas al objetivo para afligirle con la fiebre del gul, infestándole con el hambre y una conexión rápidamente menguante con la energía positiva; el objetivo debe hacer una salvación de Fortaleza.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado.

Éxito El objetivo queda afligido por la fiebre del gul en la etapa 1.

Fallo El objetivo queda afligido por la fiebre del gul en la etapa 2.

Fallo crítico El objetivo se ve afligido por la fiebre del gul en la etapa 3.

Fiebre del gul (enfermedad); **Nivel** 3; **Etapa 1** portador sin efectos nocivos (1 día); **Etapa 2** 3d8 daño negativo y la criatura recupera la mitad de los puntos de golpe normales de todo tipo de curación (1 día); **Etapa 3** igual que la etapa 2 (1 día); **Etapa 4** 3d8 daño negativo y la criatura no obtiene beneficio alguno de la curación (1 día); **Etapa 5** igual que la etapa 4 (1 día); **Etapa 6** la criatura muere y se alza como un gul a la medianoche siguiente.

ARCO ELÉCTRICO — TRUCO 1

ELECTRICIDAD | EVOCACIÓN | TRUCO

Tradiciones divina, ocultista

Lanzamiento ◆◆ arcana, primigenia

Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 ó 2 criaturas

Tirada de salvación Reflejos básica

Un arco eléctrico salta de un objetivo a otro. Infliges tanto daño por electricidad como 1d4 más tu modificador por característica de lanzamiento de conjuros.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 1d4.

ARMA DEL JUICIO — CONJURO 9

EVOCACIÓN | FUERZA

Tradiciones divina

Lanzamiento ◆◆ somático, verbal; **Requisitos** Tener un dios

Alcance 100 pies (*30 m*); **Objetivos** 1 criatura

Duración 1 minuto

Una inmensa arma de fuerza aparece, flotando en el aire por encima del objetivo. El arma tiene la apariencia visual fantasmal del arma predilecta de tu dios. Declara guerra o paz cuando lanzas este conjuro.

Si declaras 'guerra' elige mentalmente una criatura. Debe tratarse de una criatura que tanto el objetivo como tú podéis ver. El objetivo sabe instintivamente de qué criatura se trata. Al final de cada uno de los turnos del objetivo, si éste no ha utilizado una acción hostil contra la criatura que has elegido durante ese turno, el arma Golpea al objetivo.

Si declaras 'paz', elige mentalmente hasta 5 aliados. El objetivo sabe instintivamente quiénes son dichos aliados. El arma Golpea al objetivo cada vez que éste utiliza una acción hostil contra ti o contra uno de tus aliados. El arma Golpea tan sólo una vez por acción, incluso si ésta tiene como objetivo aliados múltiples (como por ejemplo una *bola de fuego* o un Ataque de torbellino)

Los Golpes con el arma son ataques de arma cuerpo a cuerpo, pero usan tu modificador al ataque de conjuros. Sea cual sea su apariencia, el arma inflige tanto daño por fuerza como 3d10 más tu modificador por característica lanzadora de conjuros. El arma está sujeta a un penalizador por ataque múltiple, que se incrementa a lo largo del turno del objetivo, pero su penalizador es distinto al tuyo.

Cuando el arma Golpea, puedes infligir daño del tipo de daño normal del arma en lugar de daño por fuerza (o cualquiera de los tipos de daños disponibles, para un arma versátil). No se aplica ninguna otra estadística o atributo del arma, e incluso un arma a distancia ataca tan sólo a criaturas adyacentes. A un arma del juicio se le considera un arma a efectos de desencadenantes, resistencias, etc.

El arma no ocupa espacio, ni concede flanqueo ni tiene ningún otro atributo que puede tener una criatura. El arma no puede llevar a cabo ningún otro ataque distinto a su Golpe, y las dotes o conjuros que afectan a las armas no se aplican a ésta.

Potenciado (10º) El daño por fuerza se incrementa en 1d10.

ARMA ESPIRITUAL — CONJURO 2

ATAQUE | EVOCACIÓN | FUERZA

Tradiciones divina, ocultista

Lanzamiento ◆◆ somático, verbal

Alcance 120 pies (*36 m*)

Duración mantenido hasta 1 minuto

Un arma hecha de pura fuerza mágica se materializa y ataca a los enemigos que tú designas dentro del alcance. El arma tiene una apariencia fantasmal y se manifiesta como un cuchillo, una clava o el arma predilecta de tu dios.

Cuando lanzas el conjuro, el arma aparece junto a un enemigo elegido por ti dentro del alcance y da un Golpe contra él. Cada vez que Mantienes el conjuro, puedes mover el arma a un nuevo objetivo dentro del alcance (si es necesario) y Golpear con ella. El arma espiritual está sujeta a tu penalizador por ataque múltiple y contribuye a él.

Los Golpes del arma son ataques de conjuro cuerpo a cuerpo. Sea cual sea su apariencia, el arma inflige tanto daño por fuerza como 1d8 más tu modificador por característica de lanzamiento de conjuros. Puedes infligir daño del tipo normal para el arma en lugar del daño por fuerza (o cualquiera de los tipos de daño disponibles para un arma versátil). No se aplica ningún otro rasgo ni estadística del arma, e incluso un arma a distancia ataca tan solo a las criaturas adyacentes. A pesar de hacer un ataque de conjuro, el *arma espiritual* es un arma a efectos de desencadenantes, resistencias, etc.

El arma no ocupa espacio, ni concede flanqueo ni tiene ningún otro atributo que tendría una criatura. El arma no puede hacer otro ataque que su Golpe, y las dotes o conjuros que afectan a las armas no se le aplican.

Potenciado (+2) El daño del arma se incrementa en 1d8.

ARMA FANTASMAL — CONJURO 3

TRANSMUTACIÓN

Tradiciones arcana, ocultista

Lanzamiento ◆◆ somático, verbal

Alcance toque; **Objetivos** 1 arma no mágica que, o bien está desatendida, o bien empuñada por ti o por un aliado voluntario.

Duración 5 minutos

El arma objetivo se vuelve translúcida y fantasmal y puede afectar tanto a las criaturas y los objetos materiales como a los incorporales. Puede ser empuñada por una criatura corporal o incorporal y obtiene los efectos de la runa de propiedad *toque fantasmal*.

ARMA MÁGICA — CONJURO 1

TRANSMUTACIÓN

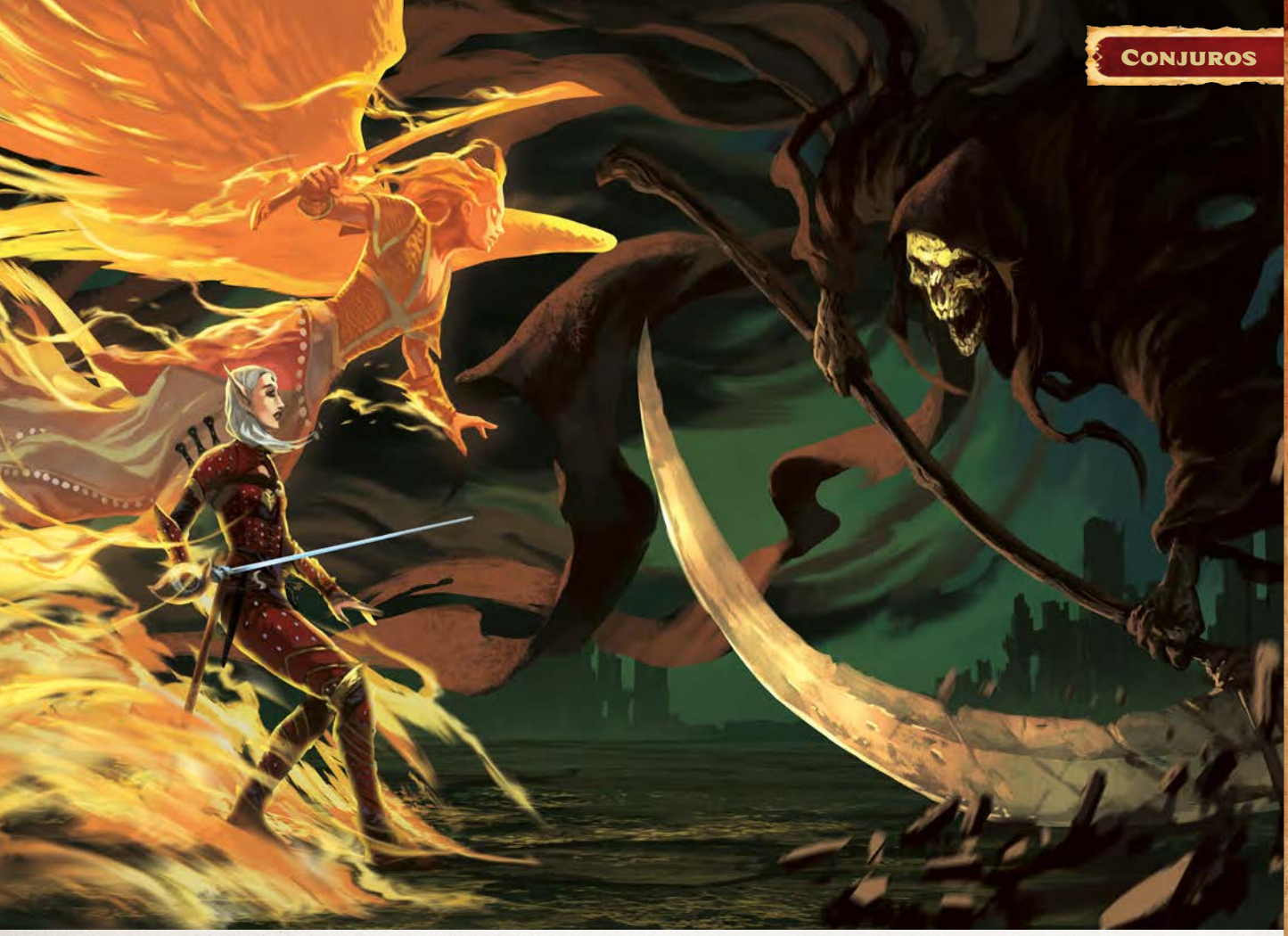
Tradiciones arcana, divina, ocultista

Lanzamiento ◆◆ somático, verbal

Alcance toque; **Objetivos** 1 arma no mágica que, o bien está desatendida, o bien empuñada por ti o por un aliado voluntario.

Duración 1 minuto

El arma brilla con magia y energía. El objetivo se convierte en un *arma*



INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

+1 de golpe, obteniendo un bonificador +1 por objeto a las tiradas de ataque e incrementando a 2 el número de dados de daño por arma.

ARMADURA DE MAGO — CONJURO 1

ABJURACIÓN

Tradiciones arcana, ocultista

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal

Duración hasta la siguiente vez en la que llevas a cabo tus preparativos diarios

Te proteges a ti mismo con una energía mágica brillante, que te concede un bonificador +1 por objeto a la clase de armadura y un bonificador máximo por Destreza de +5. Mientras llevas *armadura de mago*, utilizas tu competencia sin armadura para calcular tu CA.

Potenciado (4º) Obtienes un bonificador +1 por objeto a las tiradas de salvación.

Potenciado (6º) El bonificador por objeto a la CA se incrementa a +2, y obtienes un bonificador +1 por objeto a las tiradas de salvación.

Potenciado (8º) El bonificador por objeto a la CA se incrementa a +2, y obtienes un bonificador +2 por objeto a las tiradas de salvación.

Potenciado (10º) El bonificador por objeto a la CA se incrementa a +3, y obtienes un bonificador +3 por objeto a las tiradas de salvación.

ARMAS DISRUPTORAS — CONJURO 1

NIGROMANCIA POSITIVO

Tradiciones divina

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal

Alcance toque; **Objetivos** hasta dos armas, cada una de las cuales debe ser empuñada por ti o por un aliado voluntario, o bien no atendidas

Duración 1 minuto

Infundes armas con energía positiva. Los ataques con dichas armas infligen 1d4 daño positivo adicional a los muertos vivientes.

Potenciado (3º) El daño se incrementa a 2d4.

Potenciado (5º) Puedes designar como objetivo hasta tres armas, y el daño se incrementa a 3d4.

ARRUINACONJUROS — CONJURO 6

ABJURACIÓN FUERZA MALDICIÓN

Tradiciones arcana, divina, ocultista

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal

Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura

Tirada de salvación Voluntad

Haces que cualesquiera conjuros lanzados sobre el objetivo malgasten su energía en oleadas inofensivas. El objetivo debe llevar a cabo una salvación de Voluntad.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado.

Éxito Siempre que el objetivo resulta afectado por un conjuro que tiene duración, sufre 2d12 daño persistente por fuerza. Cada vez que sufre daño persistente por fuerza debido a *arruinaconjuros*, reduce en 1 asalto la duración restante de los conjuros que le afectan. Sólo una prueba con éxito de Arcanos contra tu CD de conjuro puede ayudar al objetivo a recuperarse del daño persistente; la maldición y el daño persistente se acaban al cabo de 1 minuto.

Fallo Como en éxito, pero la maldición y el daño persistente no se acaban por sí solos.

Fallo crítico Como en fallo, pero el daño persistente por fuerza es 4d12.

ASESINO FANTASMAL CONJURO 4

EMOCIÓN ILUSIÓN MENTAL MIEDO MUERTE

Tradiciones arcana, ocultista

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal

Alcance 120 pies (*36 m*); **Objetivos** 1 criatura viva

Tirada de salvación Voluntad

Creas una imagen fantasmal de la criatura más temible que el objetivo se puede imaginar. Tan solo el objetivo del conjuro puede ver al asesino, aunque tú puedes ver la forma vaga de la ilusión cuando se lanza al ataque. El efecto del asesino se basa en el resultado de la salvación de Voluntad del objetivo.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado.

Éxito El objetivo sufre 4d6 daño mental y queda asustado 1.

Fallo El objetivo sufre 8d6 daño mental y queda asustado 2.

Fallo crítico El objetivo tiene tanto miedo que podría morir. Debe hacer una salvación de Fortaleza; si falla, muere. Con una salvación de Fortaleza con éxito, el objetivo sufre 12d6 daño mental, huye hasta el final de su siguiente turno y está asustado 4. Este efecto tiene el rasgo incapacitación.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 2d6 con un fallo y en 3d6 con un fallo crítico.

ATAR MUERTOS VIVIENTES CONJURO 3

NIGROMANCIA

Tradiciones arcana, divina, ocultista

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal

Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura muerta viviente descerebrada con un nivel no mayor que el conjuro de *atar muertos vivientes*.

Duración 1 día

Con una palabra de poder nigromántico, tomas el control del objetivo. Éste obtiene el rasgo esbirro. Si tú o un aliado tuyo utiliza cualquier otra acción hostil contra el objetivo, el conjuro se acaba.

ATONTAR TRUCO 1

ENCANTAMIENTO MENTAL NO LETAL TRUCO

Tradiciones arcana, divina, ocultista

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal

Alcance 60 pies (*18 m*); **Objetivos** 1 criatura

Tirada de salvación Voluntad; Duración 1 asalto

Nublas la mente del objetivo y la aturdes con una sacudida mental. La sacudida inflige tanto daño mental como tu modificador por característica de lanzamiento de conjuros; el objetivo debe hacer una salvación básica de Voluntad. Si falla críticamente la salvación, queda también aturdido 1.

Potenciado (+2) El daño se incrementa en 1d6.

AUGURIO CONJURO 2

ADIVINACIÓN PREDICCIÓN

Tradiciones divina, ocultista

Lanzamiento 10 minutos (material, somático, verbal)

Obtienes un vago atisbo del futuro. Durante el lanzamiento de este conjuro, preguntas por el resultado de un curso de acción en particular. El conjuro puede predecir resultados hasta 30 minutos en el futuro y revela la mejor hipótesis del DJ entre los siguientes posibles:

- **Bienestar** Los resultados serán buenos.
- **Infortunio** Los resultados serán malos.
- **Bienestar e infortunio** Los resultados serán una mezcla de buenos y malos.
- **Nada** No habrá resultados particularmente buenos o malos.

El DJ hace una prueba plana CD 6 en secreto. Con un fallo, el resultado es siempre 'nada'. Esto hace imposible decir si un resultado de 'nada' es exacto. Si alguien pregunta acerca del mismo tema que el primer lanzamiento de *augurio* durante un lanzamiento adicional, el DJ utiliza el resultado de la prueba secreta del primer lanzamiento. Sin embargo, si las circunstancias cambian, es posible obtener un resultado diferente.

AULLIDO DE LA BANSHEE CONJURO 6

ABJURACIÓN FUERZA MALDICIÓN

Tradiciones divina, ocultista

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal

Área emanación de 40 pies (*12 m*); **Objetivos** cualquier número de criaturas

Tirada de salvación Fortaleza

Tu grito hiela el alma de los enemigos que lo oyen. Todo enemigo vivo en el área sufre 8d10 daño negativo y debe hacer una salvación de Fortaleza.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado.

Éxito El objetivo sufre daño completo.

Fallo El objetivo sufre daño completo y se le drena 1d4.

Fallo crítico El objetivo sufre doble daño y se le drena 1d4.

AURA DIVINA CONJURO 8

ABJURACIÓN

Tradiciones divina

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal

Área emanación de 10 pies (*3 m*); **Objetivos** los aliados en el área

Duración mantenido hasta 1 minuto

El poder divino custodia a los objetivos, concediendo a cada uno de ellos un bonificador +1 por estatus a la CA y a las salvaciones mientras se encuentra en el área.

Elige un componente de alineamiento de los que tiene tu dios (caótico, maligno, bueno, o legal). No puedes lanzar este conjuro si careces de dios o si tu dios es neutral absoluto. El conjuro obtiene el rasgo del alineamiento elegido. Los bonificadores concedidos por el conjuro se incrementan a +2 contra los ataques de criaturas con un alineamiento opuesto al mismo (legales si has elegido caótico o malignas si has elegido bueno) y los efectos creados por ellas. Estos bonificadores se incrementan hasta +4 contra efectos creados por las criaturas que intentan imponer el estado de controlado a un objetivo de tu *aura divina*, así como contra ataques hechos por criaturas convocadas por cualquier ser de alineamiento opuesto a tu *aura divina*.

Cuando una criatura de alineamiento opuesto acierta a un objetivo con un ataque cuerpo a cuerpo, ésta debe tener éxito en una salvación de Voluntad o quedar cegada durante 1 minuto. A continuación, queda temporalmente inmune durante 1 minuto.

La primera vez que Mantienes el conjuro cada asalto, el radio del *aura divina* crece 10 pies (*3 m*).

AURA MÁGICA CONJURO 1

POCO COMÚN ILUSIÓN

Tradiciones arcana, ocultista

Lanzamiento 1 minuto (material, somático, verbal)

Alcance toque; **Objetivos** 1 objeto de Impedimenta 3 o menos

Duración hasta la siguiente vez en la que realices tus preparativos diarios

Alteras la apariencia del aura mágica de un objeto. Puedes elegir entre hacer que el aura aparezca como la de un objeto mágico común del doble del aura o inferior, o hacer que aparezca como estando bajo el efecto de un conjuro de un nivel de aura a tu elección o inferior. Si el objetivo es mágico, en lugar de ello puedes elegir hacer que aparezca como enteramente no mágico.

Un lanzador que utilice *detectar magia* o *leer aura* de un conjuro de nivel igual o mayor podrá intentar descreer la ilusión de *aura mágica*. Este conjuro no enmascara el aura de los conjuros de 9º nivel o mayor o de los objetos de 19º nivel o mayor.

Potenciado (3º) Puedes designar como objetivo a una criatura en lugar de un objeto. Cuando lo haces puedes, o bien ocultar las auras de todos los objetos mágicos que tiene, o bien hacer que el aura de dicha criatura aparezca como si estuviera bajo el efecto de un conjuro que conoces.

AVATAR — CONJURO 10

POLIMORFISMO TRANSMUTACIÓN

Tradiciones divina
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Duración 1 minuto

Te transformas en un avatar de tu dios, adoptando una forma de batalla Enorme. Tienes que disponer de espacio para expandirte, o el conjuro se pierde. En esta forma de batalla puedes tener manos, y puedes llevar a cabo acciones de manipular. Puedes Disipar este conjuro.

Obtienes las siguientes estadísticas y aptitudes sea cual sea la forma de batalla del dios que adoptas:

- CA = 25 + tu nivel. Ignora el penalizador a las pruebas de armadura y la reducción de la Velocidad.
- 30 Puntos de Golpe temporales.
- Visión en la oscuridad.
- Uno o más ataques específicos de la forma de batalla de tu dios, que son los únicos que puedes utilizar. Estás entrenado en ellos. Tu modificador al ataque es +33 y utilizas el daño indicado. Tus ataques Cuerpo a cuerpo están basados en la Fuerza (por ejemplo, a efectos del estado debilitado), si no dispones del rasgo sutil, y todos tus ataques a distancia están basados en la Destreza. Los ataques que infligen daño por energía positiva o negativa no curan a las criaturas.
- Modificador +35 al Atletismo, si el tuyo no es superior.

También obtienes las aptitudes específicas indicadas para tu dios a continuación.

- **Abadar** Velocidad 50 pies (*15 m*), excavar 30 pies (*9 m*), inmune a ser inmovilizado; **A distancia** ❖ ballesta (incremento de rango de distancia 120 pies [*36 m*], Recarga 1), **Daño** 6d10+3 perforante.
- **Asmodeo** Velocidad 70 pies (*21 m*), *caminar por el aire*; **Cuerpo a cuerpo** ❖ maza (alcance 15 pies [*4,5 m*]), **Daño** 6d10+6 contundente; **A distancia** ❖ fuego infernal (alcance 120 pies [*36 m*]), **Daño** 6d6+3 fuego.
- **Calistria** Velocidad 30 pies (*9 m*), volar 70 pies (*21 m*); **Cuerpo a cuerpo** ❖ látigo (desarmar, sutil, no letal, alcance 20 pies (*6 m*), **Daño** 6d4+6 cortante; **A distancia** ❖ aguijón placentero (alcance 60 pies [*18 m*]), **Daño** 6d6+3 veneno.
- **Cayden Cailean** Velocidad 70 pies (*21 m*), *caminar por el aire*, ignora el terreno difícil y el terreno difícil mayor; **Cuerpo a cuerpo** ❖ espada ropera (letal, alcance 15 pies [*4,5 m*]), **Daño** 6d6 +6 perforante; **A distancia** ❖ salpicadura de cerveza (alcance 120 pies [*36 m*]), **Daño** 6d6+3 más veneno.
- **Desna** Velocidad 30 pies, volar 70 pies (*21 m*); **Cuerpo a cuerpo** ❖ cuchillo de estrella (ágil, letal, sutil, alcance 15 pies [*4,5 m*], plata, lanzado 60 pies [*18 m*]), **Daño** 6d4+6 perforante; **A distancia** ❖ rayo de luna (alcance 120 pies [*36 m*], plata), **Daño** 6d6+3 fuego.
- **Erastil** Velocidad 70 pies (*21 m*), *caminar por el aire*, ignora el terreno difícil y el terreno difícil mayor; **A distancia** ❖ arco largo (letal 1d8, incremento de rango de distancia 150 pies [*45 m*], **Daño** 6d8+3 perforante.
- **Farasma** Velocidad 70 pies (*21 m*), *caminar por el aire*; **Cuerpo a cuerpo** ❖ daga (ágil, sutil, alcance 15 pies [*4,5 m*], lanzada 40 pies [*12 m*]), **Daño** 6d6+6 cortante; **A distancia** ❖ explosión espiral (alcance 120 pies [*36 m*], sólo daña a los muertos vivientes), **Daño** 6d8+3 positivo.
- **Gorum** Velocidad 70 pies (*21 m*), inmune a ser inmovilizado; **Cuerpo a cuerpo** ❖ mandoble (versátil P, alcance 15 pies [*4,5 m*]), **Daño** 6d12+6 cortante.
- **Gozreh** sin Velocidad terrestre, volar 70 pies (*21 m*), nadar 70 pies (*21 m*); ignora el terreno difícil y el terreno difícil mayor; **Cuerpo a cuerpo** ❖ olas (embestida, alcance 15 pies [*4,5 m*], desplazado 20 pies [*6 m*]), **Daño** 6d8+6 contundente; **A distancia** ❖ viento (electricidad versátil, alcance 120 pies [*36 m*]), **Daño** 6d6+3 contundente.
- **Iomedae** Velocidad 70 pies (*21 m*), *caminar por el aire*; escudo (Dureza 15, no puede ser dañado); **Cuerpo a cuerpo** ❖ espada larga (versátil P, alcance 15 pies [*4,5 m*]), **Daño** 6d8+6 cortante.
- **Irori** Velocidad 80 pies (*24 m*), *caminar por el aire*; **Cuerpo a cuerpo** ❖ golpe imparable (ágil, versátil P o S, sutil, alcance 15 pies [*4,5 m*]), **Daño** 6d8+6 contundente; **A distancia** ❖ golpe de viento (alcance 60 pies [*18 m*], **Daño** 6d4+6 contundente.
- **Lamashtu** Velocidad 30 pies (*9 m*), volar 70 pies (*21 m*); **Cuerpo a cuerpo** ❖ alfanje (vigoroso, alcance 15 pies [*4,5 m*]), Daño 6d8+6 cortante; **A distancia** ❖ aguas de Lamashtu (alcance 120 pies [*36 m*]), **Daño** 6d6+3 veneno.
- **Nethys** Velocidad 70 pies (*21 m*), *caminar por el aire*; **A distancia** ❖ magia pura (alcance 120 pies [*36 m*]; frío, electricidad o fuego versátil), **Daño** 6d6 fuerza.
- **Norgorber** Velocidad 70 pies (*21 m*), *caminar por el aire*, ignora el terreno difícil y el terreno difícil mayor; **Cuerpo a cuerpo** ❖ espada corta (ágil, sutil, versátil S, alcance 15 pies [*4,5 m*]), **Daño** 6d6+6 perforante; **A distancia** ❖ lanzamiento de dedo negro (alcance 120 pies [*36 m*]), **Daño** 6d6+3 veneno.
- **Rovagug** Velocidad 50 pies (*15 m*), excavar 30 pies (*9 m*), inmune a ser inmovilizado; **Cuerpo a cuerpo** ❖ mandíbulas (alcance 15 pies [*4,5 m*]), **Daño** 6d12+6 perforante; **Cuerpo a cuerpo** ❖ pierna (ágil, versátil P, alcance 15 pies [*4,5 m*]), **Daño** 6d8+6 contundente.
- **Sarenrae** Velocidad 30 pies (*9 m*), volar 70 pies (*21 m*); **Cuerpo a cuerpo** ❖ cimitarra (vigorosa, no letal, alcance 15 pies [*4,5 m*]), **Daño** 6d6 +6 cortante; **A distancia** ❖ llama eterna (no letal, alcance 120 pies [*36 m*]), **Daño** 6d6+3 fuego.
- **Shelyn** Velocidad 70 pies (*21 m*), *caminar por el aire*, ignora el terreno difícil y el terreno difícil mayor; **Cuerpo a cuerpo** ❖ guja (letal d8, no letal, alcance 20 pies [*6 m*]), **Daño** 6d8+6 cortante; **A distancia** ❖ melodía de la belleza interior (no

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

letal, alcance 120 pies [*36 m*]), **Daño** 6d6+3 sónico.

- **Torag** Velocidad 50 pies (*15 m*), excavar 30 pies (*9 m*), inmune a ser inmovilizado; escudo (Dureza 15, no puede ser dañado); **Cuerpo a cuerpo** ❖ martillo de guerra (embestida, alcance 15 pies [*4,5 m*]), **Daño** 6d8+6 contundente.
- **Urgathoa** Velocidad 70 pies (*21 m*), *caminar por el aire*; **Cuerpo a cuerpo** ❖ guadaña (letal d10, derribo, alcance 15 pies [*4,5 m*]), **Daño** 6d8+6 cortante; **A distancia** ❖ plaga pálida (alcance 120 pies [*36 m*]), **Daño** 6d6+3 negativo.
- **Zon-Kuthon** Velocidad 70 pies (*21 m*), *caminar por el aire*, ignora el terreno difícil y el terreno difícil mayor; **Cuerpo a cuerpo** ❖ cadena armada (desarmar, derribo, alcance 15 pies [*4,5 m*]), **Daño** 6d8+6 cortante; **A distancia** ❖ dolor de medianoche (mental, no letal, alcance 120 pies [*36 m*]), **Daño** 6d6+3 mental.

BARRERA DE CUCHILLAS — CONJURO 6

EVOCACIÓN FUERZA

Tradiciones divina
Lanzamiento ❖❖❖ material, somático, verbal
Alcance 120 pies (*36 m*)
Duración 1 minuto

Unas cuchillas de fuerza forman una pared agitada. La pared es una línea recta de 20 pies (*6 m*) de altura, 120 pies (*36 m*) de longitud y 2 pulgadas (*5 cm*) de grosor, que proporciona cobertura. La pared inflige 7d8 daño por fuerza a cada criatura que se encuentra en el espacio de la pared cuando es creada, intenta atravesarla o acaba su turno en su interior. Una salvación básica de Reflejos reduce el daño. Una criatura que tiene éxito en esta salvación cuando la pared es creada resulta empujada hasta el espacio más próximo en un lado de su elección. Las criaturas que intentan atravesar la pared no consiguen hacerlo si fallan críticamente la salvación, y acaban su movimiento adyacentes a la misma.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 1d8.

BENDECIR — CONJURO 1

ENCANTAMIENTO MENTAL

Tradiciones divina, ocultista
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Área emanación de 5 pies (*1,5 m*); **Objetivos** tú y tus aliados en el área
Duración 1 minuto

Las bendiciones del más allá ayudan a tus compañeros a golpear con acierto. Tus aliados y tú en el área obtenéis un bonificador +1 por estatus a vuestras tiradas de ataque. Una vez por turno, empezando en el turno posterior al que lanzas *bendecir*, puedes usar una acción, que tiene el rasgo concentrar, para incrementar en 5 pies (*1,5 m*) el radio de la emanación. *Bendecir* puede contrarrestar a *perdición*.

BOCA MÁGICA — CONJURO 2

AUDITIVO ILUSIÓN VISUAL

Tradiciones arcana, ocultista
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance toque; **Objetivos** 1 criatura u objeto
Duración ilimitada

Especificas un desencadenante (descritos en la pág. 305) y un mensaje de hasta 25 palabras. Cuando el desencadenante especificado se cumple a 30 pies (*9 m*) o menos del objetivo, una boca ilusoria aparece en el objetivo y pronuncia el mensaje, con lo que el conjuro de *boca mágica* se acaba.

BOLA DE FUEGO — CONJURO 3

EVOCACIÓN FUEGO

Tradiciones arcana, primigenia
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance 500 pies (*150 m*); **Área** explosión de 20 pies (*6 m*)
Tirada de salvación Reflejos básica

Una rugiente explosión de fuego aparece en un lugar designado por ti, infligiendo 6d6 daño por fuego.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 2d6.

BURBUJA DE AIRE — CONJURO 1

AIRE CONJURACIÓN

Tradiciones arcanas, divina, primigenia
Lanzamiento ↻ verbal; **Desencadenante** Una criatura dentro del alcance entra en un entorno en el que no puede respirar.
Alcance 60 pies (*18 m*); **Objetivos** la criatura desencadenante
Duración 1 minuto

Una burbuja de aire puro aparece alrededor de la cabeza del objetivo, permitiéndole respirar con normalidad. El efecto acaba en cuanto el objetivo vuelve a un entorno en el que puede respirar normalmente.

CADÁVER PARLANTE — CONJURO 4

POCO COMÚN NIGROMANCIA

Tradiciones divina, ocultista
Lanzamiento 10 minutos (material, somático, verbal)
Alcance toque; **Objetivos** 1 cadáver
Tirada de salvación Voluntad; **Duración** 10 minutos

Concedes al cadáver objetivo una apariencia de vida, que utiliza para dar respuesta a tres preguntas que se le plantean. Este conjuro se basa más bien en las memorias latentes del cuerpo que en traer de vuelta el alma del fallecido, por lo que para que funcionara, el cuerpo habría de estar bastante intacto. Cuanto más daño ha sufrido el cuerpo, más inexactas o fragmentarias son sus respuestas, y para poder hablar tiene que tener boca y laringe. Si alguien ha lanzado antes este conjuro sobre el cadáver durante la semana anterior, falla automáticamente. El cadáver puede hacer una salvación de Voluntad para resistirse a contestar las preguntas utilizando las estadísticas de la criatura original en el momento de su muerte, con los efectos siguientes.

Éxito crítico El objetivo puede mentir o negarse a contestar tus preguntas, y el espíritu de éste se te aparece durante 24 horas, molestándote y haciendo que seas incapaz de descansar durante ese tiempo.

Éxito El objetivo puede proporcionar información falsa o negarse a contestar tus preguntas.

Fallo El objetivo debe contestar fielmente, pero sus respuestas pueden ser breves, crípticas y repetitivas. Sigue pudiendo intentar engañarte o perder el tiempo para que la duración del conjuro se acabe antes de poder contestar a todas las preguntas.

Fallo crítico Como en fallo, pero las respuestas del objetivo son mas directas y menos repetitivas, aunque siguen siendo crípticas. Sufre un penalizador -2 a las pruebas de Engaño para engañarte o confundirte.

CADENA DE RELÁMPAGOS — CONJURO 6

ELECTRICIDAD EVOCACIÓN

Tradiciones arcana, primigenia
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal

Alcance 500 pies (*150 m*); **Objetivos** 1 criatura, más cualquier número de criaturas adicionales

Tirada de salvación Reflejos

Descargas un poderoso rayo contra el objetivo, que inflige 8d12 daño por electricidad. El objetivo debe hacer una salvación básica de Reflejos. La electricidad salta a otra criatura a 30 pies (*9 m*) o menos del primer objetivo, vuelve a saltar a otra a 30 pies (*9 m*) o menos del segundo y así sucesivamente. Puedes acabar la cadena en cualquier punto. No puedes designar como objetivo a la misma criatura más de una vez, y tienes que tener línea de efecto a todos los objetivos. Tira el daño una sola vez y aplícalo a cada objetivo (reduciéndolo a la mitad o doblándolo según sea apropiado al resultado de su tirada de salvación). La cadena se acaba si cualquiera de los objetivos obtiene un éxito crítico en su salvación.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 1d12.

CAERSE MUERTO — CONJURO 5

POCO COMÚN | ILUSIÓN | VISUAL

Tradiciones arcana, divina

Lanzamiento ↻ somático; **Desencadenante** Una criatura en el alcance es acertada por un ataque de un enemigo.

Alcance 120 pies (*36 m*); Objetivos 1 criatura

Duración mantenido hasta 1 minuto

El objetivo parece caer muerto, aunque en realidad se hace invisible. Deja un cuerpo ilusorio donde ha caído, con todo y una herida fatal creíble. La ilusión tiene toda la apariencia y el tacto de un cuerpo muerto. Si la muerte del objetivo parece absurda (por ejemplo, un bárbaro a tope de vitalidad parece resultar muerto por daño 2) el PJ puede conceder al atacante una prueba de Percepción inmediata para descreer la ilusión. Si el objetivo lleva a cabo acciones hostiles, el conjuro se acaba. Esto acaba todo el conjuro, por lo que el cuerpo ilusorio también desaparece.

Potenciado (7º) El conjuro no acaba si el objetivo lleva a cabo acciones hostiles.

CAÍDA DE PLUMA — CONJURO 1

ABJURACIÓN

Tradiciones arcana, primigenia

Lanzamiento ↻ verbal; **Desencadenante** Una criatura dentro del alcance está en caída libre.

Alcance 60 pies (*18 m*); **Objetivos** 1 criatura que cae

Duración 1 minuto

Haces que el propio aire detenga una caída. La caída del objetivo se lentifica hasta 60 pies (*18 m*) por asalto, y la distancia que cae mientras el hechizo está activo no cuenta para calcular el daño por caída. Si el objetivo llega al suelo mientras el conjuro está activo, no sufre daño alguno debido a la caída. El conjuro se acaba en cuanto el objetivo aterriza.

CALAMIDAD FANTASMAL — CONJURO 6

ELECTRICIDAD | EVOCACIÓN

Tradiciones arcana, ocultista

Lanzamiento ↻↻ somático, verbal

Tirada de salvación Voluntad; **Alcance** 500 pies (*150 m*); **Área** explosión de 30 pies (*9 m*)

La visión de una destrucción apocalíptica llena la mente de todas las criaturas del área. La visión inflige 11d6 daño mental (salvación básica de Voluntad). Con un fallo crítico, la criatura debe tener también éxito en una salvación de Reflejos o creerse atrapada (atascada en una fisura, a la deriva en el mar o algún otro destino concordante con su visión). Si falla la segunda salvación, también queda aturdida durante 1 minuto. Puede hacer una nueva salvación de Voluntad al final de cada uno de sus turnos, y con un éxito consigue descreer la ilusión y recuperarse del estado aturdido.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 2d6.

CALMAR EMOCIONES — CONJURO 2

EMOCIÓN | ENCANTAMIENTO | INCAPACITACIÓN | MENTAL

Tradiciones divina, ocultista

Lanzamiento ↻↻ somático, verbal

Alcance 120 pies (*36 m*); **Área** explosión de 10 pies (*3 m*)

Tirada de salvación Voluntad; **Duración** mantenido hasta 1 minuto

Calmas por la fuerza a las criaturas en el área, sosegándolas hasta un estado no violento; cada criatura debe hacer una salvación de Voluntad.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado.

Éxito Calmar sus intenciones impone un penalizador -1 por estatus a las tiradas de ataque de la criatura.

Fallo Cualquier efecto de emoción que afecta a la criatura es suprimido y ésta no puede utilizar acciones hostiles. Si el objetivo se ve sujeto a hostilidad por parte de cualquier otra criatura, deja de verse afectado por *calmar emociones*.

Fallo crítico Igual que fallo, pero la la hostilidad no acaba el efecto.

CAMBIO DE FORMA — CONJURO 9

POLIMORFISMO | TRANSMUTACIÓN

Tradiciones arcana, primigenia

Lanzamiento ↻↻ somático, verbal

Duración 1 minuto

Mejorando tu dominio de la magia transformativa, adoptas una forma mutable. Te transformas en cualquier forma elegible mediante un conjuro de polimorfismo de tu repertorio y que puedes preparar, de 8º nivel o menor (incluyendo cualquier versión de 8º nivel o inferior de conjuros que conoces). Tú eliges el tipo de criatura cuando Lanzas el conjuro en lugar de cuando lo preparas. Puedes cambiar a cualquier otra forma elegible con este conjuro utilizando una sola acción, que tiene el rasgo concentrar. Puedes Disipar este conjuro.

CAMBIO DE PLANO — CONJURO 7

POCO COMÚN | CONJURACIÓN | TELETRANSPORTE

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia

Lanzamiento 10 minutos (foco, material, somático, verbal)

Alcance toque; **Objetivos** 1 criatura voluntaria o hasta 8 criaturas voluntarias dándose la mano.

Tus aliados y tú atravesáis las barreras entre los planos de existencia. Los objetivos se trasladan a otro Plano, como por ejemplo el Plano del Fuego, el Plano de la Sombra o el Abismo. Debes tener un conocimiento específico del Plano de destino y utilizar un diapasón mágico creado a partir de material de dicho Plano como foco del conjuro. Si bien los diapasones para los Planos más prominentes son poco comunes, igual que el conjuro *cambio de Plano*, los Planos y Semiplanos más oscuros a menudo tienen diapasones raros.

El conjuro es altamente impreciso y apareces a 1d20 x 25 millas (*1 milla = 1,6 km*) desde el último lugar en el que uno de los objetivos (a tu elección) estaba ubicado la última vez que viajó a

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

dicho Plano. Si es la primera vez que todos los objetivos viajan a un Plano en particular, aparecen en una ubicación aleatoria del Plano. *Cambio de Plano* no proporciona un método para el viaje de retorno, aunque volver a lanzar el conjuro permite volver al Plano previo, si no median circunstancias excepcionales.

CAMINAR CON EL VIENTO — CONJURO 8

AIRE TRANSMUTACIÓN

Tradiciones primigenia
Lanzamiento 10 minutos (material, somático, verbal)
Alcance toque; **Objetivos** tú y hasta 5 criaturas tocadas
Duración 8 horas

Cuando lanzas este conjuro, cada objetivo se transforma en una forma vagamente parecida a la de una nube y es recogida por un viento que se mueve en la dirección que tú eliges. Puedes cambiar la dirección del viento utilizando una acción, que tiene el rasgo concentrar. El viento conduce a los objetivos a una Velocidad de 20 millas por hora (*32 km/h*), pero si alguno de estos lleva a cabo un ataque, Lanza un conjuro, es atacado o entra en modo de encuentro de alguna otra manera, el conjuro se acaba para todos ellos en cuanto tiran iniciativa, y descienden suavemente hasta el suelo.

CAMINAR POR EL AIRE — CONJURO 4

AIRE TRANSMUTACIÓN

Tradiciones divina, primigenia
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance toque; **Objetivos** 1 criatura
Duración 5 minutos

El objetivo puede caminar por el aire como si fuera terreno sólido. Puede ascender y descender de esta forma con un máximo de un ángulo de 45°.

CAMINAR POR LA SOMBRA — CONJURO 5

POCO COMÚN CONJURACIÓN SOMBRA TELETRANSPORTE

Tradiciones arcana, ocultista
Lanzamiento 1 minuto (material, somático, verbal)
Alcance toque; **Criaturas** tú y hasta 9 objetivos voluntarios tocados
Duración 8 horas

Accedes al Plano de la Sombra, utilizando su Naturaleza deformada para prolongar tus viajes. Los objetivos entran en el borde del Plano de la Sombra donde éste bordea el Plano Material. Los objetivos no pueden ver el Plano Material mientras están en el Plano de la Sombra (aunque elementos de dicho Plano pueden ser a veces un reflejo borroso del Plano Material). Mientras están en el Plano de la Sombra, los objetivos están expuestos a encuentros potenciales con los habitantes de dicho Plano. Las sombras de la frontera entre los Planos distorsionan el espacio, acelerando tu movimiento con respecto al Plano Material. Cada 3 minutos que los objetivos viajan a lo largo de la frontera, se mueven tan rápido como lo harían en el Plano Material durante 1 hora. En cualquier momento, un objetivo puede disipar los efectos del conjuro, aunque ello sólo afecta a dicho objetivo. La deformación de la sombra es inexacta, por lo que cuando el conjuro se acaba, los objetivos aparecen aproximadamente a una milla (*1,6 km*) del lugar que han previsto en el Plano Material (aunque quienes viajan juntos y disipan el conjuro en el mismo punto del Plano de la Sombra aparecen juntos).

CAMINAR SOBRE LAS AGUAS — CONJURO 2

TRANSMUTACIÓN

Tradiciones arcanas, divina, primigenia
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance toque; **Objetivos** 1 criatura
Duración 10 minutos

El objetivo puede caminar sobre la superficie del agua y de otros líquidos sin atravesarla. Si lo desea, puede meterse bajo el agua, pero en ese caso debe Nadar de la forma habitual. Este conjuro no concede la aptitud de respirar bajo el agua.

Potenciado (4°) El alcance del conjuro se incrementa a 30 pies (*9 m*), su duración se incrementa a 1 hora, y puedes designar como objetivo hasta 10 criaturas.

CAMPO ANTIMAGIA — CONJURO 8

RARO ABJURACIÓN

Tradiciones arcana, divina, ocultista
Lanzamiento ❖❖❖ material, somático, verbal
Área emanación de 10 pies (*3 m*)
Duración mantenido hasta 1 minuto

Repeles toda la magia del área del objetivo, evitando que funcionen los conjuros y toda otra magia. Los conjuros no pueden penetrar en el área, los objetos mágicos no pueden funcionar en la misma y nadie en el interior puede lanzar conjuros o utilizar aptitudes mágicas. Igualmente, los conjuros (como, por ejemplo, *disipar magia*) no pueden afectar al campo en sí si no son de nivel superior. Los efectos mágicos se reactivan una vez pasan al otro lado del campo. Por ejemplo, un rayo disparado desde un lado del campo podría tener como objetivo a una criatura del otro lado (si tanto el lanzador como el objetivo están fuera del mismo). Una criatura convocada desaparece de la existencia, pero vuelve a aparecer si el campo se mueve o acaba. Los objetos mágicos imbuidos dejan de funcionar, pero siguen estándolo y vuelven a funcionar cuando salen del campo; la mejora de características de un objeto de ápice no queda suprimida dentro del campo. Los conjuros de un nivel mayor que el campo antimagia superan sus efectos, y pueden incluso ser lanzados por una criatura desde su interior.

El campo sólo perturba la magia, por lo que una *espada larga +3* sigue funcionando como una espada larga. Las criaturas creadas mágicamente (como por ejemplo los gólems) funcionan con normalidad en el interior de un campo antimagia.

CAMPO DE VIDA — CONJURO 6

CURACIÓN NIGROMANCIA POSITIVO

Tradiciones divina, primigenia
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance 30 pies (*90 m*); **Área** explosión de 20 pies (*6 m*)
Duración mantenido hasta 1 minuto

Un campo de energía positiva llena el área, exudando calidez y renovando a quienes se encuentran en su interior. Cada criatura viva que inicia su turno en el área recupera 1d8 Puntos de Golpe y cualquier criatura muerta viviente que inicia su turno en el área sufre 1d8 daño por energía positiva.

Potenciado (8°) La curación y el daño se incrementan a 1d10.
Potenciado (9°) La curación y el daño se incrementan a 1d12.

CANCIÓN ESPIRITUAL — CONJURO 8

FUERZA NIGROMANCIA

Tradiciones ocultista
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Área cono de 60 pies (*18 m*)
Tirada de salvación Fortaleza básica

Tu canción sobrenatural envía ondas pulsantes de energía etérea para atacar a los espíritus de las criaturas en el área, infligiendo 18d6 daño por fuerza. Como quiera que *canción espiritual* afecta el espíritu de la criatura, puede dañar a un objetivo que está proyectando su consciencia (por ejemplo, mediante *proyectar imagen*) o poseyendo a otra criatura incluso si el cuerpo del objetivo está en otra parte. Las ondas vibrantes de *canción espiritual* penetran, pero no traspasan, barreras sólidas, pudiendo dañar a criaturas incorporales ocultas en los objetos sólidos del área, pero no continuando hasta dañar a otras posibles criaturas en otras habitaciones. Las criaturas poseídas no resultan dañadas por la canción. La explosión no daña a criaturas carentes de espíritu, como por ejemplo los constructos.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 2d6.

CANCIÓN INSONDABLE — CONJURO 9

AUDITIVO EMOCIÓN ENCANTAMIENTO INCAPACITACIÓN MENTAL MIEDO

Tradiciones ocultista
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance 120 pies (*36 m*); **Objetivos** hasta 5 criaturas
Tirada de salvación Voluntad; **Duración** mantenido hasta 1 minuto

Notas fugaces de una canción extraña y antinatural llenan el aire, abrumando la mente. Cada objetivo debe hacer una salvación de Voluntad cuando lanzas el conjuro, y cada vez que lo Mantienes. Una criatura tan sólo necesita hacer una salvación contra la canción cada asalto, y tienes que conservar los mismos objetivos cuando Mantienes el conjuro.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado, no puede verse afectado en los asaltos subsiguientes y queda temporalmente inmune durante 1 minuto.
Éxito El objetivo no resulta afectado este asalto, pero puede verse afectado en asaltos subsiguientes.
Fallo Tira 1d4 en la tabla a continuación.
Fallo crítico Tira 1d4 +1 en la tabla a continuación.

Resultado	Efecto
1	El objetivo queda asustado 2.
2	El objetivo queda confundido durante 1 asalto.
3	El objetivo queda anonadado 4 durante 1 asalto.
4	El objetivo queda cegado durante 1 asalto.
5	El objetivo queda aturdido durante 1 asalto y anonadado 1 con una duración ilimitada.

CAPA DE COLORES — CONJURO 5

ILUSIÓN VISUAL

Tradiciones ocultista
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura
Duración 1 minuto

Una capa de colores giratorios amortaja al objetivo. Las criaturas quedan deslumbradas si están adyacentes al mismo, y atacarle crea un fogonazo brillante de luz. Una criatura que acierta en el objetivo con un ataque cuerpo a cuerpo debe hacer una salvación de Voluntad.

Éxito El atacante no resulta afectado.
Fallo El atacante queda aturdido durante 1 asalto
Fallo crítico La criatura queda temporalmente inmune hasta el final de su turno; este efecto tiene el rasgo incapacitación.

CAPACIDAD DE CARGA DE LA HORMIGA — CONJURO 1

TRANSMUTACIÓN

Tradiciones arcana, primigenia
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Alcance toque; **Objetivos** 1 criatura
Duración 8 horas

Refuerzas el sistema musculoesquelético del objetivo para que sea capaz de soportar más peso. El objetivo puede llevar 3 más de Impedimenta de lo normal antes de quedar impedido y hasta un máximo de 6 más de Impedimenta.

CARGA TELECINÉTICA — CONJURO 5

EVOCACIÓN

Tradiciones arcana, primigenia
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Alcance 120 pies (*36 m*); **Objetivos** 1 objeto no atendido de hasta Impedimenta 80 sin ninguna dimensión mayor que 20 pies (*6 m*)
Duración mantenido hasta 1 minuto

Mueves el objetivo hasta 20 pies (*6 m*), pudiéndolo suspender en el aire. Cuando Mantienes el conjuro puedes mover de nuevo al mismo objetivo o elegir un objetivo elegible diferente para mover.

CATACLISMO — CONJURO 10

ÁCIDO AGUA AIRE ELECTRICIDAD EVOCACIÓN FRÍO FUEGO TIERRA

Tradiciones arcana, primigenia
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Alcance 120 pies (*36 m*); **Área** explosión de 60 pies (*18 m*)
Tirada de salvación Reflejos básica

Llamas al poder inimaginable de los cataclismos del fin del mundo, arrancando un fragmento de cada uno y combinándolos en un ataque horriblemente poderoso. Los siguientes efectos tienen lugar sobre todas las criaturas en el área. Trata las resistencias de las criaturas del área como si fueran 10 menores a efectos de determinar el daño del cataclismo. Cada criatura hace una salvación básica de Reflejos que se aplica a los cinco tipos de daño.

- Una lluvia ácida que disuelve la carne inflige 3d10 daño por ácido
- Un fuerte terremoto azota y golpea a las criaturas a ras de suelo, infligiendo 3d10 daño contundente.
- Una explosión de viento congelante inflige 3d10 daño por frío.
- Una cantidad increíble de rayos azota el área, infligiendo 3d10 daño por electricidad.
- Unos vientos huracanados cruzan los cielos, infligiendo 3d10 daño contundente a las criaturas que vuelan por el área.
- Un maremoto instantáneo barre a las criaturas en el área, infligiendo 3d10 daño contundente con el rasgo agua (doblado para las criaturas que nadan).
- Un incendio forestal enorme arde como un infierno repentino, infligiendo 3d10 daño por fuego.

CATARATA SAGRADA — CONJURO 4

AGUA BIEN EVOCACIÓN POSITIVO

Tradiciones divina
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal; **Coste** un vial de agua bendita (pág. 566)
Alcance 500 pies (*150 m*); **Área** explosión de 20 pies (*6 m*)
Tirada de salvación Reflejos básica

Puedes llamar a la energía sagrada para que amplifique un vial de agua bendita, lanzándolo a una distancia increíble. Detona con una enorme explosión que inflige 3d6 daño contundente a todas las criaturas en el área debido a la cascada de agua. El agua inflige 6d6 daño positivo adicional a los muertos vivientes y 6d6 daño bueno a los infernales.

Potenciado (+1) El daño contundente se incrementa en 1d6 y tanto el daño adicional positivo como el bueno se incrementan (cada uno) en 2d6.

CAUTIVAR — CONJURO 3

AUDITIVO EMOCIÓN ENCANTAMIENTO

Tradiciones arcana, ocultista
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Alcance 120 pies (*36 m*); **Objetivos** todas las criaturas dentro del alcance
Tirada de salvación Voluntad; **Duración** mantenida

Tus palabras fascinan a tus objetivos. Hablas o cantas sin interrupción tanto en el lanzamiento como en la duración. Los objetivos que son conscientes de tu discurso o de tu canción podrían concederte su atención unívoca; cada objetivo debe hacer una salvación de Voluntad. El DJ podría conceder un bonificador por circunstancia (con un máximo de +4) si el objetivo es de una religión, ascendencia o tendencia política opuesta, o por lo demás es poco probable que esté de acuerdo con lo que dices.

Cada criatura que llega hasta el alcance tiene que hacer una salvación cuando Mantienes el conjuro. Si estás pronunciando un discurso, *cautivar* obtiene el rasgo lingüístico.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado y se da cuenta de que has intentado utilizar la magia.

Éxito El objetivo no tiene por qué prestar atención, pero no se da cuenta de que has intentado utilizar la magia (podría darse cuenta de que otros están cautivados).

Fallo El objetivo está fascinado por ti. Puede hacer otra salvación de Voluntad si es testigo de acciones o de palabras con las que está en desacuerdo. Si tiene éxito, ya no está fascinado y queda temporalmente inmune durante 1 hora. Si el objetivo es víctima de una acción hostil o si otra criatura tiene éxito en una prueba de Diplomacia o de Intimidación contra ella, la fascinación acaba de inmediato.

Fallo crítico Igual que en fallo, pero el objetivo no puede hacer una salvación para acabar con la fascinación si está en desacuerdo contigo.

CEGUERA — CONJURO 3

INCAPACITACIÓN NIGROMANCIA

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura
Tirada de salvación Fortaleza

Dejas ciego al objetivo. El efecto viene determinado por la salvación de Fortaleza del mismo quien, a continuación, queda temporalmente inmune durante 1 minuto.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado.
Éxito El objetivo queda cegado hasta que empieza su siguiente turno.
Fallo El objetivo queda cegado durante 1 minuto.
Fallo crítico El objetivo queda cegado permanentemente.

CERRADURA DIMENSIONAL — CONJURO 7

POCO COMÚN ABJURACIÓN

Tradiciones arcana, divina, ocultista
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Alcance 120 pies (*36 m*); **Área** explosión de 60 pies (*18 m*)
Duración 1 día

Creas una barrera brillante que intenta contrarrestar los efectos de teletransporte y del viaje planario tanto de entrada como de salida del área, incluyendo los objetos que permiten el acceso a los espacios extradimensionales (como por ejemplo una *bolsa de contención*). *Cerradura dimensional* intenta contrarrestar cualquier intento de convocar a una criatura al área, pero no impide que dicha criatura se vaya cuando la convocación acaba.

CERRAR — CONJURO 1

ABJURACIÓN

Tradiciones arcana, divina, ocultista
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Alcance toque; **Objetivos** 1 cerradura, o una puerta o recipientes con un cierre
Duración 1 día

El mecanismo de cierre del objetivo se acciona, y se mantiene fijo gracias a unas sujeciones mágicas invisibles. Cuando cierras mágicamente un objetivo, fijas una CD de Atletismo y de Latrocinio para abrirlo igual a tu CD de conjuros o a la clase de dificultad básica de la cerradura con un bonificador +4 por estatus, el más alto de los dos valores. Cualquier llave o combinación que antes abriera una cerradura afectada por este conjuro ya no lo hace mientras está activo, aunque la llave o la combinación conceden un bonificador +4 por circunstancia para abrir.

Si el objetivo se abre, el conjuro se acaba. Suponiendo que el objetivo no esté atrancado o cerrado de alguna forma adicional, puedes desbloquearlo y abrirlo con una acción de Interactuar durante la cual lo tocas. Esto no acaba el conjuro. Puedes Disipar este conjuro en cualquier momento y desde cualquier distancia.

Potenciado (2º) La duración se incrementa a ilimitado, pero debes gastar 6 po en polvo de oro como coste adicional.

CÍRCULO DE PROTECCIÓN — CONJURO 3

POCO COMÚN ABJURACIÓN

Tradiciones divina, ocultista
Lanzamiento ◆◆◆ material, somático, verbal
Alcance toque; **Área** emanación de 10 pies (*3 m*) centrada en la criatura tocada
Duración 1 minuto

Proteges a una criatura y a quienes están en las inmediaciones contra un alineamiento específico. Elige caótico, maligno, bueno o legal; el conjuro obtiene el rasgo opuesto. Las criaturas en el área obtienen un bonificador +1 por estatus a la CA contra los ataques hechos por criaturas del alineamiento elegido y a las salvaciones contra los efectos de dichas criaturas. Este bonificador se incrementa a +3 contra los efectos de dichas criaturas que controlan directamente al objetivo y los ataques hechos por criaturas convocadas del alineamiento elegido. Las criaturas convocadas del alineamiento elegido no pueden entrar voluntariamente en el área sin tener éxito en una salvación de Voluntad; intentos repetidos utilizan el resultado de la primera salvación.

Potenciado (4º) La duración se incrementa a 1 hora.

CLARIAUDIENCIA — CONJURO 3

ADIVINACIÓN ESCUDRIÑAMIENTO

Tradiciones arcana, ocultista
Lanzamiento 1 minuto (material, somático, verbal)
Alcance 500 pies (*150 m*)
Duración 10 minutos

Creas un oído flotante invisible en una ubicación dentro del alcance (incluso si está fuera de tu línea visual o de tu línea de efecto). No se puede mover, pero puedes oír a través del mismo como si utilizaras tus sentidos auditivos normales.

CLARIVIDENCIA — CONJURO 4

ADIVINACIÓN ESCUDRIÑAMIENTO

Tradiciones arcana, ocultista
Lanzamiento 1 minuto (material, somático, verbal)
Alcance 500 pies (*150 m*)
Duración 10 minutos

Creas un ojo flotante invisible en una ubicación dentro del alcance (incluso si está fuera de tu línea visual o de tu línea de efecto). No se puede mover, pero tú puedes ver en todas direcciones desde dicho punto como si utilizaras tus sentidos visuales normales.

COLMILLO MÁGICO — CONJURO 1

TRANSMUTACIÓN

Tradiciones primigenia
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Alcance toque; **Objetivos** 1 criatura voluntaria
Duración 1 minuto

Elige uno de los ataques sin arma del objetivo. Haces que dicho ataque sin armas brille con energía primigenia. El ataque sin armas se convierte en un ataque sin armas *+1 de golpe*, obteniendo un bonificador +1 por objeto a las tiradas de ataque e incrementando a 2 el número de dados de daño (si sólo tenía 1).

COMPRENSIÓN IDIOMÁTICA — CONJURO 2

ADIVINACIÓN

Tradiciones arcana, divina, ocultista
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura
Duración 1 hora

El objetivo puede entender el significado de un solo idioma que está oyendo o leyendo cuando lanzas el conjuro. Esto no le permite entender códigos, un texto lleno de metáforas y cosas parecidas (sujeto a la discreción del DJ). Si el objetivo puede oír múltiples idiomas y conoce ése, puede elegir qué idioma entender; de lo contrario, elige al azar uno de ellos

Potenciado (3º) El objetivo también puede hablar el idioma.
Potenciado (4º) Puedes designar como objetivo hasta 10 criaturas, y los objetivos también pueden hablar el idioma.

CONCEJO ONÍRICO — CONJURO 8

ILUSIÓN MENTAL SUEÑO

Tradiciones arcana, ocultista
Lanzamiento 10 minutos (somático, verbal)
Alcance planetario; **Objetivos** hasta 12 criaturas cuyo nombre conoces y con las que te has reunido en persona
Duración 1 hora

Cuando Lanzas este conjuro, cualquier objetivo (incluyéndote a ti) puede elegir quedarse dormido de inmediato. El conjuro acaba para todas las criaturas que no eligen dormir. Los durmientes comparten un sueño en el que se pueden comunicar entre sí como si estu-

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

vieran en la misma habitación. Cada objetivo abandona este sueño compartido al despertar, y si todos los objetivos se despiertan, el conjuro se acaba.

CONFUSIÓN — CONJURO 4

EMOCIÓN ENCANTAMIENTO MENTAL

Tradiciones arcana, ocultista
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura
Tirada de salvación Voluntad; **Duración** 1 minuto

Confundes al objetivo con extraños impulsos, haciendo que actúe de forma aleatoria. Los efectos vienen determinados por la salvación de Voluntad del objetivo. Puedes Disipar el conjuro.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado.
Éxito El objetivo balbucea incoherentemente y queda aturdido 1.
Fallo El objetivo queda confundido durante 1 minuto. Puede intentar una nueva salvación al final de cada uno de sus turnos para acabar con la confusión.
Fallo crítico El objetivo queda confundido durante 1 minuto, sin derecho a salvación para acabar antes.

Potenciado (8º) Puedes designar como objetivo hasta 10 criaturas.

CONO DE FRÍO — CONJURO 5

EVOCACIÓN FRÍO

Tradiciones arcana, primigenia
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Área cono de 60 pies (*18 m*)
Tirada de salvación Reflejos básica

Un frío helado surge de tus manos. Infliges 12d6 daño por frío a las criaturas en el área.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 2d6.

CONOCER LA DIRECCIÓN — TRUCO 1

ADIVINACIÓN DETECCIÓN TRUCO

Tradiciones divina, ocultista, primigenia
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal

En el ojo de tu mente, ves un sendero que se dirige hacia el norte. Conoces inmediatamente en qué dirección está el norte (si hay norte en tu ubicación actual).

Potenciado (7º) En su lugar puedes conocer la dirección a un sitio que te es familiar, como por ejemplo un hogar anterior o una taberna favorita.

CONTACTO ELECTRIZANTE — CONJURO 1

ATAQUE ELECTRICIDAD EVOCACIÓN

Tradiciones arcana, primigenia
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Alcance toque; **Objetivos** 1 criatura

Envuelves tus manos en un campo crujiente de relámpagos. Haz una tirada de ataque de conjuro cuerpo a cuerpo. Con un impacto, el objetivo sufre 2d12 daño por electricidad. Si el objetivo lleva armadura metálica o está hecho de metal, obtienes un bonificador +1 por circunstancia a tu tirada de ataque con *contacto electrizante* y el objetivo también sufre 1d4 daño persistente por electricidad con un impacto. Con un impacto crítico, doblas el daño inicial pero no el persistente.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 1d12 y el daño persistente por electricidad se incrementa en 1.

CONTINGENCIA — CONJURO 7

ABJURACIÓN

Tradiciones arcana
Lanzamiento 10 minutos (somático, verbal)
Duración 24 horas

Preparas un conjuro que se desencadenará más adelante. Al lanzar *contingencia*, también puedes lanzar otro conjuro de 4º nivel o menos con un tiempo de lanzamiento de no más de 3 acciones. Este conjuro de acompañamiento deberá ser uno que te pueda afectar a ti. Debes tomar cualquier decisión para el conjuro al lanzar *contingencia*, como por ejemplo elegir un tipo de daño para *resistir energía*. Durante el lanzamiento, elige un desencadenante debido al cual se lanzará el conjuro, utilizando las mismas restricciones que para el desencadenante de una acción de Preparado. Una vez lanzado *contingencia*, haces que el conjuro de acompañamiento surta efecto como reacción a dicho desencadenante. Sólo te afecta a ti, incluso si podría afectar a más criaturas. Si defines unas condiciones complicadas (a juicio del DJ), el desencadenante puede fallar. Si lanzas *contingencia* de nuevo, el nuevo lanzamiento sustituye al anterior.

Potenciado (8º) Puedes elegir un conjuro de 5º nivel o inferior.
Potenciado (9º) Puedes elegir un conjuro de 6º nivel o inferior.
Potenciado (10º) Puedes elegir un conjuro de 7º nivel o inferior.

CONTORNO BORROSO — CONJURO 2

ILUSIÓN VISUAL

Tradiciones arcana, ocultista
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Alcance toque; **Objetivos** 1 criatura
Duración 1 minuto

La forma del objetivo parece borrosa. Éste obtiene ocultamiento. Como quiera que la naturaleza de este efecto hace que la ubicación del objetivo siga siendo obvia, no puede utilizar el ocultamiento para Esconderse o Moverse furtivamente.

CONTROLAR LAS AGUAS — CONJURO 5

AGUA EVOCACIÓN

Tradiciones arcana, primigenia
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Alcance 500 pies (*150 m*); **Área** 50 pies (*15 m*) de largo por 50 pies (*15 m*) de ancho

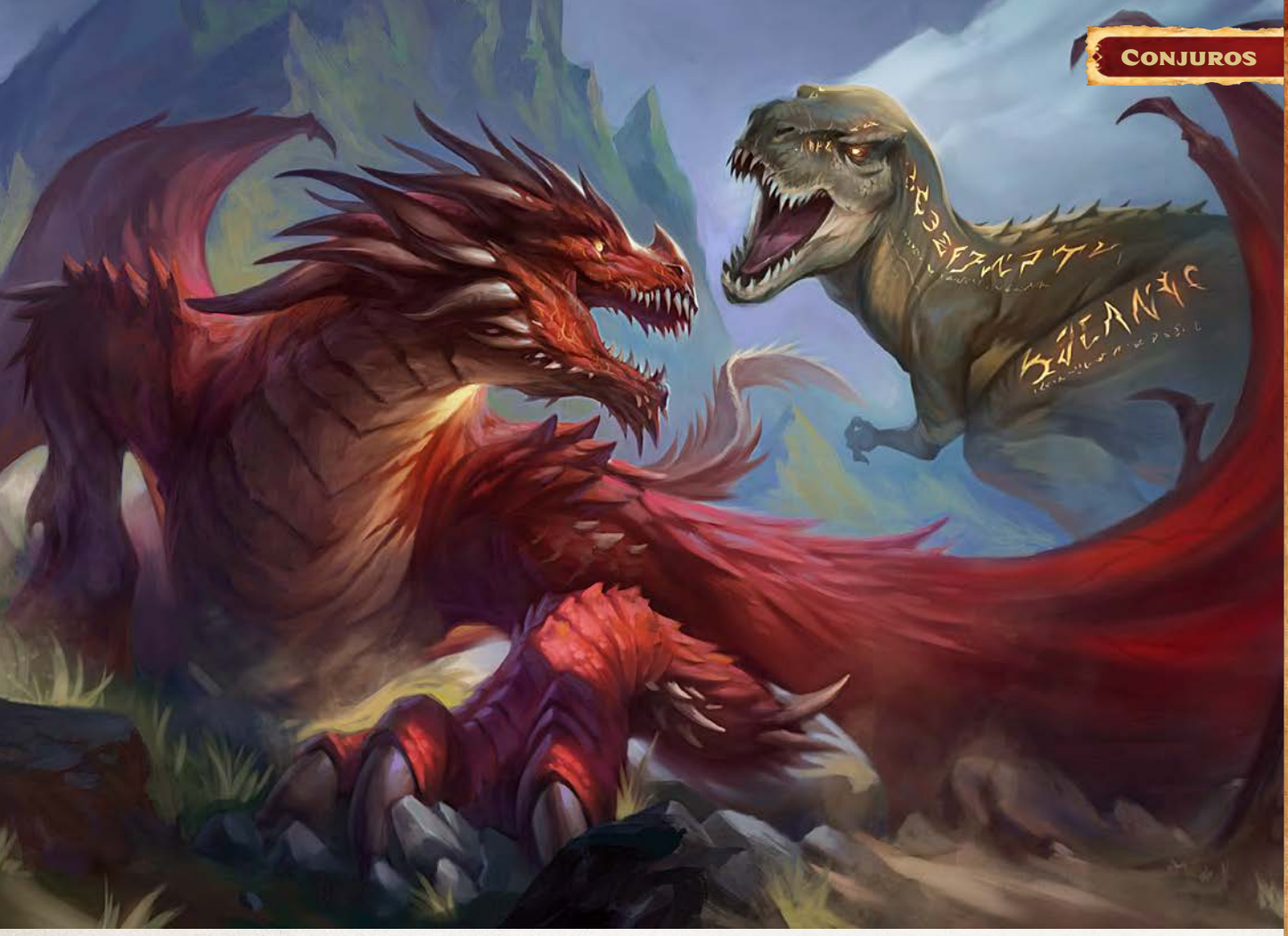
Imponiendo tu voluntad sobre las aguas, puedes elevar o rebajar en 10 pies (*3 m*) el nivel del agua en el área elegida. Las criaturas acuáticas de la zona se ven sujetas a los efectos de *lentificar*.

CONVICCIÓN FERVOROSA — CONJURO 6

ENCANTAMIENTO

Tradiciones divina, ocultista
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** hasta 10 criaturas voluntarias
Duración 10 minutos

Sobrepasas la mente racional de tus objetivos, inspirándoles una convicción y un celo inquebrantables. Cada objetivo obtiene 12 Puntos de Golpe temporales y un bonificador +2 por estatus a las salvaciones de Voluntad contra los efectos mentales, mientras su fe supera las señales que le envían su propio cuerpo y mente. Si le ordenas a un objetivo que lleve a cabo una acción debe obedecerte, aunque si normalmente encontraría la tarea repugnante, puede hacer una salvación de Volun-



INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

tad al final de su turno cada asalto, debido a la disonancia cognitiva. Con un éxito, acaba por completo los efectos del conjuro sobre sí.

Potenciado (9º) Los puntos de golpe temporales se incrementan a 18 y el bonificador por estatus a las salvaciones de Voluntad se incrementa a +3.

CONVOCAR ABERRACIÓN — CONJURO 5

CONJURACIÓN

Tradiciones ocultista
Lanzamiento ◆◆◆ material, somático, verbal
Alcance 30 pies (*9 m*)
Duración mantenido hasta 1 minuto

Conjuras a una aberración para que luche por ti. Funciona igual que *convocar animal* excepto que convocas a una criatura común con el rasgo aberración y cuyo nivel es 5 o menor.

Potenciado Como *convocar animal*.

CONVOCAR ANIMAL — CONJURO 1

CONJURACIÓN

Tradiciones arcana, primigenia
Lanzamiento ◆◆◆ material, somático, verbal
Alcance 30 pies (*9 m*)
Duración mantenido hasta 1 minuto

Conjuras a un animal como los que aparecen en los Bestiarios para que luche por ti. Conjuras a una criatura común que tiene el rasgo animal y cuyo nivel es -1. Potenciar el conjuro incrementa el nivel máximo de la criatura que puedes convocar.

Potenciado (2º) Nivel 1.
Potenciado (3º) Nivel 2.
Potenciado (4º) Nivel 3.
Potenciado (5º) Nivel 5.
Potenciado (6º) Nivel 7.
Potenciado (7º) Nivel 9.
Potenciado (8º) Nivel 11.
Potenciado (9º) Nivel 13.
Potenciado (10º) Nivel 15.

CONVOCAR CELESTIAL — CONJURO 5

CONJURACIÓN

Tradiciones divina
Lanzamiento ◆◆◆ material, somático, verbal
Alcance 30 pies (*9 m*)
Duración mantenido hasta 1 minuto

Conjuras a un celestial para que luche por ti. Funciona igual que *convocar animal* excepto que convocas a una criatura común con el rasgo celestial y cuyo nivel es 5 o menor. No puedes convocar a una criatura si su alineamiento no es uno de los predilectos de tu dios (o, si no tienes dios, si está a más de un paso de tu propio alineamiento). A discreción del DJ, algunos dioses pueden restringir tipos de celestiales específicos, incluso si sus alineamientos encajan.

Potenciado Como *convocar animal*.

CONVOCAR CONSTRUCTO — CONJURO 1

CONJURACIÓN

Tradiciones arcana
Lanzamiento ◆◆◆ material, somático, verbal

Alcance 30 pies (*9 m*)
Duración mantenido hasta 1 minuto

Conjuras a un constructo para que luche por ti. Funciona igual que *convocar animal* excepto que convocas a una criatura común con el rasgo constructo y cuyo nivel es -1.

Potenciado Como *convocar animal*.

CONVOCAR DRAGÓN CONJURO 5

CONJURACIÓN

Tradiciones arcana
Lanzamiento ◆◆◆ material, somático, verbal
Alcance 30 pies (*9 m*)
Duración mantenido hasta 1 minuto

Conjuras a un dragón para que luche por ti. Funciona igual que *convocar animal* excepto que convocas a una criatura común con el rasgo dragón y cuyo nivel es 5 o menor.

Potenciado Como *convocar animal*.

CONVOCAR ELEMENTAL CONJURO 2

CONJURACIÓN

Tradiciones arcana, primigenia
Lanzamiento ◆◆◆ material, somático, verbal
Alcance 30 pies (*9 m*)
Duración mantenido hasta 1 minuto

Conjuras a un elemental para que luche por ti. Funciona igual que *convocar animal* excepto que convocas a una criatura común con el rasgo elemental y cuyo nivel es 1 o menor.

Potenciado Como *convocar animal*.

CONVOCAR GIGANTE CONJURO 5

CONJURACIÓN

Tradiciones primigenia
Lanzamiento ◆◆◆ material, somático, verbal
Alcance 30 pies (*9 m*)
Duración mantenido hasta 1 minuto

Conjuras a un gigante para que luche por ti. Funciona igual que *convocar animal* (pág. 329) excepto que convocas a una criatura común con el rasgo gigante y cuyo nivel es 5 o menor.

Potenciado Como *convocar animal*.

CONVOCAR HADA CONJURO 1

CONJURACIÓN

Tradiciones ocultista, primigenia
Lanzamiento ◆◆◆ material, somático, verbal
Alcance 30 pies (*9 m*)
Duración mantenido hasta 1 minuto

Conjuras a un hada para que luche por ti. Funciona igual que *convocar animal* excepto que convocas a una criatura común con el rasgo hada y cuyo nivel es -1.

Potenciado Como *convocar animal*.

CONVOCAR INFERNAL CONJURO 5

CONJURACIÓN

Tradiciones divina
Lanzamiento ◆◆◆ material, somático, verbal
Alcance 30 pies (*9 m*)
Duración mantenido hasta 1 minuto

Conjuras a un infernal para que luche por ti. Funciona igual que *convocar animal* excepto que convocas a una criatura común con el rasgo infernal y cuyo nivel es 5 o menor. No puedes convocar a una criatura si su alineamiento no es uno de los predilectos de tu dios (o, si no tienes dios, si está a más de un paso de tu propio alineamiento). A discreción del DJ, algunos dioses pueden restringir tipos de infernales específicos, incluso si sus alineamientos encajan.

Potenciado Como *convocar animal*.

CONVOCAR PLANTA U HONGO CONJURO 5

CONJURACIÓN

Tradiciones primigenia
Lanzamiento ◆◆◆ material, somático, verbal
Alcance 30 pies (*9 m*)
Duración mantenido hasta 1 minuto

Conjuras a una planta u hongo para que luche por ti. Funciona igual que *convocar animal* excepto que convocas a una criatura común con el rasgo planta u hongo y cuyo nivel es -1.

Potenciado Como *convocar animal*.

CORCEL FANTASMAL CONJURO 2

CONJURACIÓN

Tradiciones arcana, ocultista, primigenia
Lanzamiento 10 minutos (somático, verbal)
Alcance 30 pies (*9 m*)
Duración 8 horas

Conjuras una criatura equina Grande y mágica que tan sólo tú (u otra criatura Mediana o Pequeña elegida por ti) puedes montar. El caballo es claramente de naturaleza fantasmal, tiene CA 20 y 10 PG y automáticamente falla todas las salvaciones. Si queda reducido a 0 Puntos de Golpe, desaparece y el conjuro se acaba. El corcel tiene una Velocidad de 40 pies (*12 m*) y puede transportar el peso del cuerpo de su jinete, más Impedimenta 20.

Potenciado (4º) El corcel tiene una Velocidad de 60 pies (*18 m*), puede caminar sobre las aguas e ignorar las áreas de terreno difícil natural.

Potenciado (5º) El corcel tiene una Velocidad de 60 pies (*18 m*), puede caminar sobre las aguas e ignorar las áreas de terreno difícil natural. Además, también puede *caminar por el aire*, pero debe acabar su turno sobre terreno sólido o caer.

Potenciado (6º) El corcel puede caminar o volar a una Velocidad de 80 pies (*24 m*), caminar sobre las aguas e ignorar el terreno difícil natural.

CREACIÓN CONJURO 4

CONJURACIÓN

Tradiciones arcana, primigenia
Lanzamiento 1 minuto (material, somático, verbal)
Alcance 0 pies
Duración 1 hora

Conjuras un objeto temporal a partir de energía sobrenatural. Debe ser de materia vegetal (como por ejemplo madera o papel) y con un volumen de unos 5 pies cúbicos (*142 l*) o más pequeño. No puede estar hecho con artesanía intrincada o partes móviles complejas, no sirve para cumplir un coste, ni estar hecho de materiales preciosos o de materiales con una rareza de poco común o mayor. Resulta obvio que ha sido conjurado temporalmente y por lo tanto ni se puede vender ni se puede hacer pasar por un objeto genuino.

Potenciado (5º) El objeto es de metal y puede incluir minerales comunes como feldespato o cuarzo.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

CREAR AGUA — CONJURO 1

AGUA CONJURACIÓN

Tradiciones arcanas, divina, primigenia
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance 0 pies

Cuando juntas las manos en forma de cuenco, empieza a fluir el agua de ellas. Creas 2 galones (*8 l*) de agua. Si nadie se la bebe, se evapora al cabo de 1 día.

CREAR COMIDA — CONJURO 2

CONJURACIÓN

Tradiciones arcana, primigenia
Lanzamiento 1 minuto (material, somático, verbal)
Alcance 30 pies (*9 m*)

Creas suficiente comida como para alimentar a seis criaturas Medianas durante un día. Dicha comida es insípida y poco apetitosa, pero nutritiva. Al cabo de 1 día, si nadie se la ha comido, se descompone y se vuelve incomestible. La mayoría de criaturas Pequeñas comen la cuarta parte que una criatura Mediana (y la decimosexta parte para la mayoría de criaturas Menudas), y la mayoría de criaturas Grandes comen diez veces más (cien veces más para criaturas Enormes y así sucesivamente).

Potenciado (4º) Puedes alimentar a 12 criaturas Medianas.
Potenciado (6º) Puedes alimentar a 50 criaturas Medianas.
Potenciado (8º) Puedes alimentar a 200 criaturas Medianas.

CRIATURA ILUSORIA — CONJURO 2

AUDITIVO ILUSIÓN VISUAL

Tradiciones arcana, ocultista
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance 500 pies (*150 m*)
Duración mantenido

Creas una imagen ilusoria de una criatura Grande o más pequeña. Genera los sonidos y olores apropiados, y es creíble incluso al tacto. Si la imagen y tú os llegáis a separar más de 500 pies (*150 m*), el conjuro se acaba.

La imagen no puede hablar, pero puedes utilizar tus acciones para hablar a través de la criatura, y el conjuro disfraza tu voz de la forma más apropiada. Puedes tener que hacer una prueba de Engaño o de Interpretación para imitar a la criatura, a juicio del DJ. Esto es especialmente probable si intentas imitar a una persona específica e interaccionar con alguien que conoce a dicha persona.

En combate, la ilusión puede utilizar tus acciones por turno, que usa cuando tú Mantienes el conjuro. Utiliza tu tirada de ataque de conjuro para sus tiradas de ataque y tu CD de conjuro para su CA. Sus modificadores a las tiradas de salvación son iguales a tu CD de conjuros - 10. Es lo suficientemente sustancial como para poder flanquear a otras criaturas. Si la imagen sufre un impacto de un ataque o falla una salvación, el conjuro se acaba.

La ilusión puede causar daño haciendo que el objetivo crea que sus ataques son reales, pero por lo demás no puede afectar directamente al mundo físico. Si la criatura ilusoria acierta con un Golpe, el objetivo sufre tanto daño mental como 1d4 más tu modificador por característica de lanzamiento de conjuros. Éste es un efecto mental. Los Golpes de la ilusión son no letales. Si el daño no se corresponde con la imagen del monstruo (por ejemplo, si un dragón Grande ilusorio tan sólo inflige daño 5), el DJ podría permitir al objetivo que hiciera una prueba de Percepción inmediata para descreer el conjuro como acción gratuita. Todas las resistencias y debilidades relevantes se aplican, si el objetivo cree que lo hacen, a juicio del DJ. Por ejemplo, si la ilusión empuña un martillo de guerra y ataca a una criatura resistente al daño contundente, dicha criatura sufriría menos daño mental. Sin embargo, el daño ilusorio no desactiva la regeneración ni desencadena otros efectos que requieren cierto tipo de daño. El DJ debería llevar la cuenta del daño ilusorio infligido por la ilusión.

Cualquier criatura que toque la imagen o utilice la acción de Buscar para examinarla podrá hacer un intento de descreer tu ilusión. Cuando una criatura descree la ilusión, se recupera de la mitad del daño sufrido a causa de ella (si lo hay) y ya no sufre más daño por ese motivo.

Potenciado (+1) El daño de los Golpes de la imagen se incrementa en 1d4, y el tamaño máximo de criatura que puedes crear se incrementa en uno (hasta un máximo de Gargantuesco).

CRISIS DE FE — CONJURO 3

ENCANTAMIENTO MENTAL

Tradiciones divina
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance 30 pies (*9 m*)**; Objetivos** 1 criatura
Tirada de salvación Voluntad

Asaltas la fe del objetivo, llenándole de dudas y de inquietud mental que le infligen 6d6 daño mental o 6d8 daño mental si puede lanzar conjuros divinos. Los efectos vienen determinados por su salvación de Voluntad.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado.
Éxito El objetivo sufre mitad de daño.
Fallo El objetivo sufre daño completo; si puede lanzar conjuros divinos, queda anonadado 1 durante 1 asalto.
Fallo crítico El objetivo sufre doble daño, queda anonadado 1 durante 1 asalto y no puede lanzar conjuros divinos durante 1 asalto.

Para muchos dioses, lanzar este conjuro contra un seguidor de tu propio dios sin causa significativa es anatema.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 2d6 (o en 2d8 si el objetivo es un lanzador de conjuros divino).

CRUZADA — CONJURO 9

POCO COMÚN ENCANTAMIENTO LINGÜÍSTICA MENTAL

Tradiciones divina
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance 60 pies (*18 m*); **Objetivos** hasta 4 criaturas
Duración 10 minutos

Emites un mandato divino a los objetivos. Pronuncias una causa. Puede ser obtener un objeto, reclamar una franja de tierra, matar a una criatura, hacer la guerra a un grupo o ser completamente pacíficos. Tu causa no puede obligar a los objetivos a dañarse unos a otros o a sí mismos. Los objetivos quedan completamente dedicados a dicha causa, dependiendo de su nivel. Eligen sus propias acciones, pero prefieren las acciones directas a la inacción o la acción indirecta.

- **13º o inferior** El objetivo está tan dedicado a la causa que la persigue hasta la muerte (si no decides lo contrario).
- **14º** El objetivo está dedicado a la causa, pero el conjuro acaba para él si se ve reducido a la mitad de sus Puntos de Golpe máximos o menos.
- **15º** Como 14º, pero además el objetivo puede hacer una

salvación de Voluntad al final de cada uno de sus turnos para acabar el conjuro por sí solo.

El conjuro acaba para todas las criaturas si tú o uno de tus aliados utilizáis una acción hostil contra un objetivo, o cuando la causa se completa. El DJ puede determinar que este conjuro tiene rasgos de alineamiento que encajan con la causa.

Potenciado (10º) El nivel para cada categoría se incrementa en 2.

CUERPO FLAMÍGERO — CONJURO 7

FUEGO POLIMORFISMO TRANSMUTACIÓN

Tradiciones arcana, primigenia
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Duración 1 minuto

Te conviertes en una llama viva, lo que te concede inmunidad al fuego, resistencia 10 al daño de precisión y debilidad 5 al frío y al agua. Cualquier criatura que te toca o te daña con un ataque sin arma o con un arma cuerpo a cuerpo sin alcance sufre 3d6 daño por fuego.

Tus ataques sin armas infligen 1d4 daño por fuego adicional y tus conjuros de fuego infligen un dado adicional de daño por fuego (del mismo dado de daño que utiliza el conjuro). Puedes lanzar *flamear* como conjuro innato; el lanzamiento se reduce de 2 acciones a 1.

En forma de fuego, tienes una Velocidad de vuelo de 40 pies (*12 m*) y no necesitas respirar.

Potenciado (9º) Las criaturas que te tocan sufren 4d6 daño por fuego en lugar de 3d6, tus ataques sin armas infligen 2d4 daño por fuego adicional y tienes una Velocidad de vuelo de 60 pies (*18 m*).

CURAR — CONJURO 1

CURACIÓN NIGROMANCIA POSITIVO

Tradiciones divina, primigenia
Lanzamiento ◆ a ◆◆◆
Alcance variable; **Objetivos** 1 criatura viva o 1 criatura muerta viviente

Canalizas energía positiva para curar a los vivos o dañar a los muertos vivientes. Si el objetivo es una criatura viva voluntaria, le restableces 1d8 Puntos de Golpe. Si el objetivo es un muerto viviente, le infliges dicha cantidad de daño positivo, y tiene derecho a una salvación básica de Fortaleza. El número de acciones que gastas cuando Lanzas este conjuro determina sus objetivos, alcance, área y demás parámetros.

◆ **(somático)** El conjuro tiene un alcance de toque.

◆◆ **(somático, verbal)** El conjuro tiene un alcance de 30 pies (*9 m*). Si estás curando a una criatura viva, incrementa en 8 los Puntos de Golpe restablecidos.

◆◆◆ **(material, somático, verbal)** Dispersas energía positiva en una emanación de 30 pies (*9 m*). Esta energía tiene como objetivo todas las criaturas vivas y muertas vivientes en el área.

Potenciado (+1) La cantidad de curación o de daño se incrementa en 1d8 y la curación adicional por la versión de dos acciones se incrementa en 8

CUSTODIA AMENAZADORA — TRUCO 1

ABJURACIÓN TRUCO

Tradiciones divina, ocultista
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 aliado y 1 enemigo
Duración mantenido hasta 1 minuto

Proteges a un aliado contra los ataques y los conjuros hostiles del objetivo enemigo. El objetivo aliado obtiene un bonificador +1 por estatus a la CA y a las tiradas de salvación contra los ataques, conjuros y otros efectos del objetivo enemigo.

Potenciado (6º) El bonificador por estatus se incrementa a +2.

CUSTODIA CONTRA LA MUERTE — CONJURO 5

ABJURACIÓN

Tradiciones divina, ocultista, primigenia
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Alcance toque; **Objetivos** 1 criatura viva tocada
Duración 10 minutos

Escudas a una criatura de los estragos de la energía negativa. Obtiene un bonificador +4 por estatus a las salvaciones contra la muerte y los efectos negativos, resistencia 10 negativa y suprime los efectos del estado condenado.

DANZA INCONTROLABLE — CONJURO 8

ENCANTAMIENTO INCAPACITACIÓN MENTAL

Tradiciones arcana, ocultista
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Alcance toque; **Objetivos** 1 criatura
Tirada de salvación Voluntad; **Duración** variable

El objetivo se ve abrumado por un ansia muy absorbente de bailar. Mientras dura el conjuro, el objetivo está desprevenido y no puede utilizar reacciones. Mientras se ve afectada, la criatura no puede utilizar acciones con el rasgo movimiento excepto para bailar, utilizando la acción Zancada para moverse hasta la mitad de su Velocidad.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado.

Éxito La duración del conjuro es de 3 asaltos y el objetivo debe invertir por lo menos 1 acción cada turno bailando.

Fallo La duración del conjuro es de 1 minuto y el objetivo debe invertir por lo menos 2 acciones cada turno bailando.

Fallo crítico La duración del conjuro es de 1 minuto y el objetivo debe invertir todas sus acciones cada turno bailando.

DAÑAR — CONJURO 1

NEGATIVO NIGROMANCIA

Tradiciones divina
Lanzamiento ◆ a ◆◆◆
Alcance variable; **Objetivos** 1 criatura viva o 1 criatura muerta viviente

Canalizas energía negativa para dañar a los vivos o curar a los muertos vivientes. Si el objetivo es una criatura viva, le infliges 1d8 daño negativo y tiene derecho a una salvación básica de Fortaleza. Si el objetivo es una criatura muerta viviente voluntaria, restableces dicha cantidad de Puntos de Golpe. El número de acciones que gastas cuando Lanzas este conjuro determina sus objetivos, alcance, área y demás parámetros.

◆ **(somático)** El conjuro tiene un alcance de toque.

◆◆ **(somático, verbal)** El conjuro tiene un alcance de 30 pies (*9 m*). Si estás curando a una criatura viva, incrementa en 8 los Puntos de Golpe restablecidos.

◆◆◆ **(material, somático, verbal)** Dispersas energía negativa en una emanación de 30 pies (*9 m*). Esta energía tiene como objetivo todas las criaturas vivas y muertas vivientes en el área.

Potenciado (+1) La cantidad de curación o de daño se incrementa en 1d8 y la curación adicional por la versión de dos acciones se incrementa en 8

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

DE LA CARNE A LA PIEDRA — CONJURO 6

TRANSMUTACIÓN

Tradiciones arcana, primigenia
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance 120 pies (*36 m*); **Objetivos** 1 criatura de carne
Tirada de salvación Fortaleza; **Duración** variable

Intentas convertir la carne del objetivo en piedra. El objetivo debe llevar a cabo una salvación de Fortaleza.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado.
Éxito El objetivo queda lentificado 1 durante 1 asalto.
Fallo El objetivo queda lentificado 1 y debe hacer una salvación de Fortaleza al final de cada uno de sus turnos; esta salvación continuada tiene el rasgo incapacitación. Con una salvación fallida, el estado de lentificado se incrementa en 1 (o 2 con un fallo crítico). Una salvación con éxito reduce en 1 el estado de lentificado. Cuando una criatura es incapaz de actuar debido al estado de lentificado de *de la carne a la piedra*, la criatura queda petrificada de forma permanente. El conjuro acaba si la criatura queda petrificada o el estado de lentificado se elimina.
Fallo crítico Igual que fallo, pero el objetivo queda inicialmente lentificado 2.

DE LA PIEDRA A LA CARNE — CONJURO 6

TIERRA TRANSMUTACIÓN

Tradiciones divina, primigenia
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance toque; **Objetivos** una criatura petrificada o un objeto de piedra de forma humana

Manipulando las partículas fundamentales de la materia, conviertes piedra en carne y hueso. Restableces a una criatura petrificada a su estado normal o transformas un objeto de piedra en una masa de carne inerte (sin la Dureza de la piedra) de aproximadamente la misma forma.

DEBILIDAD MENTAL — CONJURO 6

ENCANTAMIENTO INCAPACITACIÓN MALDICIÓN MENTAL

Tradiciones arcana, ocultista
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura
Tirada de salvación Voluntad; **Duración** variable

Reduces drásticamente las facultades mentales del objetivo, que debe llevar a cabo una salvación de Voluntad.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado.
Éxito El objetivo queda anonadado 2 durante 1 asalto.
Fallo El objetivo queda anonadado 4 con una duración ilimitada.
Fallo crítico La Inteligencia del objetivo queda reducida permanentemente por debajo de la de un animal, y trata sus bonificadores por Carisma, Inteligencia y Sabiduría como -5. Pierde todas las aptitudes de clase que requieren facultades mentales, incluido el lanzamiento de conjuros. Si el objetivo es un PJ se convierte en un PNJ bajo el control del DJ.

DECRETO DIVINO — CONJURO 7

EVOCACIÓN

Tradiciones divina
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance 40 pies (*12 m*); **Área** emanación de 40 pies (*12 m*)
Tirada de salvación Fortaleza; **Duración** variable

Entonas una potente letanía de tu fe, un mandato que daña a quienes se oponen a tus ideales. Elige un componente de alineamiento de los que tiene tu dios (caótico, maligno, bueno, o legal). No puedes lanzar este conjuro si careces de dios o si tu dios es neutral absoluto. El conjuro obtiene el rasgo del alineamiento elegido. Infliges 7d10 de daño a las criaturas en el área; cada criatura debe hacer una salvación de Fortaleza. Las criaturas con un alineamiento que encaja con el elegido por ti no se ven afectadas por el conjuro. Las que ni encajan ni se oponen al mismo tratan el resultado de su tirada de salvación como un grado mejor y no sufren otros efectos que el daño.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada.
Éxito La criatura sufre mitad de daño.
Fallo La criatura sufre daño completo y queda debilitada 2 durante 1 minuto.
Fallo crítico La criatura sufre doble daño y queda debilitada 2 durante 1 minuto. En tu Plano natal, una criatura que sufre un fallo crítico queda desterrada con el mismo efecto de una salvación fallida contra *destierro*. Una criatura de 10º nivel o menor debe hacer una salvación de Voluntad. Con un fallo, queda paralizada durante 1 minuto; con un fallo crítico, muere.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 1d10 y el nivel de las criaturas que deben hacer una segunda salvación con un fallo crítico se incrementa en 2.

DEDO DE LA MUERTE — CONJURO 7

MUERTE NIGROMANCIA

Tradiciones divina, primigenia
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura viva
Tirada de salvación Fortaleza básica

Apuntas con el dedo hacia el objetivo y pronuncias una palabra letal. Infliges 70 daño negativo al objetivo. Si el daño debido a *dedo de la muerte* reduce al objetivo a 0 Puntos de Golpe, muere instantáneamente.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 10.

DESANGRAMIENTO VAMPÍRICO — CONJURO 6

MUERTE NEGATIVO NIGROMANCIA

Tradiciones arcana, divina, ocultista
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance cono de 30 pies (*9 m*);
Tirada de salvación Fortaleza básica

Extraes la sangre y la fuerza vital de otras criaturas a través de tus brazos extendidos. Infliges 12d6 daño negativo a las criaturas vivas del área.

Obtienes tantos Puntos de Golpe temporales como la mitad del daño que sufre una sola criatura debido a este conjuro; calcúlalos utilizando la criatura que sufre más daño. Al cabo de 1 minuto, pierdes todos los Puntos de Golpe temporales que te quedan.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 2d6.

DESAPARICIÓN — CONJURO 8

ILUSIÓN

Tradiciones arcana, ocultista
Lanzamiento ❖❖ material, verbal
Alcance toque; **Objetivos** 1 criatura
Duración 10 minutos

Escudas a una criatura de los sentidos de otros. El objetivo queda no detectado, no tan sólo a la vista sino a todos los sentidos, lo que le

permite contar como invisible sean cuales sean los sentidos precisos e imprecisos de que disponga un observador. Sigue siendo posible que una criatura encuentre al objetivo Buscando, gracias al polvo removido, a encontrar huecos en el espectro de sonido o a encontrar alguna otra forma de descubrir la presencia de una criatura por lo demás indetectable.

DESCARGA FLAMÍGERA CONJURO 5

EVOCACIÓN FUEGO

Tradiciones divina

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal

Alcance 120 pies (*36 m*); **Área** un cilindro de 10 pies (*3 m*) de radio y 40 pies (*12 m*) de altura

Tirada de salvación Reflejos básica

Invocas una lluvia de fuego divino que cae de las alturas, infligiendo 8d6 daño por fuego. Como quiera que la llama esta infundida de energía divina, las criaturas del área aplican tan sólo la mitad de su resistencia al fuego habitual. Las criaturas inmunes al fuego, en lugar de obtener el beneficio usual de la inmunidad, tratan los resultados de su tirada de salvación como un grado de éxito mejor.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 2d6.

DESEO CONJURO 10

ADIVINACIÓN

Tradiciones arcana

Lanzamiento ❖❖❖ material, somático, verbal

Formulas un deseo, queriendo que tu mayor aspiración se convierta en realidad. Un conjuro de *deseo* puede causar uno de los siguientes efectos.

- Duplicar cualquier conjuro arcano de 9º nivel o inferior.
- Duplicar cualquier conjuro no arcano de 7º nivel o inferior.
- Crear cualquier efecto cuyo nivel de poder está en línea con los efectos de más arriba.
- Invertir ciertos efectos que tienen que ver con el conjuro *deseo*.

El DJ puede permitirte que intentes usar *deseo* para crear efectos mayores que estos, pero hacerlo puede ser peligroso, o el conjuro puede tener tan sólo un efecto parcial.

DESESPERACIÓN APLASTANTE CONJURO 5

EMOCIÓN ENCANTAMIENTO MENTAL

Tradiciones arcana, ocultista

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal

Área cono de 30 pies (*9 m*)

Tirada de salvación Voluntad; **Duración** 1 o más asaltos

Infliges la desesperación en las criaturas del área. Los efectos para cada criatura vienen determinados por su salvación de Voluntad.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado.

Éxito Durante 1 asalto, la criatura no puede utilizar reacciones y debe hacer otra salvación al inicio de su turno; con un fallo, queda lentificada 1 durante dicho turno mientras solloza de forma incontrolable.

Fallo Como éxito, pero la duración es de 1 minuto.

Fallo crítico Como fallo, y la criatura queda automáticamente lentificada 1 durante 1 minuto.

Potenciado (7º) El área se incrementa a un cono de 60 pies (*18 m*).

DESINTEGRAR CONJURO 6

ATAQUE EVOCACIÓN

Tradiciones arcana

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal

Alcance 120 pies (*36 m*); **Objetivos** 1 criatura u objeto desatendido

Tirada de salvación Fortaleza

Disparas un rayo de color verde contra tu objetivo. Haz un ataque de conjuro. Infliges 12d10 daño y el objetivo debe hacer una salvación básica de Fortaleza. Con un impacto crítico, tratas el resultado de la salvación como un grado peor. Una criatura reducida a 0 PG se convierte en un polvillo fino; su equipo permanece.

Un objeto impactado por este conjuro quedará destruido (sin salvación alguna), sea cual sea su Dureza, a menos que se trate de un artefacto o de algo similarmente difícil de destruir. Un solo lanzamiento no puede destruir más de un cubo de materia de 10 pies (*3 m*) de lado. Esto destruye automáticamente cualquier cosa construida mediante fuerza, como por ejemplo un *muro de fuerza*.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 2d10.

DESORIENTAR CONJURO 2

ILUSIÓN

Tradiciones arcana, ocultista

Lanzamiento 1 minuto (somático, verbal)

Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 2 criaturas u objetos

Duración hasta la siguiente vez que llevas a cabo tus preparativos diarios

Das forma al aura mágica de una criatura u objeto para que se parezca a la de otro. Designas a un objetivo como principal y al otro como secundario. Los efectos que detectarían auras en el objetivo principal detectan en su lugar los mismos tipos de aura en el objetivo secundario. Una criatura capaz de leer el aura puede intentar descreer la ilusión. Puedes Disipar el conjuro desde una distancia de una milla (*1,6 km*) o menos.

DESTIERRO CONJURO 5

EVOCACIÓN FUEGO

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal

Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura que no esta en su Plano natal

Tirada de salvación Voluntad

Envías al objetivo de vuelta a su Plano natal. El objetivo debe llevar a cabo una salvación de Voluntad. Puedes invertir una acción adicional mientras Lanzas este conjuro y añadir un componente material para imponer a la criatura un penalizador -2 por circunstancia a la salvación. El componente debe ser un objeto especialmente recogido, que es anatema para la criatura, y no de la bolsa de componentes de conjuros. El conjuro falla si no estás en tu Plano natal cuando lo lanzas.

Éxito crítico El objetivo se resiste a ser desterrado y tú quedas aturdido 1.

Éxito El objetivo se resiste a ser desterrado.

Fallo El objetivo es desterrado

Fallo crítico El objetivo es desterrado y no puede volver por ningún medio durante 1 semana al Plano del que ha sido desterrado.

Potenciado (9º) Puedes designar como objetivo hasta 10 criaturas. El componente material adicional afecta a los objetivos para los que es anatema.

DETECTAR ALINEAMIENTO CONJURO 1

POCO COMÚN DETECCIÓN ADIVINACIÓN

Tradiciones divina, ocultista

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Área emanación de 30 pies (*9 m*)

Tus ojos brillan cuando notas las auras alineadas. Elige entre caótico, maligno, bueno y legal. Detectas auras de dicho alineamiento. No obtienes información alguna más allá de la presencia o ausencia. Puedes elegir no detectar criaturas o efectos que eres consciente de que tienen dicho alineamiento.

Sólo las criaturas de 6º nivel o superior (a menos que se trate de lanzadores de conjuros divinos, muertos vivientes o series de la Esfera Exterior) tienen aura de alineamiento.

Potenciado (2º) Averiguas la ubicación y la potencia de cada aura.

AURA DE ALINEAMIENTO

La fuerza de un aura de alineamiento depende del nivel de la criatura, objeto o conjuro. Las auras de los muertos vivientes, los clérigos y otros lanzadores de conjuros divinos con un dios patrón, y de las criaturas de la Esfera Exterior son un paso más fuertes de lo normal (por ejemplo, débil en lugar de ninguna).

Nivel de objeto o criatura	Nivel de conjuro o efecto	Fuerza del aura
0–5	–	Ninguna
6–10	0–3	Débil
11–15	4–7	Moderada
16–20	8–9	Potente
21 o más	10	Abrumadora

DETECTAR ESCUDRIÑAMIENTO — CONJURO 4

POCO COMÚN · DETECCIÓN · ADIVINACIÓN

Tradiciones arcana, ocultista
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Área emanación de 30 pies (*9 m*)
Duración 1 hora

Sondeando trazas de auras adivinatorias, detectas la presencia de efectos de escudriñamiento en el área. Si *detectar escudriñamiento* es de mayor nivel que un efecto de escudriñamiento, obtienes un atisbo de la criatura responsable y averiguas su distancia y dirección aproximadas.

Potenciado (6º) La duración se mantiene hasta la siguiente vez que llevas a cabo tus preparativos diarios.

DETECTAR MAGIA — TRUCO 1

TRUCO · DETECCIÓN · ADIVINACIÓN

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Área emanación de 30 pies (*9 m*)

Envías un pulso que registra la presencia de la magia. No recibes otra información aparte de la presencia o la ausencia de magia. Puedes ignorar la magia de la que eres consciente, como por ejemplo los objetos mágicos y los conjuros activos tanto tuyos como de tus aliados.

Sólo detectas magia de ilusión si el efecto de dicha magia tiene un nivel inferior al de tu conjuro de *detectar magia*. Sin embargo, los objetos que tienen un aura de ilusión pero no son engañosos en apariencia (como por ejemplo una *poción de invisibilidad*) se suelen detectar normalmente.

Potenciado (3º) Averiguas a qué escuela de magia pertenece el efecto de mayor nivel dentro del alcance de los que detecta el conjuro. Si hay efectos múltiples igualmente fuertes, el DJ es quien determina cuál es el que averiguas.

Potenciado (4º) Igual que a 3er nivel, pero también averiguas la fuente de la magia de mayor nivel. Igual que para un sentido impreciso, no averiguas la ubicación exacta, pero puedes acotarla hasta un cubo de 5 pies (*1,5 m*) de lado (o la más cercana si es mayor que eso).

DETECTAR VENENO — CONJURO 1

POCO COMÚN · DETECCIÓN · ADIVINACIÓN

Tradiciones divina, primigenia
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 objeto o criatura

Detectas si una criatura es venenosa, o si un objeto es venenoso o ha sido envenenado. No averiguas si el objetivo es venenoso de múltiples formas, ni el tipo o tipos de veneno. Determinadas sustancias, como el plomo y el alcohol, son venenosas de por sí y por lo tanto enmascaran otros venenos.

Potenciado (2º) Averiguas el número y los tipos de veneno.

DETENER EL TIEMPO — CONJURO 10

TRANSMUTACIÓN

Tradiciones arcana, ocultista
Lanzamiento ❖❖❖ material, somático, verbal

Detienes temporalmente el tiempo para todos excepto para ti, lo que te permite utilizar varias acciones en lo que a los demás les parece que no consume tiempo alguno. Inmediatamente después de lanzar *detener el tiempo*, puedes utilizar 9 acciones en 3 conjuntos de hasta 3 acciones cada una. Después de cada conjunto de acciones, pasa 1 asalto, pero sólo para ti, los efectos que específicamente te tienen a ti o te afectan como objetivo y los efectos que creas durante la parada temporal. Todas las demás criaturas y objetos son invulnerables a tus ataques, y no puedes designarlos como objetivo ni afectarlos con nada. Una vez has acabado tus acciones, el tiempo empieza a fluir de nuevo para el resto del mundo. Si has creado un efecto con una duración que se extiende más allá de la duración de *detener el tiempo*, por ejemplo un *muro de fuego*, afecta de inmediato a los demás, pero carece de los efectos que tienen lugar tan sólo en el momento de lanzar el conjuro.

DISCERNIR MENTIRAS — CONJURO 4

POCO COMÚN · ADIVINACIÓN · MENTAL · REVELACIÓN

Tradiciones arcana, divina, ocultista
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Duración 10 minutos

Las falsedades resuenan en tus oídos como notas discordantes. Obtienes un bonificador +4 por estatus a las pruebas de Percepción cuando alguien miente

DISCERNIR UBICACIÓN — CONJURO 8

POCO COMÚN · DETECCIÓN · ADIVINACIÓN

Tradiciones arcana, divina, ocultista
Lanzamiento 10 minutos (material, somático, verbal)
Alcance ilimitado; **Objetivos** 1 criatura u objeto

Averiguas el nombre y la ubicación exacta del objetivo (incluyendo el edificio, comunidad y país) y plano de existencia.

Solamente puedes designar como objetivo a una criatura si la has visto en persona, si dispones de una pertenencia significativa de la misma o de una parte de su cuerpo. Para designar como objetivo a un

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

objeto, debes haberlo tocado o disponer de un fragmento del mismo. *Discernir ubicación* supera automáticamente las protecciones contra la detección y la adivinación de nivel menor de este conjuro, incluso si normalmente tendrían alguna posibilidad de bloquearlo.

DISCO FLOTANTE CONJURO 1

CONJURACIÓN FUERZA

Tradiciones arcana, ocultista
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Duración 8 horas

Un disco de fuerza mágica se materializa adyacente a ti. Mide 2 pies (*60 cm*) de diámetro y te sigue a 5 pies (*1,5 m*) de distancia, flotando por encima del suelo. Puede acarrear hasta Impedimenta 5 de objetos (aunque deben ser capaces de caber y de equilibrarse en su superficie). Cualquier objeto encima del disco cae al suelo al acabar el conjuro.

El conjuro acaba si una criatura intenta montar sobre el disco, si éste se sobrecarga, si alguien intenta levantarlo u obligar a que flote más arriba por encima del suelo o si te separas más de 30 pies (*9 m*) de él.

DISFRAZ ILUSORIO CONJURO 1

ILUSIÓN VISUAL

Tradiciones arcana, ocultista
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Duración 1 hora

Creas una ilusión que te hace aparecer como otra criatura de la misma forma corporal, y altura aproximadamente similar (más o menos 6 pulgadas [*15 cm*]) y peso (más o menos 50 libras [*11,25 kg*]) que tú. El disfraz es típicamente lo bastante bueno como para ocultar tu identidad, pero no para imitar a un individuo específico. El conjuro no cambia ni tu voz, ni tu olfato ni tus manierismos. Puedes cambiar la apariencia de tus ropas y de los objetos que llevas puestos, como por ejemplo hacer que tu armadura parezca un vestido. Los objetos empuñados no resultan afectados y cualquier objeto puesto que te quitas vuelve a su verdadera apariencia.

Lanzar *disfraz ilusorio* cuenta como preparar un disfraz a efectos de usar Disfrazarse como Engaño; ignora cualquier penalizador por circunstancia que se te puede aplicar por disfrazarte como una criatura no similar a ti, te concede un bonificador +4 por estatus a las pruebas de engañar para evitar que otros vean a través de su disfraz, y sumas tu nivel incluso si no estás entrenado. Puedes Disipar este conjuro.

Potenciado (2º) El conjuro también disfraza tu voz y tu olor, y obtiene el rasgo auditivo.
Potenciado (3º) Puedes aparecer como cualquier criatura del mismo tamaño, incluso como un individuo específico. Tienes que haber visto a un individuo para adoptar su apariencia. El conjuro también disfraza tu voz y tu olor, y obtiene el rasgo auditivo.

DISIPAR MAGIA CONJURO 2

ABJURATION

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Alcance 120 pies (*36 m*); **Objetivos** 1 efecto de conjuro u objeto mágico no atendido

Destejes la magia que hay tras un conjuro o efecto. Haz una prueba de contrarrestar contra el objetivo (pág. 458). Si tienes éxito contra un efecto de conjuro, acabas con el mismo si no se dice lo contrario. Si tienes éxito contra un objeto mágico, el objeto se convierte en un objeto mundano de su mismo tipo durante 10 minutos. Esto no cambia las propiedades no mágicas del objeto. Si el objetivo es un artefacto u objeto similar, fallas automáticamente.

DISTORSIONAR LA MENTE CONJURO 7

EMOCIÓN ENCANTAMIENTO INCAPACITACIÓN MENTAL

Tradiciones arcana, ocultista
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Alcance 120 pies (*36 m*); **Objetivos** 1 criatura
Tirada de salvación Voluntad

Revuelves las facultades mentales y las entradas sensoriales de una criatura. El objetivo debe llevar a cabo una salvación de Voluntad. Sea cual sea el resultado de dicha salvación, a continuación el objetivo queda temporalmente inmune durante 10 minutos. Los efectos que deforman la mente tienen lugar de forma instantánea, por lo que *disipar magia* y otros efectos que contrarrestan conjuros no pueden contrarrestarlos. Sin embargo, *alterar la realidad, milagro, fenómeno primigenio, restablecimiento* o *deseo* siguen pudiendo contrarrestar los efectos.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado.
Éxito El objetivo pasa la primera acción de su siguiente turno en el estado confuso.
Fallo El objetivo queda confundido durante 1 minuto.
Fallo crítico El objetivo queda confundido permanentemente.

DISYUNCIÓN CONJURO 9

POCO COMÚN ABJURACIÓN

Tradiciones arcana, primigenia
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Alcance 120 pies (*36 m*); **Objetivos** 1 objeto mágico

Una energía crujiente desune el objetivo. Intentas contrarrestarlo (pág. 458). Si tienes éxito, queda desactivado durante 1 semana. Con un éxito crítico, queda destruido. Si se trata de un artefacto u objeto similar, fallas automáticamente.

DOBLAR A MUERTO CONJURO 2

MUERTE NIGROMANCIA

Tradiciones divina, ocultista
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Alcance toque; **Objetivos** 1 criatura viva que está a 0 PG
Tirada de salvación Voluntad

Apagas la vida de una criatura que está al borde de la muerte. El objetivo debe llevar a cabo una salvación de Voluntad. Si el resultado la mata, obtienes 10 PG temporales y un bonificador +1 por estatus a las tiradas de ataque y de daño durante 10 minutos.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado.
Éxito El valor de moribundo del objetivo se incrementa en 1.
Fallo El objetivo muere.

DOBLE ENGAÑOSO CONJURO 6

ILUSIÓN

Tradiciones arcana, ocultista
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Duración mantenido hasta 1 minuto

Te vuelves invisible y creas un duplicado ilusorio de ti mismo. Cuando Mantienes el conjuro, puedes dictar mentalmente un cur-

so de acción para que tu duplicado lo siga durante dicho asalto. Tu duplicado actúa como si tuviera tu número completo de acciones, aunque en realidad no puede afectar en nada al entorno. Tanto el duplicado como la invisibilidad persisten a lo largo de la duración del conjuro. Llevar a cabo una acción hostil no acaba con la invisibilidad de *doble engañoso*, igual que un conjuro de *invisibilidad* de 4º nivel. Una criatura que determina que el duplicado es una ilusión no necesariamente sabe que es invisible, y una que puede ver tu forma invisible no necesariamente sabe que tu duplicado es una ilusión.

Si Lanzas un conjuro, atacas o interaccionas de alguna otra manera con otra criatura, como parte de dicha acción puedes hacer una prueba de Engaño contra la CD de Percepción de los observadores para convencerles de que es tu duplicado quien la lleva a cabo. Esto no engaña a nadie que es consciente de que tu duplicado es una ilusión, ni funciona si resulta obvio que el ataque no puede haber procedido del duplicado. Por ejemplo, si disparas un rayo, puedes hacer que parezca que procede del duplicado si éste está posicionado de la forma apropiada, pero si atacas con una espada y tu duplicado esta al otro lado de la habitación con respecto al objetivo, tu prueba de Engaño falla automáticamente.

DOLOR FANTASMAL — CONJURO 1

ILUSIÓN MENTAL NO LETAL

Tradiciones ocultista
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura
Tirada de salvación Voluntad; **Duración** 1 minuto

Un dolor ilusorio atenaza al objetivo, infligiendo 2d4 daño mental y 1d4 daño mental persistente. El objetivo debe llevar a cabo una salvación de Voluntad.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado.
Éxito El objetivo sufre el daño inicial completo, pero no el daño persistente, y el conjuro se acaba de inmediato.
Fallo El objetivo sufre el daño inicial y el daño persistente completos, y queda indispuesto 1. Si se recupera del estado indispuesto, el daño persistente se acaba y el conjuro también.
Fallo crítico Como en fallo, pero el objetivo queda indispuesto 2.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 2d4 y el daño persistente en 1d4.

DOMINAR — CONJURO 6

POCO COMÚN ENCANTAMIENTO INCAPACITACIÓN MENTAL

Tradiciones arcana, ocultista
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura
Tirada de salvación Voluntad; **Duración** hasta la siguiente vez que llevas a cabo tus preparativos diarios

Tomas el mando del objetivo, obligándole a obedecer tus órdenes. Si das una orden obviamente autodestructiva, el objetivo no actúa hasta que das una nueva orden. El efecto depende de su salvación de Voluntad.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado.
Éxito El objetivo queda aturdido 1 mientras lucha contra tus órdenes.
Fallo El objetivo es controlado por ti y sigue tus órdenes, pero puede hacer una salvación de Voluntad al final de cada uno de sus turnos. Con un éxito, el conjuro se acaba.
Fallo crítico Igual que fallo, pero el objetivo tan sólo tiene derecho a una nueva salvación si le das una nueva orden que va contra su naturaleza, como por ejemplo matar a sus aliados.

Potenciado (10º) La duración es ilimitada.

DON DE LENGUAS — CONJURO 5

POCO COMÚN ENCANTAMIENTO

Tradiciones arcana, divina, ocultista
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance toque; **Objetivos** 1 criatura
Duración 1 hora

El objetivo puede entender todas las palabras, sea cual sea el idioma y también habla los idiomas de las demás criaturas. Cuando se encuentra en un grupo mixto de criaturas, cada vez que el objetivo habla puede elegir a una criatura y hablar en un idioma que ésta entiende, incluso si no sabe de qué idioma se trata.

Potenciado (7º) La duración es de 8 horas.

DORMIR — CONJURO 1

ENCANTAMIENTO INCAPACITACIÓN MENTAL SUEÑO

Tradiciones arcana, ocultista
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance 30 pies (*9 m*); **Área** explosión de 5 pies (*1,5 m*)
Tirada de salvación Voluntad

Cada criatura en el área sufre somnolencia y podría quedarse dormida. Una criatura que queda inconsciente debido a este conjuro no queda tumbada ni suelta lo que tiene en las manos. Este conjuro no evita que las criaturas se despierten debido a una prueba con éxito de Percepción, lo que limita su utilidad en combate.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada.
Éxito La criatura sufre un penalizador -1 por estatus a las pruebas de percepción durante 1 asalto.
Fallo La criatura queda inconsciente. Si sigue inconsciente al cabo de 1 minuto, se despierta automáticamente.
Fallo crítico La criatura queda inconsciente. Si sigue inconsciente al cabo de 1 hora, se despierta automáticamente.

Potenciado (4º) Las criaturas quedan inconscientes durante 1 asalto con un fallo o 1 minuto con un fallo crítico. Quedan tumbadas, y sueltan lo que tienen en las manos y no pueden hacer pruebas de Percepción para despertarse. Cuando acaba la duración, la criatura duerme normalmente en lugar de despertarse automáticamente.

DUPLICAR ENEMIGO — CONJURO 7

CONJURACIÓN

Tradiciones arcana, ocultista
Lanzamiento ❖❖❖ material, somático, verbal
Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 enemigo de nivel 15 o inferior
Tirada de salvación Fortaleza; **Duración** mantenido hasta 1 minuto

Intentas crear un duplicado temporal de un enemigo para que luche por ti. El objetivo puede intentar una salvación de Fortaleza para perturbar el conjuro. El duplicado aparece en un espacio no ocupado adyacente al objetivo y tiene los mismos modificadores al ataque, CA, modificadores a las tiradas de salvación, Percepción y habilidades que el objetivo, pero tan sólo tiene 70 Puntos de Golpe y carece de las aptitudes especiales del mismo, incluyendo inmunidades, resistencias y debilidades. No dispone de objetos mágicos excepto runas de potencia de arma.

El duplicado obtiene el rasgo esbirro, y sólo puede dar Zancadas y Golpes. Sus Golpes infligen el daño normal del objetivo, pero no

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

aplican efectos añadidos, puesto que carece de aptitudes especiales. El conjuro se acaba automáticamente si los Puntos de Golpe del duplicado caen a 0.

El duplicado ataca a tus enemigos lo mejor que puede. También puedes intentar darle instrucciones adicionales; cuando Mantienes el conjuro, puedes también Comandar a un esbirro como parte de tu acción, pero es el DJ quien determina si el duplicado obedece tus órdenes.

El duplicado es inestable, por lo que cada turno después de que lleva a cabo sus acciones, pierde 4d6 Puntos de Golpe. No es una criatura viva, y no puede recuperar sus Puntos de Golpe perdidos en modo alguno.

Éxito crítico No consigues crear un duplicado.

Éxito El duplicado inflige mitad de daño con sus Golpes y la duración se reduce a un máximo de 2 asaltos.

Fallo El duplicado funciona tal y como se ha descrito.

Potenciado (+1) El nivel de la criatura a la que puedes designar como objetivo se incrementa en 2. El duplicado tiene 10 PG más.

ÉGIDA DE ENERGÍA — CONJURO 7

ABJURACIÓN

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia

Lanzamiento 1 minuto (material, somático, verbal)

Alcance toque; **Objetivos** 1 criatura

Duración 24 horas

Proteges al objetivo con una barrera de energía poderosa y de larga duración. El objetivo obtiene resistencia 5 al daño por ácido, electricidad, frío, fuego, fuerza, negativo, positivo y sónico.

Potenciado (9º) Las resistencias se incrementan a 10.

EMPUJÓN HIDRÁULICO — CONJURO 1

AGUA ATAQUE EVOCACIÓN

Tradiciones arcana, primigenia

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal

Alcance 60 pies (*18 m*); **Objetivos** 1 criatura u objeto no atendido

Invocas una poderosa explosión de agua presurizada que vapulea al objetivo y lo empuja hacia atrás. Haz una tirada de ataque de conjuro a distancia.

Éxito crítico El objetivo sufre 6d6 daño contundente y es empujado hacia atrás 10 pies (*3 m*).

Éxito El objetivo sufre 3d6 daño contundente y es empujado hacia atrás 5 pies (*1,5 m*).

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 2d6.

ENCOGER OBJETO — CONJURO 3

POLIMORFISMO TRANSMUTACIÓN

Tradiciones arcana

Lanzamiento 10 minutos (somático, verbal)

Alcance toque; **Objetivos** 1 objeto no mágico de hasta 20 pies cúbicos (*0,57 m³*) de volumen y hasta 80 de Impedimenta.

Duración 1 día

Encoges el objetivo hasta aproximadamente el tamaño de una moneda. Esto lo reduce hasta Impedimenta desdeñable. Puedes Disipar el conjuro y éste se acaba si arrojas el objeto sobre una superficie sólida. El objeto no puede utilizarse para atacar o causar daño durante el proceso de devolverlo al tamaño normal. Si no hay sitio para devolver el objeto a su tamaño normal al acabar el conjuro, la duración de éste continúa hasta que el objeto está en un lugar lo suficientemente grande como para acomodar su tamaño normal.

ENCOGER — CONJURO 2

POLIMORFISMO TRANSMUTACIÓN

Tradiciones arcana, primigenia

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal

Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura voluntaria

Duración 5 minutos

Deformas el espacio para hacer que una criatura sea más pequeña. El objetivo encoge hasta convertirse en Menudo. Su equipo encoge con él, pero vuelve a tamaño natural si se lo quita. El alcance de la criatura cambia a 0 pies. Este conjuro no tiene efecto alguno sobre una criatura Menuda.

Potenciado (6º) El conjuro puede designar como objetivo hasta a 10 criaturas.

ENEMISTAD DE LA NATURALEZA — CONJURO 9

ENCANTAMIENTO

Tradiciones primigenia

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal

Alcance 120 pies (*36 m*); **Área** explosión de 500 pies (*150 m*); **Objetivos** hasta 5 criaturas

Duración 10 minutos

Los animales y las plantas del área se vuelven contra los objetivos. Cada objetivo sufre los siguientes efectos mientras permanece en el área.

- La vegetación brota de todas las superficies imponiendo a cada objetivo un penalizador de -10 pies (*-3 m*) por circunstancia a su Velocidad en cada momento en el que está adyacente a las plantas.
- Los animales agresivos atacan de forma impredecible. Al inicio de su turno, cada objetivo hace una prueba plana CD 8. Con un fallo, es atacado por una nube de criaturas que infligen 2d10 daño cortante. El objetivo hace una salvación básica de Reflejos y queda desprevenido durante 1 asalto con cualquier resultado distinto a un éxito crítico.
- El objetivo pierde toda conexión con la Naturaleza o las criaturas naturales. Tiene que tener éxito en una prueba plana CD 5 para lanzar cualquier conjuro primigenio, o éste falla. Además, las criaturas tipo animal o planta se vuelven hostiles hacia él, incluso alguna con un vínculo fuerte con el objetivo, como por ejemplo un compañero animal.

El DJ podría decidir que no puedes someter a determinadas criaturas (como por ejemplo un emisario de un dios de la Naturaleza) a la ira de la Naturaleza.

ENLACE MENTAL — CONJURO 1

ADIVINACIÓN MENTAL

Tradiciones ocultista

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal

Alcance toque; **Objetivos** 1 criatura voluntaria.

Enlazas tu mente con la del objetivo y le impartes mentalmente una cantidad de información en un instante que de otra forma se podría comunicar en 10 minutos.

EPIDEMIA ESPIRITUAL — CONJURO 8

MALDICIÓN NIGROMANCIA

Tradiciones divina, ocultista

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal

Alcance 120 pies (*36 m*); **Objetivos** 1 criatura

Tirada de salvación Voluntad; **Duración** variable

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Maldices al objetivo, debilitando su espíritu y dejando en su esencia una trampa contagiosa. El objetivo debe llevar a cabo una salvación de Voluntad. Toda criatura que lanza un conjuro divino u ocultista sobre el objetivo mientras está afectado se ve expuesta a *epidemia espiritual* y tiene que hace también una salvación de Voluntad. La maldición continúa extendiéndose de esta manera.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado.

Éxito El objetivo queda debilitado 2 y anonadado 2 durante 1 asalto.

Fallo El objetivo queda debilitado 2 y anonadado 2 durante 1 minuto y debilitado 1 y anonadado 1 permanentemente.

Fallo crítico El objetivo queda debilitado 3 y anonadado 3 durante 1 minuto y debilitado 2 y anonadado 2 permanentemente.

ERUPCIÓN VOLCÁNICA — CONJURO 7

EVOCACIÓN FUEGO

Tradiciones primigenia

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal

Alcance 120 pies (*36 m*); **Área** un cilindro de 5 pies (*1,5 m*) de radio y 80 pies (*24 m*) de altura

Tirada de salvación Reflejos

La tierra se abre, expulsando una columna de lava a gran altura en un cilindro vertical, infligiendo 14d6 daño por fuego a las criaturas del área. La lava se enfría rápidamente y envuelve a las criaturas del área. Una criatura envuelta en roca es torpe 1 y sufre un penalizador -10 (*-3 m*) por estatus a sus Velocidades. Todo terreno normal se convierte en terreno difícil para una criatura voladora y por lo tanto dichas criaturas descienden 20 pies (*6 m*) de inmediato en el momento en el que son envueltas, pero no sufren daño debido a esta caída. Una criatura envuelta en roca puede intentar Huir contra tu CD del conjuro para acabar el efecto. De lo contrario, la criatura permanece envuelta hasta que sufre un total de 50 daño, lo que la libera de la roca.

Además, las criaturas en el área y las que están a 5 pies (*1,5 m*) o menos de la columna de lava sufren automáticamente 3d6 daño por fuego del intenso calor, sea cual sea el resultado de sus tiradas de salvación.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada.

Éxito La criatura sufre mitad de daño.

Fallo La criatura sufre daño completo y queda envuelta en roca.

Fallo crítico La criatura sufre doble daño y queda envuelta en roca.

Potenciado (+1) El daño en el área se incrementa en 2d6 y el daño debido al intenso calor se incrementa en 1d6.

ESCALADA DE ARAÑA — CONJURO 2

TRANSMUTACIÓN

Tradiciones arcana, primigenia

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal

Alcance toque; **Objetivos** 1 criatura

Duración 10 minutos

Minúsculos pelillos surgen en las manos y pies de la criatura, proporcionándole agarre casi en cualquier superficie. El objetivo obtiene una Velocidad de trepar igual a su Velocidad.

Potenciado (5°) La duración se incrementa a 1 hora.

ESCENA ILUSORIA — CONJURO 5

AUDITIVO ILUSIÓN VISUAL

Tradiciones arcana, ocultista

Lanzamiento 10 minutos (somático, verbal)
Alcance 500 pies (*150 m*); **Área** explosión de 30 pies (*9 m*)
Duración 1 hora

Formas una escena imaginaria que incluye hasta 10 criaturas discretas u objetos de diversos tamaños, todos los cuales deben estar en el interior del área del conjuro. Dichos elementos generan los sonidos y los colores apropiados, y su tacto es el correcto. Los elementos de una *escena ilusoria* no pueden hablar. A diferencia del conjuro *criatura ilusoria*, las criaturas de tu escena carecen de aptitudes y estadísticas de combate. Tu escena no incluye cambios en el entorno que la rodea, aunque puedes colocarla en el terreno ilusorio de un conjuro de *terreno alucinatorio*.

Cuando creas la escena, puedes elegir que sea estática o que siga un programa. Aunque una escena estática es estacionaria, incluye movimiento natural básico. Por ejemplo, el viento soplando sobre un pedazo de papel ilusorio lo haría crujir. Un programa puede tener hasta 1 minuto de longitud y se repite al acabar. Por ejemplo, podrías crear una escena de dos orcos luchando entre sí, y la lucha iría de la misma forma en cada repetición. Si creas un bucle, los dos luchadores acaban en el mismo lugar al inicio y al final de la escena, pero puedes refinar el programa para que sea difícil decir cuándo empieza y cuándo acaba el bucle. Cualquiera que observe la escena más de unos cuantos minutos casi siempre se dará cuenta del bucle. Una vez has creado la ilusión, no puedes alterar el programa.

Cualquier criatura que toque cualquier parte de la imagen o utilice la acción de Buscar para examinarla podrá hacer un intento de descreer tu ilusión. Si interacciona con una parte de la ilusión, sólo descree dicha parte. Tan sólo puede descreer la escena al completo con un éxito crítico.

Potenciado (6º) Las criaturas o los objetos de tu escena pueden hablar. Cuando creas el programa, debes recitar el texto específico de cada actor. El conjuro disfraza tu voz para cada actor.
Potenciado (8º) Como la versión de 6º nivel, y la duración es ilimitada.

ESCUDAR A OTRO — CONJURO 2

NIGROMANCIA

Tradiciones divina
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura
Duración 10 minutos

Forjas un vínculo temporal entre la esencia vital del objetivo y la tuya. Éste sufre mitad de daño de todos los efectos que infligen daño en Puntos de Golpe y tú sufres el resto. Cuando sufres daño a través de este vínculo, no aplicas a dicho daño ninguna resistencia, debilidad u otras aptitudes tuyas; simplemente lo anotas. El conjuro se acaba si el objetivo se encuentra en algún momento a más de 30 pies (*9 m*) de ti. Si el objetivo o tú quedáis reducidos a 0 Puntos de Golpe, cualquier daño debido a este conjuro se resuelve y a continuación el conjuro se acaba.

ESCUDO DE FUEGO — CONJURO 4

EVOCACIÓN FUEGO

Tradiciones arcana, primigenia
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Duración 1 minuto

Te rodeas de llamas fantasmales, obteniendo resistencia al frío 5. Además, las criaturas adyacentes que te impactan con un ataque cuerpo a cuerpo, así como las que te tocan o te impactan con un ataque sin armas, sufren 2d6 daño por fuego cada vez que lo hacen.
Potenciado (+2) La resistencia al frío se incrementa en 5 y el daño por fuego se incrementa en 1d6.

ESCUDO — TRUCO 1

ABJURACIÓN FUERZA TRUCO

Tradiciones arcana, divina, ocultista
Lanzamiento ❖ verbal
Duración hasta el inicio de tu siguiente turno

Alzas un escudo de fuerza mágica. Esto cuenta como utilizar la acción Alzar un escudo, y te concede un bonificador +1 por circunstancia a la CA hasta el inicio de tu siguiente, pero no requiere una mano para usarse.

Mientras el conjuro está en funcionamiento, puedes utilizar la reacción Bloquear con el escudo con tu escudo mágico (ver recuadro). El escudo tiene Dureza 5. Una vez has utilizado Bloquear con el escudo, el conjuro se acaba y no puedes volver a lanzarlo hasta al cabo de 10 minutos. A diferencia de un Bloqueo con el escudo normal, puedes utilizar la reacción del conjuro contra el conjuro *proyectil mágico*.

Potenciar el conjuro incrementa la Dureza del escudo.

Potenciado (3º) El escudo tiene Dureza 10.
Potenciado (5º) El escudo tiene Dureza 15.
Potenciado (7º) El escudo tiene Dureza 20.
Potenciado (9º) El escudo tiene Dureza 25.

ACCIONES DE ESCUDO

El conjuro *escudo* funciona como un escudo alzado, y también te concede la aptitud de utilizar la reacción Bloquear con el escudo.

BLOQUEAR CON EL ESCUDO ↷

Desencadenante Sufres daño de un ataque físico, teniendo el escudo alzado.

Interpones el escudo para protegerte de un golpe. El escudo evita que sufras una cantidad de daño igual a la Dureza del mismo. El escudo y tú os repartís el daño sobrante, lo que posiblemente puede romperlo o destruirlo.

ESCUDRIÑAMIENTO — CONJURO 6

POCO COMÚN ADIVINACIÓN ESCUDRIÑAMIENTO

Tradiciones arcana, ocultista
Lanzamiento 10 minutos (material, somático, verbal)
Alcance planetario; **Objetivos** 1 criatura
Tirada de salvación Voluntad; **Duración** mantenido hasta 10 minutos

Espías mágicamente a una criatura a tu elección. *Escudriñamiento* funciona como *clarividencia* (pág. 327), excepto en que la imagen que recibes es menos precisa, e insuficiente para *teletransporte* o conjuros similares. En lugar de crear un ojo en una ubicación fija a 500 pies (*150 m*) o menos, en su lugar creas un ojo que se manifiesta por encima del objetivo. Puedes designar un objetivo o bien por nombre, o tocando una de sus posesiones o una parte de su cuerpo. Si no te has reunido en persona con el objetivo, la CD de *escudriñar* es 2 menor y, si no eres consciente de la identidad del objetivo (quizá porque has encontrado el colmillo de una criatura desconocida en el escenario de un crimen), la CD es en su lugar 10 menor.

Los efectos dependen de la salvación de Voluntad del objetivo.

Éxito crítico El conjuro falla y el objetivo queda temporalmente inmune durante 1 semana. Éste también obtiene un atisbo de ti y averigua la distancia y la dirección aproximadas que os separan.

Éxito crítico El conjuro falla y el objetivo queda temporalmente inmune durante 1 día.
Fallo El conjuro tiene éxito.
Fallo crítico El conjuro tiene éxito y el ojo sigue al objetivo si se mueve, moviéndose hasta 60 pies (*18 m*) por asalto.

ESFERA DE INVISIBILIDAD CONJURO 3

ILUSIÓN
Tradiciones arcana, ocultista
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Área emanación de 10 pies (*3 m*); **Objetivos** tú y cualquier número de criaturas dentro del alcance
Duración 10 minutos

Tú y todos los demás objetivos sois invisibles excepto entre vosotros mientras permanecéis en el área del conjuro. Si una criatura que se ha hecho invisible debido a este conjuro abandona el área del mismo, se vuelve visible y sigue siéndolo incluso si vuelve a dicha área. Si cualquier criatura que se ha hecho invisible debido a este conjuro utiliza una acción hostil, el conjuro se acaba después de completar dicha acción.

Mientras se explora, es fácil moverse juntos lentamente y permanecer invisibles. Sin embargo, en combate esto es imposible. Una vez empieza un encuentro, las criaturas permanecen invisibles como máximo hasta el final del primer asalto, en cuyo momento el conjuro se acaba.

Potenciado (5º) La duración se incrementa a 1 hora.

ESFERA ELÁSTICA CONJURO 4

ABJURACIÓN FUERZA
Tradiciones arcana, ocultista
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura Grande o menor
Duración 1 minuto

Creas una esfera de fuerza inmóvil para, o bien atacar, o bien proteger al objetivo, bloqueando cualquier cosa que pudiera atravesar la esfera. Ésta tiene CA 5, Dureza 10 y 40 Puntos de Golpe. Es inmune a los impactos críticos y al daño de precisión. *Desintegrar* destruye la esfera instantáneamente. Si el objetivo es involuntario, los efectos de la esfera dependen de su salvación de Reflejos.

Éxito crítico El objetivo perturba la integridad de la esfera, haciendo que se desplome por completo.
Éxito La esfera funciona normalmente, pero sólo tiene 10 Puntos de Golpe en lugar de 40.
Fallo La esfera tiene su efecto normal.

ESFERA FLAMÍGERA CONJURO 2

EVOCACIÓN FUEGO
Tradiciones arcana, primigenia
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Alcance 30 pies (*9 m*); **Área** 1 cuadrado de 5 pies (*1,5 m*) de lado
Tirada de salvación Reflejos; **Duración** mantenida hasta 1 minuto

Creas una esfera de llamas en una casilla dentro del alcance. La esfera debe estar soportada por una superficie sólida, como por ejemplo un suelo de piedra. La esfera inflige 3d6 daño por fuego a cada criatura en la casilla al aparecer; cada criatura debe hacer una salvación básica de Reflejos. En asaltos subsiguientes, puedes Mantener este conjuro dejando la esfera en su casilla o haciéndola rodar a otra dentro del alcance infligiendo 3d6 daño por fuego; cada criatura en la casilla debe hacer una salvación básica de Reflejos.

Las criaturas que tienen éxito en su salvación no sufren daño alguno (en lugar de la mitad).

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 1d6.

ESFERA PRISMÁTICA CONJURO 9

ABJURACIÓN LUZ
Tradiciones arcana, ocultista
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Alcance 10 pies (*3 m*)
Duración 1 hora

Creas una esfera de siete capas para proteger un área. Esta esfera multicolor funciona como un *muro prismático* pero su forma es la de una explosión de 10 pies (*3 m*) centrada en una esquina de tu espacio. Debes formar la esfera en un espacio abierto ininterrumpido de forma que sus bordes no atraviesen ninguna criatura u objeto, o el conjuro se pierde.

ESTABILIZAR TRUCO 1

CURACIÓN NIGROMANCIA POSITIVO TRUCO
Tradiciones divina, primigenia
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura moribunda

La energía positiva cierra la puerta de la muerte. El objetivo sale del estado moribundo, aunque queda inconsciente y a 0 Puntos de Golpe.

ESTALLAR CONJURO 2

EVOCACIÓN SÓNICO
Tradiciones ocultista, primigenia
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 objeto no atendido

Un ataque sónico de alta frecuencia hace estallar un objeto próximo. Infliges 2d10 daño sónico al objeto, ignorando su Dureza si es 4 o menor.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 1d10 y la Dureza que el conjuro ignora se incrementa en 2.

ESTALLIDO DE SOMBRA CONJURO 5

EVOCACIÓN SOMBRA
Tradiciones divina, ocultista
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Alcance variable; **Área** variable
Tirada de salvación Reflejos o Voluntad básicas (a elección del objetivo)

Das forma a la sustancia casi real del Plano de la Sombra como una explosión. Elige entre daño por ácido, contundente, cortante, electricidad, frío, fuego, fuerza, perforante o sónico, y elige también un cono de 30 pies (*9 m*), una explosión de 15 pies (*4,5 m*) a 120 pies (*36 m*) o menos o una línea de 50 pies (*15 m*). La explosión inflige 5d8 daño del tipo que has elegido a cada criatura en el área.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 1d8.

EXCURSIÓN ETÉREA CONJURO 7

POCO COMÚN CONJURACIÓN TELETRANSPORTE
Tradiciones divina, ocultista
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Duración mantenido hasta 1 minuto

Viajas al Plano Etéreo, que se solapa con el Plano Material. Las criaturas del Plano Material no te pueden ver, y puedes moverte a través de las cosas en dicho plano. Te mueves a la mitad de tus Velocidades

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

normales, pero puedes hacerlo en cualquier dirección (incluyendo hacia arriba y hacia abajo).

Puedes ver en el Plano Material en un radio de 60 pies (*18 m*); es gris, brumoso y dispone de ocultación de ti. No puedes afectar al Plano Material ni ser afectado por el mismo, excepto por los efectos de fuerza y las abjuraciones que se originan allí. Cuando el conjuro se acaba, vuelves al Plano Material. Si estás en el aire, caes (si no puedes volar) y si estás en el interior de un objeto, eres expulsado al espacio vacío más próximo sufriendo 1d6 daño por cada 5 pies (*1,5 m*) que eres empujado.

Si lanzas este conjuro sin estar en el Plano Material, se pierde.

Potenciado (9º) Puedes designar como objetivo hasta 5 criaturas adicionales voluntarias a un alcance de hasta 30 pies (*9 m*). La duración es de hasta 10 minutos.

EXIGENCIA TELEPÁTICA — CONJURO 9

ENCANTAMIENTO · INCAPACITACIÓN · LINGÜÍSTICO · MENTAL

Tradiciones arcana, divina, ocultista

Lanzamiento ◆◆◆ material, somático, verbal

Alcance planetario; **Objetivos** 1 criatura con la que has estado antes en contacto telepático

Tirada de salvación Voluntad; **Duración** variable

Envías al objetivo un mensaje de 25 palabras o menos, y éste puede responder de inmediato con su propio mensaje de 25 palabras o menos. Tu mensaje es insidioso y tiene el efecto de *sugestión* (página 379), con el mensaje sustituyendo a la sugestión hablada. Si salva con éxito, el objetivo queda temporalmente inmune durante 1 día, y con un éxito crítico, el objetivo queda temporalmente inmune durante 1 mes. Sólo puedes designar como objetivo a una criatura si has estado previamente en contacto con ella, como por ejemplo vía el conjuro *telepatía*.

EXPLOSIÓN DE ECLIPSE — CONJURO 7

FRÍO · NEGATIVO · NIGROMANCIA · OSCURIDAD

Tradiciones arcana, divina, primigenia

Lanzamiento ◆◆ somático, verbal

Alcance 500 pies (*150 m*); **Área** explosión de 60 pies (*18 m*)

Tirada de salvación Reflejos

Un globo de oscuridad congelante explota en el área, infligiendo 8d10 de daño por frío a las criaturas en el área, más 8d4 de daño negativo adicional a las criaturas vivas. Las criaturas en el área deben hacer una salvación de Reflejos.

Si el globo se solapa con un área de luz mágica o afecta a una criatura afectada por luz mágica, la *explosión de eclipse* intenta contrarrestar el efecto de luz.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada.

Éxito La criatura sufre mitad de daño.

Fallo La criatura sufre daño completo.

Fallo crítico La criatura sufre doble daño, y queda cegada por la oscuridad con una duración ilimitada.

Potenciado (+1) El daño por frío se incrementa en 1d10 y el daño negativo contra los vivos se incrementa en 1d4.

EXPLOSIÓN DE SONIDO — CONJURO 2

EVOCACIÓN · SÓNICO

Tradiciones divina, ocultista

Lanzamiento ◆◆ somático, verbal

Alcance 30 pies (*90 m*); **Área** explosión de 10 pies *(6 m)*

Tirada de salvación Fortaleza

Un ruido cacofónico surge explosivamente, infligiendo 210 daño sónico. Cada criatura debe hacer una salvación de Fortaleza.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada.

Éxito La criatura sufre mitad de daño.

Fallo La criatura sufre daño completo y queda ensordecida durante 1 asalto.

Fallo crítico La criatura sufre doble daño y queda ensordecida durante 1 minuto y aturdida 1.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 1d10.

EXPLOSIÓN ESPIRITUAL — CONJURO 6

FUERZA · NIGROMANCIA

Tradiciones divina, ocultista

Lanzamiento ◆◆ somático, verbal

Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura

Tirada de salvación Fortaleza básica

Concentras energía etérea y atacas al espíritu de una criatura, infligiendo 16d6 daño por fuerza. Como quiera que *explosión espiritual* afecta el espíritu de la criatura, puede dañar a un objetivo que está proyectando su consciencia (por ejemplo, mediante *proyectar imagen*) o poseyendo a otra criatura incluso si el cuerpo del objetivo está en otra parte. La criatura poseída no resulta dañada por la explosión. La explosión no daña a criaturas carentes de espíritu, como por ejemplo los constructos.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 2d6.

EXPLOSIÓN SOLAR — CONJURO 7

EVOCACIÓN · FUEGO · LUZ · POSITIVO

Tradiciones divina, primigenia

Lanzamiento ◆◆ somático, verbal

Alcance 500 pies (*150 m*); **Área** explosión de 60 pies (*18 m*)

Tirada de salvación Reflejos

Un potente globo de abrasadora luz solar explota en el área, infligiendo 8d10 daño por fuego a las criaturas en la misma, más 8d10 daño positivo adicional a los muertos vivientes. Cada criatura en el área debe hacer una salvación de Reflejos.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada.

Éxito La criatura sufre mitad de daño.

Fallo La criatura sufre daño completo.

Fallo crítico La criatura sufre daño completo, y queda cegada de forma permanente.

Si el globo se solapa con un área de oscuridad mágica, *explosión solar* intenta contrarrestar el efecto de oscuridad.

Potenciado (+1) El daño por fuego se incrementa en 1d10 y el daño positivo contra los muertos vivientes se incrementa también en 1d10.

FACHADA DE OBJETO — CONJURO 1

ILUSIÓN · VISUAL

Tradiciones arcana, ocultista

Lanzamiento ◆◆ somático, verbal

Alcance toque; **Objetivos** 1 objeto de un tamaño no superior a 10 pies x 10 pies x 10 pies (*3 x 3 x 3 m*)

Duración 1 hora

Haces que el objeto objetivo tenga el aspecto de estar físicamente mucho mejor o mucho peor. Cuando lanzas el conjuro decides si quieres hacer que el objeto parezca decrépito o perfecto. Un objeto al que se hace parecer decrépito aparenta estar roto y ser de baja calidad. Un objeto intacto al que se hace parecer mejor aparenta ser nuevo a

estrenar y estar bien pulido o mantenido. Un objeto roto parece estar intacto y funcional. Los objetos destruidos no pueden verse afectados por este conjuro. Una criatura que Interactúa con el objeto puede intentar descreer la ilusión.

Potenciado (2º) La duración es de 24 horas.
Potenciado (3º) La duración es ilimitada.

FALSA VIDA — CONJURO 2

NIGROMANCIA

Tradiciones arcana, ocultista
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Duración 8 horas

Creas un depósito de vitalidad a base de energía nigromántica, que te concede tantos Puntos de Golpe temporales como 6 más tu modificador por característica de lanzamiento de conjuros.

Potenciado (+1) Los Puntos de Golpe temporales se incrementan en 3.

FARO VITAL — CONJURO 4

CURACIÓN NIGROMANCIA POSITIVO

Tradiciones divina, primigenia
Lanzamiento 1 minuto (somático, verbal)
Duración hasta tus siguientes preparativos diarios

La vitalidad irradia de ti, permitiendo a otros suplicarte y recibir curación. Una vez por asalto, o bien tú o bien un aliado tuyo podéis usar una acción de Interactuar para suplicar e imponer las manos a fin de recuperar Puntos de Golpe. Cada vez que el faro cura a alguien, su fuerza disminuye. Restablece 4d10 puntos de golpe a la primera criatura, 4d8 a la segunda, 4d6 a la tercera y 4d4 a la cuarta, después de lo cual el conjuro se acaba. Tan sólo puedes tener un faro vital activo en un momento dado.

Potenciado (+1) El faro restablece un dado adicional de Puntos de Golpe cada vez que cura, utilizando el mismo tipo de dado que los demás de dicho paso.

FENÓMENO PRIMIGENIO — CONJURO 10

ADIVINACIÓN

Tradiciones primigenia
Lanzamiento ❖❖❖ material, somático, verbal

Solicitas una intercesión directa del mundo natural. La Naturaleza siempre rehúsa las peticiones antinaturales y podría conceder una petición diferente (potencialmente más poderosa o que encajara mejor en su carácter) que la pedida por ti. Un conjuro de *fenómeno primigenio* puede hacer cualquiera de las siguientes cosas.

- Duplicar cualquier conjuro primigenio de 9º nivel o inferior.
- Duplicar cualquier conjuro no primigenio de 7º nivel o inferior.
- Crear cualquier efecto cuyo nivel de poder está en línea con los efectos de más arriba.
- Invertir ciertos efectos que tienen que ver con el conjuro *deseo*.

A discreción del DJ, puedes intentar el uso de *fenómeno primigenio* para crear efectos mayores que estos, pero hacerlo puede ser peligroso, o el conjuro puede tener tan sólo efectos parciales.

FLAMEAR — TRUCO 1

ATAQUE EVOCACIÓN FUEGO TRUCO

Tradiciones arcana, primigenia
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura

Una bolita de llamas aparece en la palma de tu mano, y atacas con ella o bien cuerpo a cuerpo o bien a distancia. Haz una tirada de ataque de conjuros contra la CA de tu objetivo. Normalmente éste es un ataque a distancia, pero también puedes llevar a cabo un ataque cuerpo a cuerpo sin armas contra una criatura que está a tu alcance. Con un éxito, infliges 1d4 daño por fuego más tu modificador por característica de lanzamiento de conjuros. Con un éxito crítico, el objetivo sufre doble daño y 1d4 daño por fuego persistente.

Potenciado (+1) Incrementa el daño en 1d4 y el daño persistente en caso de crítico también en 1d4.

FLECHA ÁCIDA — CONJURO 2

ÁCIDO ATAQUE EVOCACIÓN

Tradiciones arcana, primigenia
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance 120 pies (*36 m*); **Objetivos** 1 criatura

Conjuras una flecha de ácido que continúa corroyendo al objetivo después de impactar. Haz un ataque de conjuro contra el objetivo. Con un impacto, infliges 3d8 daño por ácido más 1d6 daño persistente por ácido. Con un impacto crítico, dobla el daño inicial pero no el persistente.

Potenciado (+2) El daño inicial se incrementa en 2d8 y el daño persistente por ácido se incrementa en 1d6.

FORMA AÉREA — CONJURO 4

POLIMORFISMO TRANSMUTACIÓN

Tradiciones arcana, primigenia
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Duración 1 minuto

Empleas tu dominio de las fuerzas primigenias para cambiar la forma de tu cuerpo a una forma de batalla de animal Mediano volador. Cuando lanzas este conjuro, eliges murciélago, pájaro, pterosauro o avispa. Puedes decidir el tipo específico de animal (como el de una lechuza o un águila si eliges un pájaro) pero esto no tiene efecto alguno ni sobre el Tamaño de la forma ni sobre sus estadísticas. Cuando te encuentras en esta forma, obtienes el rasgo animal. Puedes Disipar el conjuro.

Obtienes las siguientes estadísticas y aptitudes, sin importar qué forma de batalla eliges:

- CA = a 18 más tu nivel. Ignora el penalizador a las pruebas de armadura y la reducción de la Velocidad.
- 5 Puntos de Golpe temporales.
- Visión en la penumbra.
- Uno o más ataques cuerpo a cuerpo sin armas específicos de la forma de batalla elegida, que son los únicos ataques que puedes utilizar. Estás entrenado en ellos. Tu modificador al ataque es +16 y tu bonificador al daño es +5. Dichos ataques están basados en la Destreza (por ejemplo, a efectos del estado torpe). Si tu modificador al ataque para los ataques sin armas basados en la Destreza es superior, puedes utilizarlo en lugar de éste.
- Modificador +16 a las Acrobacias, si tu propio modificador no es superior.

También obtienes aptitudes específicas basadas en la forma elegida:

- **Avispa** Velocidad 20 pies (*6 m*), volar 40 pies (*12 m*); **Cuerpo a cuerpo** ❖ aguijón, **Daño** 1d8 perforante más 1d6 persistente veneno.
- **Murciélago** 20 pies (*6 m*), volar 30 pies (*9 m*); ecocolocación precisa 40 pies (*12 m*); **Cuerpo a cuerpo** ❖ colmillos, **Daño** 2d8

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

perforante; **Cuerpo a cuerpo** ❖ ala (ágil), **Daño** 2d6 contundente.
- **Pájaro** Velocidad 10 pies (*3 m*), volar 50 pies (*15 m*); **Cuerpo a cuerpo** ❖ pico, **Daño** 2d8 perforante; **Cuerpo a cuerpo** ❖ garra (ágil), **Daño** 1d10 cortante.
- **Pterosauro** Velocidad 10 pies (*3 m*), volar 40 pies (*12 m*); olfato impreciso 30 pies (*9 m*); **Cuerpo a cuerpo** ❖ pico, **Daño** 3d6 perforante.

Potenciado (5º) Tu forma de batalla es Grande y tu Velocidad de volar obtiene un bonificador de +10 pies (*+3 m*) por estatus. Debes tener suficiente espacio para expandirte a dicho tamaño o el conjuro se pierde. En su lugar obtienes 10 PG temporales, modificador +18 al ataque, bonificador al daño +8 y Acrobacias +20.

Potenciado (6º) Tu forma de batalla es Enorme, tu Velocidad de volar obtiene un bonificador de +15 pies (*+4,5 m*) por estatus y tus ataques tienen un alcance de 10 pies (*3 m*). Debes tener suficiente espacio para expandirte a dicho tamaño o el conjuro se pierde. En su lugar obtienes CA = 21 + tu nivel, 15 PG temporales, modificador +21 al ataque, bonificador +4 al daño y dobles dados de daño (incluyendo el daño persistente) y Acrobacias +23.

FORMA ANIMAL — CONJURO 2

POLIMORFISMO TRANSMUTACIÓN

Tradiciones primigenia
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Duración 1 minuto

Llamas a la energía primigenia para transformarte en la forma de batalla de un animal Mediano. La primera vez que lanzas este conjuro, eliges entre simio, oso, toro, cánido, felino, ciervo, rana, tiburón o serpiente. Después puedes decidir el tipo específico de animal (como por ejemplo, león o leopardo de las nieves para felino), pero esto no tiene efecto alguno ni sobre el Tamaño de la forma ni sobre sus estadísticas. Cuando te encuentras en esta forma, obtienes el rasgo animal. Puedes Disipar el conjuro.

Obtienes las siguientes estadísticas y aptitudes, sin importar qué forma de batalla eliges:
- CA = a 16 + tu nivel. Ignora el penalizador a las pruebas de armadura y la reducción de la Velocidad.
- 5 Puntos de Golpe temporales.
- Visión en la penumbra y olfato impreciso 30 pies (*9 m*).
- Uno o más ataques cuerpo a cuerpo sin armas específicos de la forma de batalla elegida, que son los únicos ataques que puedes utilizar. Estas entrenado en ellos. Tu modificador al ataque es +9 y tu bonificador al daño es +1. Dichos ataques están basados en la Fuerza (por ejemplo, a efectos del estado debilitado). Si tu bonificador al ataque sin armas es mayor, puedes utilizarlo en su lugar.
- Modificador +16 al Atletismo, si tu propio modificador no es superior.

También obtienes aptitudes específicas basadas en el tipo de animal elegido:
- **Cánido** Velocidad 40 pies (*12 m*); **Cuerpo a cuerpo** ❖ mandíbulas, **Daño** 2d8 perforante.
- **Ciervo** Velocidad 50 pies (*15 m*); **Cuerpo a cuerpo** ❖ asta, **Daño** 2d6 perforante.
- **Felino** Velocidad 40 pies (*12 m*); **Cuerpo a cuerpo** ❖ mandíbulas, **Daño** 2d6 perforante; **Cuerpo a cuerpo** ❖ zarpa (ágil), **Daño** 1d10 cortante.
- **Oso** Velocidad 30 pies (*9 m*); **Cuerpo a cuerpo** ❖ mandíbulas, **Daño** 2d8 perforante; **Cuerpo a cuerpo** ❖ zarpa (ágil), **Daño** 1d8 cortante.
- **Rana** Velocidad 25 pies (*7,5 m*), nadar 25 pies (*7,5 m*); **Cuerpo a cuerpo** ❖ mandíbulas, **Daño** 2d6 contundente; **Cuerpo a cuerpo** ❖ lengua (alcance 15 pies [*4,5 m*]), **Daño** 2d4 contundente.
- **Serpiente** Velocidad 20 pies (*6 m*), trepar 20 pies (*6 m*), nadar 20 pies (*6 m*); **Cuerpo a cuerpo** ❖ colmillos, **Daño** 2d4 perforante más 1d6 veneno.
- **Simio** Velocidad 25 pies (*7,5 m*), Trepar 20 pies (*6 m*); **Cuerpo a cuerpo** ❖ puño, **Daño** 2d6 contundente
- **Tiburón** Velocidad de nado 35 pies (*10,5 m*); **Cuerpo a cuerpo** ❖ mandíbulas, **Daño** 2d8 perforante; puede respirar bajo el agua, pero no en el aire.
- **Toro** Velocidad 30 pies (*9 m*); **Cuerpo a cuerpo** ❖ cornada, **Daño** 2d8 perforante.

Potenciado (3º) En su lugar obtienes 10 PG temporales, CA = 17 + tu nivel, bonificador al ataque +14, bonificador al daño +5 y Atletismo +14.

Potenciado (4º) Tu forma de batalla es Grande y tus ataques tienen un alcance de 10 pies (*3 m*). Debes tener suficiente espacio para expandirte a dicho tamaño o el conjuro se pierde. En su lugar, obtienes 15 PG temporales, CA = 18 + tu nivel, modificador al ataque +16, bonificador al daño +9 y Atletismo +16.

Potenciado (5º) Tu forma de batalla es Enorme y tus ataques tienen un alcance de 15 pies (*4,5 m*). Debes tener suficiente espacio para expandirte a dicho tamaño o el conjuro se pierde. En su lugar obtienes 20 PG temporales, CA = 18 + tu nivel, modificador al ataque +18, bonificador al daño +7 y doblas el número de dados de daño y Atletismo +20.

FORMA DE ÁRBOL — CONJURO 2

PLANTA POLIMORFISMO TRANSMUTACIÓN

Tradiciones primigenia
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Duración 8 horas

Te transformas en un árbol Grande. Las pruebas de Percepción no revelan tu auténtica naturaleza, pero una prueba con éxito de Naturaleza o de Supervivencia contra tu CD de conjuros revelan que apareces como un árbol extrañamente nuevo en el área. Cuando estás en forma de árbol, puedes observar todo lo que te rodea, pero no puedes actuar de otra forma que acabando el conjuro (y a la vez tu turno), utilizando una sola acción que tiene el rasgo concentrar. Como árbol, tu CA es 20 y sólo te afectan bonificadores y penalizadores por estatus, y bonificadores y penalizadores por circunstancia. Todos los éxitos y éxitos críticos que sacas en las salvaciones de Reflejos son fallos.

FORMA DE DINOSAURIO — CONJURO 4

POLIMORFISMO TRANSMUTACIÓN

Tradiciones primigenia
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Duración 1 minuto

Canalizas las fuerzas primigenias de la Naturaleza para transformarte en una forma de batalla de animal Grande, específicamente la de un potente y terrorífico dinosaurio. Tienes que disponer de espacio para expandirte, o el conjuro se pierde. Cuando lanzas este conjuro, elige entre ankylosaurus, brontosaurus, deinonychus, stegosaurus, triceratops o tyrannosaurus. Puedes decidir el tipo específico de animal, pero esto no afecta ni el Tamaño de la forma ni sus estadísticas. Cuando estás en esta forma, obtienes los rasgos animal y dinosaurio. Puedes Disipar el conjuro.

Obtienes las siguientes estadísticas y aptitudes, sin importar qué forma de batalla eliges:

- CA = 18 + tu nivel. Ignora el penalizador a las pruebas de armadura y la reducción de la Velocidad.
- 15 Puntos de Golpe temporales.
- Visión en la penumbra y olfato impreciso 30 pies (*9 m*).
- Uno o más ataques cuerpo a cuerpo sin armas específicos de la forma de batalla elegida, que son los únicos ataques que puedes utilizar. Estás entrenado en ellos. Tu modificador al ataque es +16 y tu bonificador al daño es +9. Dichos ataques están basados en la Fuerza (por ejemplo, a efectos del estado debilitado). Si tu modificador por ataque sin armas es mayor, puedes utilizarlo en lugar de éste.
- Modificador +18 al Atletismo, si tu propio modificador no es superior.

También obtienes aptitudes específicas basadas en la forma elegida:

- **Ankylosaurus** Velocidad 25 pies (*7,5 m*); **Cuerpo a cuerpo** ❖ cola (coletazo, alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 2d6 contundente; **Cuerpo a cuerpo** ❖ pata, **Daño** 2d6 contundente.
- **Brontosaurus** Velocidad 25 pies (*7,5 m*); **Cuerpo a cuerpo** ❖ cola (coletazo, alcance 15 pies [*4,5 m*]), **Daño** 2d6 contundente; **Cuerpo a cuerpo** ❖ pata, **Daño** 2d8 contundente.
- **Deinonychus** Velocidad 40 pies (*12 m*); **Cuerpo a cuerpo** ❖ garra (ágil), **Daño** 2d4 perforante más 1 sangrado persistente; **Cuerpo a cuerpo** ❖ mandíbulas, **Daño** 1d10 perforante.
- **Stegosaurus** Velocidad 30 pies (*9 m*); **Cuerpo a cuerpo** ❖ cola (alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 2d8 perforante.
- **Triceratops** Velocidad 30 pies; **Cuerpo a cuerpo** ❖ cuerno, **Daño** 2d8 perforante más 1d6 sangrado persistente con un impacto crítico; **Cuerpo a cuerpo** ❖ pata, **Daño** 2d6 contundente.
- **Tyrannosaurus** Velocidad 30 pies (*9 m*); **Cuerpo a cuerpo** ❖ mandíbulas (letal, alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 1d12 perforante; **Cuerpo a cuerpo** ❖ cola (alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 1d10 contundente.

Potenciado (5º) Tu forma de batalla es Enorme y tus ataques tienen un alcance de 15 pies (*4,5 m*), o 20 pies (*6 m*) si empezaste con 15. En su lugar obtienes 20 PG temporales, un modificador al ataque de +18, un bonificador al daño de +6, doblas los dados de daño y Atletismo +21.

Potenciado (7º) Tu forma de batalla es Gargantuesca y tus ataques tienen un alcance de 20 pies (*6 m*), o 25 pies (*7,5 m*) si empezaste con 15. En su lugar obtienes CA = 21 + tu nivel, 25 PG temporales, un modificador al ataque de +25, un bonificador al daño de +15, doblas los dados de daño y Atletismo +25.

FORMA DE DRAGÓN — CONJURO 6

POLIMORFISMO TRANSMUTACIÓN

Tradiciones arcana, primigenia
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Duración 1 minuto

Recurriendo a poderosa magia de transformación, obtienes la forma de batalla de un dragón Grande. Tienes que disponer de espacio para expandirte, o el conjuro se pierde. Cuando lanzas este conjuro, elige un tipo de dragón cromático o metálico. Cuando te encuentras en esta forma, obtienes el rasgo dragón. En esta forma de batalla puedes tener manos, y puedes llevar a cabo acciones de manipular. Puedes Disipar el conjuro.

Obtienes las siguientes estadísticas y aptitudes, sin importar qué forma de batalla eliges:

- CA = 18 + tu nivel. Ignora el penalizador a las pruebas de armadura y la reducción de la Velocidad.
- 10 Puntos de Golpe temporales.
- Velocidad 40 pies (*12 m*), volar 100 pies (*30 m*)
- Resistencia 10 contra el tipo de daño de tu arma de aliento (ver más abajo).
- Visión en la oscuridad y olfato impreciso 60 pies (*18 m*).
- Uno o más ataques cuerpo a cuerpo sin armas específicos de la forma de batalla elegida, que son los únicos ataques que puedes utilizar. Estás entrenado en ellos. Tu modificador al ataque es +22 y tu bonificador al daño es +6. Dichos ataques están basados en la Fuerza (por ejemplo, a efectos del estado debilitado). Si tu modificador por ataque sin armas es mayor, puedes utilizarlo en lugar de éste. Ver a continuación más sobre estos ataques.
- Modificador +23 al Atletismo, si tu propio modificador no es superior.
- **Arma de aliento** ❖❖ (arcano, evocación) La forma, tamaño y tipo de daño de tu arma de aliento dependen de tu forma de dragón específica (ver a continuación). Una criatura en el área hace una salvación básica contra tu CD de conjuro. Se trata de una salvación de Reflejos si no se indica lo contrario en la descripción de la aptitud especial de tu forma de dragón específica. Una vez activada, tu arma de aliento no se puede utilizar de nuevo durante 1d4 asaltos. Tu arma de aliento tiene el rasgo correspondiente al tipo de daño que inflige.

También obtienes aptitudes específicas basadas en el tipo de dragón elegido:

- **Azul** Velocidad de excavación 20 pies (*6 m*); **Cuerpo a cuerpo** [una acción] mandíbulas, **Daño** 2d10 perforante más 1d12 electricidad; **Cuerpo a cuerpo** ❖ zarpas (ágil) **Daño** 3d10 cortante; **Cuerpo a cuerpo** ❖ cola (alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 3d10 contundente; **Cuerpo a cuerpo** ❖ cuernos (alcance 10 pies [*3 m*], **Daño** 3d8 perforante; arma de aliento línea de 80 pies (*24 m*), 6d12 electricidad.
- **Blanco** Velocidad de trepar 25 pies (*7,5 m*) sólo sobre hielo; **Cuerpo a cuerpo** ❖ mandíbulas, **Daño** 3d6 perforante más 2d6 frío; **Cuerpo a cuerpo** ❖ zarpa (ágil), **Daño** 3d10 cortante; **Cuerpo a cuerpo** ❖ cola (alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 3d10 contundente; arma de aliento cono de 30 pies (*9 m*), 10d6 frío.
- **Negro** Velocidad de nado 60 pies (*18 m*); **Cuerpo a cuerpo** ❖ mandíbulas, **Daño** 2d12 perforante más 2d6 ácido; **Cuerpo a cuerpo** ❖ zarpa (ágil), **Daño** 3d10 cortante; **Cuerpo a cuerpo** ❖ cola (alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 3d10 contundente; **Cuerpo a cuerpo** ❖ cuernos (alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 3d8 perforante; arma de aliento línea de 60 pies (*18 m*), 11d6 ácido.
- **Rojo** ignora el ocultamiento debido al humo; **Cuerpo a cuerpo** ❖ mandíbulas, **Daño** 2d12 perforante más 2d6 fuego; **Cuerpo a cuerpo** ❖ zarpa (ágil), **Daño** 4d6 cortante; **Cuerpo a cuerpo** ❖ cola (alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 3d10 contundente; **Cuerpo a cuerpo** ❖ ala (alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 3d8 contundente; arma de aliento cono de 30 pies (*9 m*), 10d6 fuego.
- **Verde** Velocidad de nado 40 pies (*12 m*), ignora el terreno difícil derivado del follaje no mágico; **Cuerpo a cuerpo** ❖

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

mandíbulas, **Daño** 2d12 perforante más 2d6 veneno; **Cuerpo a cuerpo** ❖ zarpa (ágil), **Daño** 3d10 cortante; **Cuerpo a cuerpo** ❖ cola (alcance 10 pies [*3 m*], **Daño** 3d10 contundente; **Cuerpo a cuerpo** ❖ cuernos (alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 3d8 perforante; arma de aliento cono de 30 pies (*9 m*), 10d6 veneno (salvación de Fortaleza en lugar de Reflejos).

- **Bronce** Velocidad de nado 40 pies (*12 m*); **Cuerpo a cuerpo** ❖ mandíbulas, **Daño** 2d10 perforante más 1d12 electricidad; **Cuerpo a cuerpo** ❖ zarpas (ágil) **Daño** 3d10 cortante; **Cuerpo a cuerpo** ❖ cola (alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 3d10 contundente; **Cuerpo a cuerpo** ❖ ala (alcance 10 pies [*3 m*], **Daño** 3d8 cortante; arma de aliento línea de 80 pies (*24 m*), 6d12 electricidad.
- **Cobre** Velocidad de trepar 25 pies (*7,5 m*) sólo sobre piedra; **Cuerpo a cuerpo** ❖ mandíbulas, **Daño** 2d12 perforante más 2d6 ácido; **Cuerpo a cuerpo** ❖ zarpa (ágil), **Daño** 3d10 cortante; **Cuerpo a cuerpo** ❖ cola (alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 3d10 contundente; **Cuerpo a cuerpo** ❖ ala (alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 3d8 contundente; arma de aliento línea de 60 pies (*18 m*), 10d6 ácido.
- **Oro** Velocidad de nado 40 pies (*12 m*); **Cuerpo a cuerpo** ❖ mandíbulas, **Daño** 2d12 perforante más 2d6 fuego; **Cuerpo a cuerpo** ❖ zarpa (ágil), **Daño** 4d6 cortante; Cuerpo a cuerpo [una acción] cola (alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 3d10 contundente; **Cuerpo a cuerpo** ❖ cuernos (alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 3d8 perforante; arma de aliento cono de 30 pies (*9 m*), 6d10 fuego.
- **Oropel** Velocidad de excavación 20 pies (*6 m*); **Cuerpo a cuerpo** ❖ mandíbulas, **Daño** 3d8 perforante más 2d4 fuego; **Cuerpo a cuerpo** ❖ zarpa (ágil), **Daño** 3d10 cortante; **Cuerpo a cuerpo** ❖ cola (alcance 10 pies [*3 m*], **Daño** 3d10 contundente; **Cuerpo a cuerpo** ❖ púas (alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 3d8 perforante; arma de aliento línea de 60 pies (*18 m*), 15d4 fuego.
- **Plata** caminar por las nubes; **Cuerpo a cuerpo** ❖ mandíbulas, **Daño** 2d12 perforante más 2d6 frío; **Cuerpo a cuerpo** ❖ zarpa (ágil), **Daño** 3d10 cortante; **Cuerpo a cuerpo** ❖ cola (alcance 10 [*3 m*], **Daño** 3d10 contundente; arma de aliento cono de 30 pies (*9 m*), 8d8 frío.

Potenciado (8º) Tu forma de batalla es Enorme, obtienes un bonificador +20 pies (*+6 m*) por estatus a tu Velocidad de vuelo y tus ataques tienen un alcance de 10 pies (*3 m*), o un alcance de 15 pies (*4,5 m*) si previamente tenían 10 pies (*3 m*). En su lugar obtienes CA = 21 + tu nivel, 15 PG temporales, un bonificador al ataque de +28, un bonificador al daño de +12, Atletismo +28 y un bonificador +14 por estatus al daño con tu arma de aliento.

FORMA DE INSECTO — CONJURO 3

POLIMORFISMO TRANSMUTACIÓN

Tradiciones primigenia

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal

Duración 1 minuto

Te imaginas a un bicho sencillo y te transformas en una forma de batalla de animal Mediano. Cuando lanzas este conjuro, elige entre ara-

ña, ciempiés, escarabajo, escorpión, hormiga y mantis. Puedes decidir el tipo específico de animal (como por ejemplo, para los escarabajos, un escarabeido o un coccinélido), pero eso no afecta ni el Tamaño ni las estadísticas de la forma. Cuando te encuentras en esta forma, obtienes el rasgo animal. Puedes Disipar este conjuro.

Obtienes las siguientes estadísticas y aptitudes, sin importar qué forma de batalla eliges:

- CA = 18 + tu nivel. Ignora el penalizador a las pruebas de armadura y la reducción de la Velocidad.
- 10 Puntos de Golpe temporales.
- Visión en la penumbra.
- Uno o más ataques específicos de la forma de batalla elegida, que son los únicos ataques que puedes utilizar. Estás entrenado en ellos. Tu modificador al ataque es +13 y tu bonificador al daño es +2. Estos ataques están basados en la Fuerza (a efectos del estado debilitado). Si tu modificador por ataque sin armas es mayor, puedes utilizarlo en lugar de éste.
- Modificador +13 al Atletismo, si el tuyo no es superior.

También obtienes aptitudes específicas basadas en la forma elegida:

- **Araña** Velocidad 25 pies (*7,5 m*), trepar 25 pies (*7,5 m*), visión en la oscuridad; **Cuerpo a cuerpo** ❖ colmillos, **Daño** 1d6 perforante más 1d4 persistente veneno; **Cuerpo a cuerpo** ❖; **A distancia** ❖ telaraña (incremento de rango de distancia 20 pies [*6 m*]), **Daño** enmaraña al objetivo durante 1 asalto.
- **Ciempiés** Velocidad 25 pies (*7,5 m*), trepar 25 pies (*7,5 m*); visión en la oscuridad; **Cuerpo a cuerpo** ❖ mandíbulas, **Daño** 1d8 perforante más 1d4 persistente veneno.
- **Escarabajo** Velocidad 25 pies (*7,5 m*); **Cuerpo a cuerpo** ❖ mandíbulas, **Daño** 2d10 contundente.
- **Escorpión** Velocidad 40 pies (*12 m*), visión en la oscuridad, sentido de la vibración impreciso 60 pies (*18 m*); **Cuerpo a cuerpo** ❖ aguijón, **Daño** 1d8 perforante más 1d4 persistente veneno; **Cuerpo a cuerpo** ❖ pinza (ágil), **Daño** 1d6 contundente.
- **Hormiga** Velocidad 30 pies (*9 m*), Trepar 30 pies (*9 m*); **Cuerpo a cuerpo** ❖ mandíbulas, **Daño** 2d6 contundente.
- **Mantis** Velocidad 40 pies (*12 m*); olfato impreciso 30 pies (*9 m*); **Cuerpo a cuerpo** ❖ pata delantera, **Daño** 2d8 contundente.

Potenciado (4º) Tu forma de batalla es Grande y tus ataques tienen un alcance de 10 pies (*3 m*). Debes tener suficiente espacio para expandirte a dicho tamaño o el conjuro se pierde. En su lugar obtienes 15 PG temporales, modificador +16 al ataque, bonificador al daño +6 y Acrobacias +16.

Potenciado (5º) Tu forma de batalla es Enorme y tus ataques tienen un alcance de 15 pies (*4,5 m*). Debes tener suficiente espacio para expandirte a dicho tamaño o el conjuro se pierde. En su lugar obtienes 20 PG temporales, modificador al ataque +18, bonificador al daño +2 y dobles dados de daño (incluyendo daño persistente) y Atletismo +20.

FORMA DE PESTE — CONJURO 1

POLIMORFISMO TRANSMUTACIÓN

Tradiciones arcana, primigenia
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Duración 10 minutos

Te transformas en la forma de batalla de un animal Menudo, como por ejemplo un gato, un insecto, un lagarto o una rata. Puedes decidir el tipo específico de animal (como por ejemplo un ratón o una mantis religiosa), pero esto no tiene efecto alguno ni en el Tamaño ni en las estadísticas de la forma. Cuando estás en esta forma, obtienes el rasgo animal. Puedes Disipar el conjuro.

Obtienes las siguientes estadísticas y aptitudes:

- CA = 15 + tu nivel. Ignora el penalizador a las pruebas de armadura y la reducción de la Velocidad.
- Velocidad 10 pies (*3 m*).
- Debilidad 5 al daño físico (si sufres daño físico en esta forma, sufres 5 daño adicional).
- Visión en la penumbra y olfato impreciso 30 pies (*9 m*).
- Modificadores +10 a Acrobacias y Sigilo, si tu propio modificador no es mayor; modificador al Atletismo -4.

Potenciado (4) Puedes convertirte en una criatura voladora, como por ejemplo un pájaro, lo que te concede una Velocidad de vuelo de 20 pies (*6 m*).

FORMA DE PLANTA — CONJURO 5

PLANTA POLIMORFISMO TRANSMUTACIÓN

Tradiciones primigenia
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Duración 1 minuto

Inspirándote en las criaturas frondosas, te transformas en la forma de batalla de una planta Grande. Debes tener suficiente espacio para expandirte a dicho tamaño o el conjuro se pierde. Cuando lanzas este conjuro, elige entre arbórea, atrapamoscas o broza. Puedes elegir una planta específica similar en la que convertirte (como por ejemplo una planta insectívora en lugar de un atrapamoscas), pero esto no tiene efecto alguno ni sobre el Tamaño ni sobre las estadísticas de la forma. Cuando estás en esta forma, obtienes el rasgo planta. Puedes Disipar el conjuro.

Obtienes las siguientes estadísticas y aptitudes, sin importar qué forma de batalla eliges:

- CA = 19 + tu nivel. Ignora el penalizador a las pruebas de armadura y la reducción de la Velocidad.
- 12 Puntos de Golpe temporales.
- Resistencia 10 al veneno
- Visión en la penumbra.
- Uno o más ataques cuerpo a cuerpo sin armas específicos de la forma de batalla elegida, que son los únicos ataques que puedes utilizar. Estás entrenado en ellos. Tu modificador al ataque es +17 y tu bonificador al daño es +11. Dichos ataques están basados en la Fuerza (por ejemplo, a efectos del estado debilitado). Si tu modificador por ataque sin armas es mayor, puedes utilizarlo en lugar de este.
- Modificador +19 al Atletismo, si tu propio modificador no es superior.

También obtienes aptitudes específicas basadas en el tipo de planta elegida:

- **Arbórea** Velocidad 30 pies (*9 m*); **Cuerpo a cuerpo** ❖ rama (alcance 15 pies [*4,5 m*], **Daño** 2d10 contundente; **Cuerpo a cuerpo** ❖ pie, **Daño** 2d8 contundente; en esta forma puedes hablar, pero no puedes Lanzar un conjuro ni proporcionar componentes verbales.
- **Atrapamoscas** Velocidad 15 pies (*4,5 m*); resistencia 10 al ácido; **Cuerpo a cuerpo** ❖ hoja (alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 2d8 perforante, y puedes invertir una acción después de un impacto para Agarrar al objetivo.
- **Broza** Velocidad 20 pies (*6 m*), nadar 20 pies (*6 m*); resistencia 10 a la electricidad; **Cuerpo a cuerpo** ❖ enredadera (alcance 15 pies [*4,5 m*]), **Daño** 2d8 cortante.

Potenciado (6º) Tu forma de batalla es Enorme y el alcance de tus

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

ataques se incrementa en 5 pies (*1,5 m*). En su lugar obtienes CA = 22 + tu nivel, 24 PG temporales, modificador al ataque +21, bonificador al daño +16 y Atletismo +22.

FORMA ELEMENTAL CONJURO 5

POLIMORFISMO TRANSMUTACIÓN

Tradiciones arcana, primigenia
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Duración 1 minuto

Llamas al poder de los Planos para transformarte en una forma de batalla elemental Mediana. Cuando lanzas este conjuro, elige entre agua, aire, fuego y tierra. Cuando estás en esta forma obtienes el rasgo correspondiente además del rasgo elemental. En esta forma de batalla puedes tener manos, y puedes llevar a cabo acciones de manipular. Puedes Disipar el conjuro.

Obtienes las siguientes estadísticas y aptitudes, sin importar qué forma de batalla eliges:

- CA = 19 + tu nivel. Ignora el penalizador a las pruebas de armadura y la reducción de la Velocidad.
- 10 Puntos de Golpe temporales.
- Visión en la oscuridad.
- Uno o más ataques cuerpo a cuerpo sin armas específicos a la forma de batalla elegida, que son los únicos ataques que puedes utilizar. Estás entrenado en ellos. Tu modificador al ataque es +18 y tu bonificador al daño es +9. Son ataques basados en la Destreza (aire o fuego) o en la Fuerza (tierra o agua). Si tu modificador por ataque sin armas es mayor, puedes utilizarlo en lugar de este.
- Modificador +20 a Acrobacias (aire o fuego) o Atletismo (tierra o agua); ignora este cambio si tu propio modificador es mayor.

También obtienes aptitudes específicas basadas en el tipo de elemental elegido:

- **Aire** Velocidad de vuelo 80 pies (*24 m*), tu movimiento no desencadena reacciones; **Cuerpo a cuerpo** ❖ ráfaga, **Daño** 1d4 contundente.
- **Tierra** Velocidad 20 pies (*6 m*), excavar 20 pies (*6 m*); **Cuerpo a cuerpo** ❖ puño, **Daño** 2d10 contundente.
- **Fuego** Velocidad 30 pies (*9 m*); resistencia al fuego 10, debilidad 5 al frío y 5 al agua; **Cuerpo a cuerpo** ❖ zarcillo, **Daño** 1d8 fuego más 1d4 fuego persistente.
- **Agua** Velocidad 20 pies (*6 m*), nadar 60 pies (*18 m*); resistencia al fuego 5; **Cuerpo a cuerpo** ❖ ola, **Daño** 1d12 contundente, y puedes invertir una acción inmediatamente después de un impacto para empujar 5 pies (*1,5 m*) al objetivo con los efectos de un Empujón con éxito.

Potenciado (6º) Tu forma de batalla es Grande y tus ataques tienen un alcance de 10 pies (*3 m*). Tienes que disponer de espacio para expandirte, o el conjuro se pierde. En su lugar obtienes CA = 22 + tu nivel, 15 PG temporales, un modificador al ataque demás 23, un bonificador al daño de las 13 y Acrobacias o Atletismo +23.
Potenciado (7º) Tu forma de batalla es Enorme y tus ataques tienen un alcance de 15 pies (*4,5 m*). Tienes que disponer de espacio para expandirte, o el conjuro se pierde. En su lugar obtienes CA = 22 + tu nivel, 20 PG temporales, un modificador al ataque de +25, un bonificador al daño de +11, doblas el número de dados de daño (incluyendo daño persistente) y Acrobacias o Atletismo +25.

FORMA GASEOSA CONJURO 4

POLIMORFISMO TRANSMUTACIÓN

Tradiciones arcana, ocultista, primigenia
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance toque; **Objetivos** 1 criatura voluntaria.
Duración 5 minutos

El objetivo se transforma en un estado vaporoso. En dicho estado, el objetivo es amorfo y pierde cualquier bonificador por objeto a la CA. Obtiene resistencia 8 al daño físico y es inmune al daño de precisión. No puede lanzar conjuros, activar objetos o utilizar acciones con el rasgo atacar o manipular. Obtiene una Velocidad de vuelo de 10 pies (*3 m*) y puede deslizarse a través de rendijas muy pequeñas. El objetivo puede Disipar el conjuro.

FORMA HUMANOIDE CONJURO 2

POLIMORFISMO TRANSMUTACIÓN

Tradiciones arcana, ocultista, primigenia
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Duración 10 minutos

Transformas tu apariencia en la de un humanoide Pequeño o Mediano, como por ejemplo un elfo, enano, goblin, hombre lagarto, humano, mediano u orco. Obtienes el rasgo humanoide además de tus demás rasgos mientras estás en esta forma, así como cualquier rasgo relacionado con el tipo de la criatura (como por ejemplo goblin o humano). Si esta transformación reduce tu tamaño, también reduce tu alcance proporcionalmente (como por el conjuro *encoger*). La transformación no cambia tus estadísticas en modo alguno, y no obtienes ninguna aptitud especial de la forma humanoide que adoptas. Sigues pudiendo vestir y utilizar tu equipo, que cambia de tamaño si es necesario para encajar con tu nueva forma. Si algún objeto abandona tu persona, vuelve a su tamaño habitual.

Forma humanoide te concede un bonificador +4 a las pruebas de Engaño para hacerte pasar por un miembro genérico de la ascendencia elegida, y sumas tu nivel incluso si no estás entrenado, pero no puedes imitar a una persona específica. Si quieres Disfrazarte como un individuo, aún necesitas crear un disfraz, aunque el DJ no tendrá en cuenta la diferencia de ascendencia al determinar la CD de tu prueba de Engaño. Puedes Disipar este conjuro.

Potenciado (3º) Obtienes visión en la oscuridad o visión en la penumbra si la forma que adoptas dispone de dicha aptitud.
Potenciado (5º) Puedes adoptar la apariencia de un humanoide Grande. Si esto incrementa tu tamaño, obtienes los efectos del conjuro *agrandar*.

FORMA MONSTRUOSA CONJURO 8

POLIMORFISMO TRANSMUTACIÓN

Tradiciones arcana, primigenia
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Duración 1 minuto

Te transformas en la forma de un monstruo legendario, adoptando una forma de batalla Enorme. Debes tener suficiente espacio para expandirte a dicho tamaño o el conjuro se pierde. Cuando lanzas este conjuro, elige entre ave fénix, gusano púrpura y serpiente marina. Cuando estás en esta forma, obtienes el rasgo bestial (para el ave fénix) o el rasgo animal (para el gusano púrpura o la serpiente marina). Puedes Disipar el conjuro.

Obtienes las siguientes estadísticas y aptitudes, sin importar qué forma de batalla eliges:

- CA = 20 + tu nivel. Ignora el penalizador a las pruebas de armadura y la reducción de la Velocidad.
- 20 Puntos de Golpe temporales.
- Visión en la oscuridad.

- Uno o más ataques cuerpo a cuerpo sin armas específicos de la forma de batalla elegida, que son los únicos ataques que puedes utilizar. Estás entrenado en ellos. Tu modificador al ataque es +28 y utilizas el daño indicado. Dichos ataques están basados en la Fuerza (por ejemplo, a efectos del estado debilitado). Si tu modificador por ataque sin armas es mayor, puedes utilizarlo en lugar de éste.
- Modificador +30 al Atletismo, si tu propio modificador no es superior.

También obtienes aptitudes específicas basadas en el tipo de monstruo elegido:

- **Ave fénix** Velocidad 30 pies (*9 m*), volar 90 pies (*27 m*); **Cuerpo a cuerpo** ❖ pico (alcance 15 pies [*4,5 m*]), **Daño** 2d6+12 perforante más 2d4 fuego y 2d4 persistente fuego; **Cuerpo a cuerpo** ❖ garra (ágil, alcance 15 pies [*4,5 m*]), **Daño** 2d8+12 cortante; **Sudario de llama** (aura, evocación, fuego, primigenio) 20 pies (*6 m*). Obtienes un aura de fuego que se extiende a partir de ti. Una criatura que entra en el aura o acaba su turno en ella sufre 2d6 daño por fuego. Una criatura sólo puede sufrir este daño una vez por turno. Puedes utilizar una sola acción, que tiene el rasgo concentrar, para activar o desactivar esta aura.
- **Gusano púrpura** Velocidad 40 pies (*12 m*), excavar 30 pies (*9 m*), nadar 20 pies (*6 m*); **Cuerpo a cuerpo** ❖ mandíbulas (alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 2d12+20 perforante; **Cuerpo a cuerpo** ❖ aguijón (ágil, alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 2d8+15 perforante más 2d6 persistente veneno; **Cuerpo a cuerpo** ❖ cuerpo (alcance 10 pies [*3 m*]); **Daño** 2d8+20 contundente; **Inexorable** Te recuperas automáticamente de los estados paralizado, lentificado y aturdido al final de cada uno de tus turnos. También eres inmune a quedar inmovilizado e ignoras el terreno difícil y el terreno difícil mayor.
- **Serpiente marina** Velocidad 20 pies (*6 m*), nadar 90 pies (*27 m*); **Cuerpo a cuerpo** ❖ mandíbulas (alcance 15 pies [*4,5 m*]), Daño 2d12+20 perforante; **Cuerpo a cuerpo** ❖ cola (alcance 25 pies [7,5 m]), Daño 2d8+20 contundente; **Raspar con las espinas** ❖❖ (movimiento) Extiendes tus espinas y Nadas o das una Zancada. Cada criatura a la que estás adyacente en cualquier punto de tu movimiento sufre 4d8 +10 daño cortante (Reflejos básica contra tu CD de conjuro).

Potenciado (9º) En su lugar obtienes CA = 22 + tu nivel, 25 PG temporales, modificador al ataque +31, incrementas el daño en un dado de daño y Atletismo +33.

FRENESÍ LUNAR — CONJURO 5

MORFISMO TRANSMUTACIÓN

Tradiciones primigenia
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** hasta 5 criaturas voluntarias
Duración 1 minuto

Un aspecto de fiera abruma a los objetivos, convirtiéndoles en duros y salvajes. Los objetivos obtienen 5 Puntos de Golpe temporales, un bonificador de +10 pies (+*3 m*) por estatus a sus velocidades y debilidad 5 a la plata. También les crecen unos crueles colmillos y zarpas, que son ataques sin armas. Los colmillos infligen 2d8 daño perforante; las zarpas infligen 2d6 daño cortante y tienen los rasgos ágil y sutil. Los objetivos utilizan su mayor competencia de arma o ataque sin armas con esos ataques y, si disponen de especialización en un arma o especialización mayor en un arma, suman también ese daño. En un impacto crítico con uno de estos ataques sin armas, la criatura impactada sufre 1d4 daño persistente por sangrado.

Los objetivos no pueden utilizar acciones de concentrar a menos que dichas acciones también tengan el rasgo furia, con la excepción de Buscar. Una criatura puede intentar acabar los efectos del conjuro sobre sí utilizando una acción, que tiene el rasgo furia, para hacer una salvación de Voluntad contra tu CD de conjuro; con un éxito, acaba el efecto del conjuro sobre sí misma.

Si el objetivo está bajo la luz de la luna llena, también crece en un paso de tamaño si es Mediano o menor. Esto incrementa en 5 pies el alcance de una criatura Mediana o Menuda.

Potenciado (6º) Los Puntos de Golpe temporales se incrementan a 10, la debilidad a la plata a 10 y el daño infligido por los ataques a tres dados.
Potenciado (10º) Los Puntos de Golpe temporales se incrementan a 20, la debilidad a la plata a 20 y el daño infligido por los ataques a cuatro dados.

FUEGO FEÉRICO — CONJURO 2

EVOCACIÓN LUZ

Tradiciones divina, ocultista, primigenia
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance 120 pies (*36 m*); **Área** explosión de 10 pies (*3 m*)
Duración 5 minutos

Todas criaturas en el área cuando lanzas el conjuro quedan iluminadas por un fuego que no desprende calor, cuyo color eliges tú durante toda la duración del mismo. Las criaturas visibles no se pueden ocultar cuando se ven afectadas por el *fuego feérico*. Si las criaturas son invisibles, quedan ocultas al afectarlas un *fuego feérico* en lugar de permanecer no detectadas.

FUNDIRSE CON LA PIEDRA — CONJURO 3

TIERRA TRANSMUTACIÓN

Tradiciones arcana, primigenia
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Duración 10 minutos

Te fundes con un bloque de piedra adyacente, del volumen suficiente como para albergarte a ti y a tus posesiones, tanto puestas como empuñadas. Cuando Lanzas el conjuro tienes que tocar la piedra. Puedes oír, pero no puedes ver, lo que sucede fuera de la piedra y puedes lanzar conjuros desde dentro de la misma si no requieren línea de efecto más allá de la misma.
Si se inflige un daño significativo a la piedra mientras estás en su interior, eres expulsado y sufres 10d6 de daño. *Pasamiento* te expulsa sin infligirte daño y acaba con *fundirse con la piedra*. Puedes Disipar este conjuro.

GARROTE — CONJURO 1

PLANTA TRANSMUTACIÓN

Tradiciones primigenia
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance toque; **Objetivos** 1 garrote o bastón no mágico empuñado por ti
Duración 1 minuto

Al objetivo le brotan zarcillos y hojas, rebosando de energía primigenia. El objetivo se convierte en un arma *+1 de golpe* en tus manos, obteniendo un bonificador +1 por objeto a las tiradas de ataque e incrementando a 2 el número de dados de daño por arma. Además, mientras estás en tu Plano natal, los ataques que llevas a cabo con el objetivo contra aberraciones, criaturas extraplanarias y muertos vivientes incrementan a 3 el número de dados de daño por arma.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

GLIFO CUSTODIO — CONJURO 3

ABJURACIÓN

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia
Lanzamiento 10 minutos (material, somático, verbal)
Alcance toque; **Objetivos** 1 recipiente o un área de 10 pies por 10 pies (*3 m x 3 m*)
Duración ilimitada

Creas una trampa vinculando un conjuro hostil a un símbolo. Al Lanzar este conjuro, también lanzas un conjuro de un nivel inferior para almacenarlo en el glifo. El conjuro almacenado debe tener 3 acciones o menos para ser lanzado, tener un efecto hostil y designar como objetivo una criatura o tener un área de efecto. Puedes fijar una contraseña, un desencadenante o ambas cosas para el glifo. Cualquier criatura que se mueve, abre o toca el recipiente objetivo o entra en el área objetivo sin pronunciar la contraseña, o que encaja con el desencadenante activa el glifo, liberando el conjuro dañino de su interior.

Una vez un conjuro está almacenado en el glifo, éste obtiene todos los rasgos del mismo. Si el conjuro almacenado tiene como objetivo una o más criaturas, designa como objetivo a la criatura que desencadena el glifo. Si tiene un área, dicha área está centrada en la criatura que desencadena el glifo. La duración del *glifo custodio* acaba cuando es desencadenado. El glifo cuenta como una trampa mágica, utilizando tu CD de conjuro tanto para la prueba de Percepción que permite verlo como para la prueba de Latrocinio que permite inutilizarlo; ambas pruebas requieren que la criatura que las intenta esté entrenada para poder tener éxito.

Puedes Disipar un *glifo custodio.* El número máximo de *glifos custodios* que puedes tener activo a la vez es igual a tu modificador por característica de lanzamiento de conjuros.

GLOBO DE INVULNERABILIDAD — CONJURO 4

POCO COMÚN ABJURACIÓN

Tradiciones arcana, divina, ocultista
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Área explosión de 10 pies (*3 m*) centrada en una esquina de tu espacio.
Duración 10 minutos

Creas un globo inmóvil a tu alrededor que intenta contrarrestar cualquier conjuro de fuera del globo cuya área u objetivos entran en el mismo, como si el globo fuera un conjuro de *disipar magia* 1 nivel menor que su nivel de conjuro real. Si el intento de contrarrestar tiene éxito, evita tan sólo la parte del conjuro que habría entrado en el globo (por lo que si el conjuro tiene objetivos fuera del globo o si partes de su área están más allá del mismo, dichos objetivos o dicha área se ven afectados de la forma normal). Debes formar la esfera en un espacio abierto ininterrumpido de forma que sus bordes no atraviesen criatura u objeto alguno, o el conjuro se pierde (aunque las criaturas pueden entrar en el globo una vez lanzado).

GRASA — CONJURO 1

CONJURACIÓN

Tradiciones arcana, primigenia
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance 30 pies (*9 m*); **Área** 4 casillas contiguas de 5 pies o bien (ver Objetivos)
Objetivos 1 objeto de Impedimenta 1 o menos
Duración 1 minuto

Conjuras grasa, con efectos basados en si se elige un área o un objetivo.

- **Área** Todo el terreno sólido del área queda cubierto de grasa. Todas las criaturas que están de pie en la superficie engrasada deben hacer una salvación de Reflejos o una prueba de Acrobacias contra tu CD de conjuro o caer tumbadas. Las criaturas que utilizan una acción para moverse a la superficie engrasada mientras dura el conjuro deben hacer, o bien una salvación de Reflejos o bien una prueba de Acrobacias para Mantener el equilibrio. Una criatura que da un Paso o Gatea no tiene que hacer prueba o salvación alguna.
- **Objetivo** Si lanzas el conjuro sobre un objeto no atendido, quien intente hacerse con el deberá tener éxito en una prueba de Acrobacias con una salvación de Reflejos contra tu CD de conjuro para conseguirlo. Si designas como objetivo un objeto atendido, la criatura en cuyo poder está tiene que intentar una prueba de Acrobacias o una salvación de Reflejos. Con un fallo, quien lo tiene o lo empuña sufre un penalizador -2 por circunstancia a todas las pruebas que implican utilizarlo; con un fallo crítico, se le cae. El objeto aterriza en una casilla adyacente a elección del DJ. Si lanzas este conjuro sobre un objeto puesto, el portador obtiene un bonificador +2 por circunstancia a las salvaciones de Reflejos contra todo intento de agarrarlo.

GUARDIÁN ESPIRITUAL — CONJURO 5

ABJURACIÓN FUERZA

Tradiciones divina
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance 120 pies (*36 m*)
Duración mantenido hasta 1 minuto

Un guardián Mediano hecho de fuerza mágica aparece y ataca a los enemigos que tú designas dentro del alcance. El *guardián espiritual* es translúcido y parece empuñar el arma predilecta de tu dios.

Cuando Lanzas el conjuro, el *guardián espiritual* aparece en un espacio desocupado junto a un enemigo a tú elección dentro del alcance y da un Golpe contra él. Cada vez que Mantienes el conjuro, puedes mover al *guardián espiritual* a un espacio desocupado junto a un objetivo dentro del alcance (si es necesario) y dar un Golpe con él. El guardián utiliza tu penalizador por ataque múltiple y contribuye a él. Alternativamente, cuando Mantienes el conjuro, puedes hacer que el guardián se mueva hasta quedar adyacente a un aliado y lo proteja. Si lo haces, cada vez que el aliado sufriría daño, el guardián sufre los primeros 10 de daño en lugar de tu aliado. Continúa haciéndolo hasta que lo mueves para atacar a un enemigo o defender a un aliado diferente, o hasta que el guardián queda destruido (tiene 50 Puntos de Golpe, que no puede recuperar en modo alguno). El guardián no suele sufrir daño excepto protegiendo a un aliado, pero *desintegrar* lo destruye automáticamente si impacta su CA de 25.

Los ataques del guardián son ataques de conjuro cuerpo a cuerpo. Sea cual sea la apariencia del arma del guardián, inflige tanto daño por fuerza como 2d8 más tu modificador por característica de lanzamiento de conjuros, pero puede infligir daño del tipo normalmente infligido por el arma en lugar de daño por fuerza. No se aplica ningún otro rasgo ni estadística del arma, e incluso un arma a distancia ataca tan solo a las criaturas adyacentes. A pesar de hacer un ataque de conjuro, el arma de un *guardián espiritual* es un arma a efectos de desencadenantes, resistencias, etc.

El guardián ocupa espacio y sus aliados pueden utilizar esta circunstancia para flanquear, pero carece de otros atributos que tendría

una criatura normal aparte de los Puntos de Golpe, y las criaturas se pueden mover sin impedimentos por su espacio. El guardián no puede hacer otro ataque que su Golpe, y las dotes o conjuros que afectan a las armas o potencian a los aliados no se le aplican.

Potenciado (+2) El daño del guardián se incrementa en 1d8 y sus Puntos de Golpe se incrementan en 20.

GUÍA DEL VAGABUNDO — CONJURO 3

ADIVINACIÓN

Tradiciones divina, ocultista
Lanzamiento 1 minuto (material, somático, verbal)
Duración hasta tus siguientes preparativos diarios

Pides al más allá que guíe tu camino. Cuando Lanzas este conjuro, elige un destino; obtienes una ruta inspirada hacia el mismo, permitiéndote a ti y a tus aliados que viajan por tierra contigo reducir a la mitad el penalizador al movimiento por terreno difícil todo lo que dura el conjuro, si no te desvías de la ruta inspirada. Esto no tiene efecto alguno sobre el movimiento durante los encuentros. Si utilizas de nuevo esta aptitud antes de acabarse su duración, el efecto se acaba y es reemplazado por el de la nueva ruta.

HABLAR CON LAS PLANTAS — CONJURO 4

ADIVINACIÓN PLANTA

Tradiciones primigenia
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Duración 10 minutos

Puedes hacer preguntas a las plantas o recibir respuestas de ellas, pero el conjuro no las hace más amistosas o inteligentes de lo normal. La mayoría de las plantas tienen un punto de vista muy característico del mundo que las rodea, por lo que no reconocen detalles acerca de las criaturas o saben algo acerca del mundo más allá de su vecindad inmediata. Los monstruos que son plantas inteligentes suelen ser escuetos y evasivos, mientras que los menos inteligentes a menudo hacen comentarios inútiles.

HABLAR CON LOS ANIMALES — CONJURO 2

ADIVINACIÓN

Tradiciones primigenia
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Duración 10 minutos

Puedes hacer preguntas a los animales, recibir respuestas de ellos o utilizar con ellos la habilidad Diplomacia. El conjuro no los hace más amistosos de lo normal. Es probable que los animales astutos sean escuetos y evasivos, mientras que los menos inteligentes a menudo hacen comentarios inútiles.

HECHIZAR — CONJURO 1

EMOCIÓN ENCANTAMIENTO INCAPACITACIÓN MENTAL

Tradiciones arcana, ocultista, primigenia
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura
Tirada de salvación Voluntad; **Duración** 1 hora

Para el objetivo, tus palabras son miel y tu rostro parece bañado en una bruma onírica. Debe hacer una salvación de Voluntad, con un bonificador +4 por circunstancia si tus aliados o tú lo habéis amenazado recientemente o utilizado acciones hostiles en su contra.

Puedes Disipar el conjuro. Si utilizas acciones hostiles contra el objetivo, el conjuro se acaba. Cuando el conjuro se acaba, el objetivo no se da cuenta necesariamente de que estaba hechizado a menos que su amistad contigo o las acciones que le has convencido de llevar a cabo choquen con sus expectativas, lo que significa que podrías potencialmente convencerle de continuar siendo tu amigo mediante medios mundanos.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado y se da cuenta de que has intentado hechizarlo.

Éxito El objetivo no resulta afectado, pero cree que el conjuro era algo inofensivo en lugar de *hechizar*, a menos que identifique el conjuro (por lo general con lo que indica la pág. 305).

Fallo La actitud del objetivo se vuelve amistosa hacia ti. Si ya era amistosa, se vuelve solícita. No puede utilizar acciones hostiles contra ti.

Fallo crítico La actitud del objetivo se vuelve solicita para contigo, y no puede utilizar contra ti acciones hostiles.

Potenciado (4º) La duración se mantiene hasta la siguiente vez que llevas a cabo tus preparativos diarios.

Potenciado (8º) La duración se mantiene hasta la siguiente vez que llevas a cabo tus preparativos diarios, y puedes designar como objetivo hasta a 10 criaturas.

MAGIA Y MORALIDAD

Si bien la magia te permite llevar a cabo actos maravillosos en el juego, se puede utilizar para fines terribles. Si bien algunos conjuros son obviamente malignos o tienen el rasgo maligno y una conexión directa con lo profano, otros se pueden utilizar para bien o para mal. Utilizar la magia no te libera de la moralidad del resultado.

En ninguna parte es tan cierto como en los conjuros de encantamiento, especialmente los que se utilizan para obligar a un personaje a hacer algo. Estos conjuros pueden eliminar el poder de elección de un personaje y se pueden utilizar muy fácilmente de formas malignas. Dominar a un ogro y obligarle a que abandone su puesto de guardia no es necesariamente maligno, pero utilizar el mismo conjuro para obligar a un mercader a que te entregue todas sus mercancías ciertamente lo es. Utilizar un conjuro para un propósito maligno puede hacer que el alineamiento de un personaje cambie hacia el mal, y la decisión definitiva de si un jugador lo está utilizando para fines malignos queda en manos del DJ.

Sean cuales sean sus efectos en el juego, todos los jugadores deberían tener cuidado al utilizar semejantes conjuros. Sus efectos pueden afectar negativamente a quienes juegan en la mesa, porque podrían crear situaciones que recuerdan experiencias auténticamente horribles que los personajes podrían haber tenido, creando entornos incómodos u hostiles. Tanto los jugadores como los DJ deberían intentar evitar estas situaciones para que todo el mundo se pueda centrar en divertirse en la mesa.

HEROISMO — CONJURO 3

ENCANTAMIENTO MENTAL

Tradiciones divina, ocultista
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance toque; **Objetivos** 1 criatura humanoide
Duración 10 minutos

Accedes al heroísmo interior del objetivo, concediéndole un bonificador +1 por estatus a las tiradas de ataque, las pruebas de Percepción, las tiradas de salvación y las pruebas de habilidad.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Potenciado (6º) El bonificador por estatus se incrementa a +2.
Potenciado (9º) El bonificador por estatus se incrementa a +3.

HIPERCOGNICIÓN CONJURO 3

ADIVINACIÓN

Tradiciones ocultista
Lanzamiento ◆ verbal

Catalogas rápidamente y reúnes información relevante a tu situación actual. Puedes utilizar instantáneamente hasta 6 acciones de Recordar conocimiento como parte de Lanzar este conjuro. Para esas acciones, no puedes usar ninguna aptitud especial, reacción o acción gratuita que se desencadenan cuando Recuerdas conocimiento.

HORRIBLE MARCHITAMIENTO CONJURO 8

NEGATIVO NIGROMANCIA

Tradiciones arcana, primigenia
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Alcance 500 pies (*150 m*); **Objetivos** cualquier número de criaturas vivas
Tirada de salvación Fortaleza básica

Extraes la humedad del cuerpo de los objetivos, infligiendo 10d10 daño negativo. Las criaturas hechas de agua (como por ejemplo los elementales de agua y las criaturas tipo planta utilizan el resultado de un grado de éxito peor que el de su tirada de salvación. Las criaturas cuyo cuerpo no contiene una cantidad significativa de humedad (como por ejemplo los elementales de tierra) son inmunes al *horrible marchitamiento*.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 1d10.

IMAGEN MÚLTIPLE CONJURO 2

ILUSIÓN VISUAL

Tradiciones arcana, ocultista
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Duración 1 minuto

Tres imágenes ilusorias de ti giran alrededor de tu espacio, causando potencialmente que quienes te atacan impacten en su lugar a una de las imágenes. Cualquier ataque que te pueda impactar tendrá una probabilidad aleatoria de impactar en una de tus imágenes en lugar de en ti. Si quedan las tres imágenes hay una probabilidad de 1 en 4 de que te acierten (1 en 1d4). Si quedan dos imágenes, hay una probabilidad de 1 en 3 de que te acierten (1-2 en 1d6). Con sólo una imagen, la probabilidad es de 1 en 2 (1-3 en 1d6).

Una vez una imagen resulta impactada, queda destruida. Si una tirada de ataque falla en impactar a tu CA, pero no falla críticamente, destruye una imagen, pero no tiene efecto adicional alguno (incluso si el ataque habría tenido normalmente efecto con un fallo). Si una tirada de ataque es un éxito crítico e impactaría a una de las imágenes, una de ellas queda destruida y la tirada de ataque se convierte en un éxito contra ti. Una vez todas las imágenes han sido destruidas, el conjuro se acaba.

IMPACTO VERDADERO CONJURO 1

ADIVINACIÓN FORTUNA

Tradiciones arcana, ocultista
Lanzamiento ◆ verbal
Duración hasta el final de tu siguiente turno

Un atisbo hacia el futuro se asegura de que tu siguiente impacto resulta certero. La próxima vez que hagas una tirada de ataque antes del final de tu turno, podrás hacer dos veces la tirada de ataque y quedarte con el mejor resultado. El ataque ignora los penalizadores por circunstancia a la tirada de ataque y cualquier prueba plana requerida por estar el objetivo oculto o escondido.

IMPLOSIÓN CONJURO 9

EVOCACIÓN

Tradiciones arcana, primigenia
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura corporal
Tirada de salvación Fortaleza básica; **Duración** mantenido hasta 1 minuto

Aplastas al objetivo haciendo que se colapse sobre sí mismo, infligiendo daño 75. Cada vez que Mantienes el conjuro, debes elegir un nuevo objetivo para que se vea sujeto al mismo efecto; la misma criatura nunca puede ser designada como objetivo más de una vez con un solo lanzamiento de este conjuro. Tampoco puedes afectar a más de una criatura por turno con *implosión*. No puedes designar como objetivo a una criatura incorporal, gaseosa o líquida, o alguna que por lo demás carece de forma sólida.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 10.

INDETECTABILIDAD CONJURO 3

POCO COMÚN ABJURACIÓN

Tradiciones arcana, ocultista, primigenia
Lanzamiento 10 minutos (material, somático, verbal)
Alcance toque; **Objetivos** 1 criatura u objeto
Duración 8 horas

Eriges unas custodias protectoras que hacen que el objetivo sea difícil de detectar mediante la magia. *Indetectabilidad* intenta contrarrestar todas las adivinaciones de detección, revelación y escudriñamiento llevadas a cabo contra el objetivo o su equipo a lo largo de la duración del conjuro, contando los trucos como conjuros de 1er nivel a estos efectos. Contrarrestar con éxito una adivinación que tiene como objetivo un área o unos objetivos múltiples niega los efectos sólo para el objetivo de *indetectabilidad*.

INMUNIDAD A LOS CONJUROS CONJURO 4

ABJURACIÓN

Tradiciones arcana, divina, ocultista
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Alcance toque; **Objetivos** 1 criatura
Duración 24 horas

Proteges a una criatura contra los efectos de un solo conjuro. Elige un conjuro y pronuncia su nombre en voz alta como parte del componente verbal. *Inmunidad a los conjuros* intenta contrarrestar dicho conjuro siempre que su objetivo es designado a su vez objetivo del conjuro cuyo nombre se ha pronunciado o está en el área del mismo. Contrarrestar con éxito un conjuro que tiene como objetivo un área o unos objetivos múltiples niega los efectos sólo para el objetivo de *inmunidad a los conjuros*.

INSPIRACIÓN DIVINA CONJURO 8

ENCANTAMIENTO MENTAL

Tradiciones divina
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Alcance toque; **Objetivos** 1 criatura voluntaria.

Infundes a un objetivo con energía espiritual, renovando su magia.

Si prepara conjuros, recupera un conjuro de 6º nivel o menor lanzado previamente ese mismo día y puede lanzarlo de nuevo. Si lanza conjuros espontáneamente, recupera uno de sus espacios de conjuro de 6º nivel o menor. Si dispone de reserva de foco, recupera sus Puntos de Foco como si se hubiera Reenfocado.

INTERMITENCIA CONJURO 4

CONJURACIÓN TELETRANSPORTE

Tradiciones arcana, ocultista
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Duración 1 minuto

Te intercambias rápidamente entre el Plano Material y el Plano Etéreo. Obtienes resistencia 5 a todo tipo de daño (excepto fuerza). Puedes Mantener el conjuro para desvanecerte y reaparecer a 10 pies (*3 m*) de distancia en una dirección aleatoria determinada por el DJ; el movimiento no desencadena reacciones. Al final de tu turno, te desvaneces y reapareces como se indica más arriba.

Potenciado (+2) La resistencia se incrementa en 3.

INVERTIR LA GRAVEDAD CONJURO 7

POCO COMÚN EVOCACIÓN

Tradiciones arcana, ocultista
Lanzamiento ◆◆◆ material, somático, verbal
Alcance 120 pies (*36 m*); **Área** un cilindro de 20 pies (*6 m*) de radio y 40 pies (*12 m*) de altura
Duración 1 minuto

Inviertes la gravedad en el área. Las criaturas y los objetos que no están fijados al suelo caen hacia arriba inmediatamente hasta la parte superior del área. Una criatura podría Agarrarse a un saliente para detener su caída si en la misma pasa cerca de una superficie apropiada. Si una criatura cae contra un objeto sólido (como por ejemplo un techo), sufre la cantidad apropiada de daño por caída y aterriza sobre dicha superficie. Una vez un objeto o criatura llega a lo alto del área, flota atrapado entre las gravedades normal e invertida. La criatura se puede mover a lo largo del plano en el que se juntan las dos formas de gravedad. Las criaturas que pueden levitar o volar pueden utilizar dichas aptitudes para mitigar los efectos de *invertir la gravedad*.

Cuando el conjuro se acaba, todas las criaturas y objetos atrapados en el área vuelven a caer hacia abajo. Igualmente, cualquier cosa que se mueve más allá del área del conjuro se ve sujeta de nuevo a la gravedad normal.

INVISIBILIDAD CONJURO 2

ILUSIÓN

Tradiciones arcana, ocultista
Lanzamiento ◆◆ material, somático
Alcance toque; **Objetivos** 1 criatura
Duración 10 minutos

Enmascarado en una ilusión, el objetivo se vuelve invisible. Esto le convierte en no detectado para todas las criaturas, aunque éstas pueden intentar encontrarle, haciendo que en su lugar quede escondido (pág. 466). Si el objetivo utiliza una acción hostil, el conjuro acaba una vez ésta se ha completado.

Potenciado (4º) El conjuro dura 1 minuto, pero no acaba si el objetivo utiliza una acción hostil.

IRA DIVINA CONJURO 4

EVOCACIÓN

Tradiciones divina
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Alcance 120 pies (*36 m*); **Área** explosión de 20 pies (*6 m*)
Tirada de salvación Fortaleza

Puedes canalizar la furia de tu dios contra los enemigos de alineamiento opuesto. Elige un componente de alineamiento de los que tiene tu dios (caótico, maligno, bueno, o legal). No puedes lanzar este conjuro si careces de dios o si tu dios es neutral absoluto. El conjuro obtiene el rasgo del alineamiento elegido. Infliges 4d10 daño del alineamiento elegido; todas las criaturas en el área deben hacer una salvación de Fortaleza. Las criaturas del alineamiento elegido no se ven afectadas. Las que ni encajan con el mismo ni se oponen a él tratan el resultado de su tirada de salvación como un grado mejor.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada.
Éxito La criatura sufre mitad de daño.
Fallo La criatura sufre daño completo y queda indispuesta 1.
Fallo crítico La criatura sufre daño completo y queda indispuesta 2; mientras lo está, también está lentificada 1.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 1d10.

JAURÍA INDÓMITA CONJURO 7

ABJURACIÓN

Tradiciones primigenia
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** hasta 10 criaturas
Duración 1 hora

Liberas a quienes viajan junto a ti de los obstáculos del medio ambiente. Los objetivos no sufren penalizadores por circunstancia a su Velocidad debido a la vegetación, los escombros, el viento u otras propiedades del entorno, tanto si es mágico como si no, e ignoran el terreno difícil debido a dichas propiedades medioambientales.

Potenciado (9º) Los objetivos también ignoran el terreno difícil mayor debido a las propiedades medioambientales.

LABERINTO CONJURO 8

CONJURACIÓN EXTRADIMENSIONAL TELETRANSPORTE

Tradiciones arcana, ocultista
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura
Duración mantenido

Transportas al objetivo a un laberinto extradimensional de origen sobrenatural y lo atrapas allí. Una vez por turno, el objetivo puede invertir 1 acción en hacer una prueba de Supervivencia o de Percepción contra tu CD de conjuro para huir del laberinto. Los posibles desenlaces son los siguientes.

Éxito crítico El objetivo huye y el conjuro se acaba.
Éxito El objetivo está en el camino correcto hacia la salida. Si el objetivo ya estaba en el camino correcto, huye del laberinto y el conjuro se acaba.
Fallo El objetivo no logra avance alguno para huir.
Fallo crítico El objetivo no logra avance alguno para huir y si estaba en el camino correcto, deja de estarlo.

La magia de teletransporte no ayudará a huir a la criatura a menos que dicha magia pueda transportar a través de los Planos, como por ejemplo *cambio de Plano*. Cuando el conjuro se acaba, o bien porque el objetivo ha huido o porque la duración se ha acabado, el objetivo vuelve al espacio que ocupaba cuando fue desterrado, o al espacio más próximo si el original está ahora ocupado.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

LABIA CONJURO 4

POCO COMÚN | ENCANTAMIENTO | MENTAL

Tradiciones ocultista
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Duración 10 minutos

Las falsedades salen de tus labios tan suavemente como la seda. Obtienes un bonificador +4 por estatus a las pruebas de Engaño para Mentir y contra las pruebas de Percepción para discernir si estás diciendo la verdad, y sumas tu nivel incluso si no estás entrenado. Si la inverosimilitud de tus mentiras supondría un penalizador por circunstancia o un incremento de la CD, reduce dicho penalizador o incrementa la CD sólo la mitad.

LANZA DIVINA TRUCO 1

ATAQUE | EVOCACIÓN | TRUCO

Tradiciones divina
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura

Desatas un rayo de energía divina. Elige un componente de alineamiento de los que tiene tu dios (caótico, maligno, bueno, o legal). No puedes lanzar este conjuro si careces de dios o si tu dios es neutral absoluto. Haz una tirada de ataque de conjuro a distancia contra la CA del objetivo. Con un impacto, el objetivo sufre tanto daño del tipo de alineamiento elegido como 1d4 + tu modificador por característica de lanzamiento de conjuros (doble daño en un impacto crítico). El conjuro obtiene el rasgo del alineamiento elegido.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 1d4.

LEER AUGURIOS CONJURO 4

POCO COMÚN | ADIVINACIÓN | PREDICCIÓN

Tradiciones divina, ocultista
Lanzamiento 10 minutos (material, somático, verbal)

Atisbas en el futuro. Elige un objetivo o actividad en particular que planeas acometer en 1 semana o un suceso que esperas que tenga lugar en 1 semana.. Averiguas un fragmento críptico de información o un consejo que podría ayudarte en el acontecimiento elegido, a menudo en forma de una rima o presagio.

LEER EL AURA TRUCO 1

ADIVINACIÓN | DETECCIÓN | TRUCO

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia
Lanzamiento 1 minuto (somático, verbal)
Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 objeto

Te centras en el objeto objetivo, abriendo tu mente para percibir auras mágicas. Cuando el lanzamiento se completa, sabes si el objeto es mágico o no y, si lo es, averiguas la escuela de magia (págs. 297 a 298).

Si el objeto es ilusorio, sólo lo detectas si el nivel del efecto es menor que el nivel del conjuro de *leer el aura*.

Potenciado (3º) Puedes designar como objetivo hasta a 10 criaturas.
Potencial (6º) Puedes designar como objetivo a cualquier número de criaturas.

LEER LA MENTE CONJURO 3

POCO COMÚN | ADIVINACIÓN | DETECCIÓN | MENTAL

Tradiciones arcana, ocultista
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura
Tirada de salvación Voluntad; **Duración** 1 asalto o mantenido hasta 1 minuto

Con un leve toque mental, intentas leer la mente del objetivo, que debe hacer una salvación de Voluntad. A continuación, el objetivo queda temporalmente inmune a tu lectura mental durante 1 hora.

Éxito crítico El objetivo percibe vagos pensamientos superficiales de tu parte cuando Lanzas el conjuro.
Éxito Averiguas si el modificador por Inteligencia del objetivo es superior, igual o inferior al tuyo.
Fallo Percibes vagos pensamientos superficiales del objetivo cuando Lanzas el conjuro y averiguas si su modificador por Inteligencia es superior, igual o inferior al tuyo.
Fallo crítico Igual que fallo, y mientras dura el conjuro puedes Mantenerlo para detectar de nuevo los pensamientos superficiales del objetivo. El objetivo no tiene derecho a ninguna salvación adicional.

LENTIFICAR CONJURO 3

TRANSMUTACIÓN

Tradiciones arcana, ocultista, primigenia
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura
Tirada de salvación Fortaleza; **Duración** 1 minuto

Dilatas el fluir del tiempo alrededor del objetivo, lentificando sus acciones.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado.
Éxito El objetivo queda lentificado 1 durante 1 asalto.
Fallo El objetivo queda lentificado 1 durante 1 minuto.
Fallo crítico El objetivo queda lentificado 2 durante 1 minuto.

Potenciado (6º) Puedes designar como objetivo hasta a 10 criaturas.

LEVITAR CONJURO 3

EVOCACIÓN

Tradiciones arcana, ocultista
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance toque; **Objetivos** 1 objeto desatendido o criatura voluntaria
Duración 5 minutos

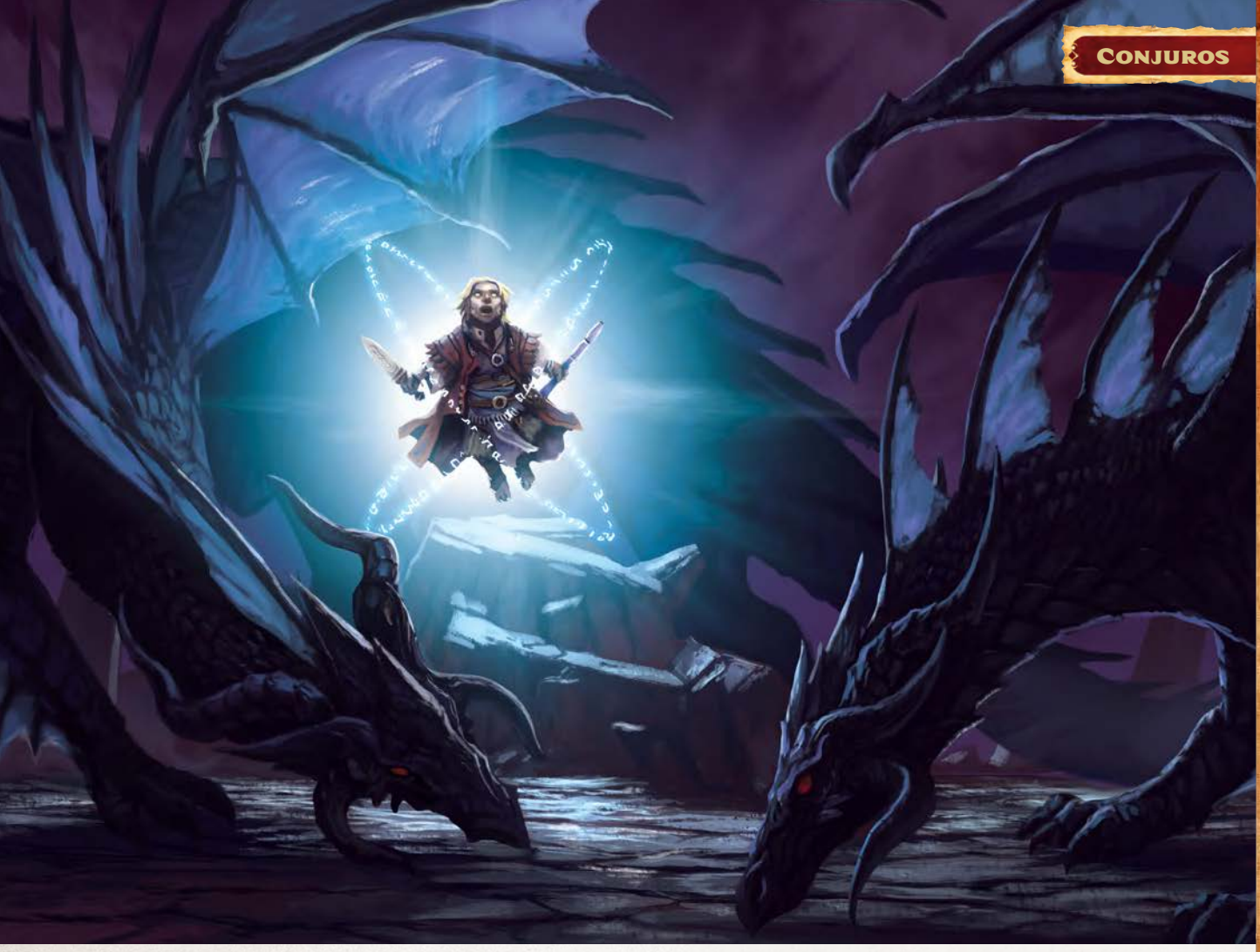
Desafías a la gravedad y haces levitar al objetivo 5 pies (*1,5 m*) por encima del suelo. Mientras dura el conjuro, puedes hacer subir o bajar al objetivo 10 pies (*3 m*) con una sola acción que tiene el rasgo concentrar. Una criatura flotando en el aire debido a *levitar* sufre un penalizador -2 por circunstancia a las tiradas de ataque. Una criatura flotante puede gastar una acción de Interactuar para estabilizarse y negar el penalizador durante el resto de su turno. Si el objetivo está adyacente a un objeto fijo o un terreno de estabilidad adecuada, puede atravesar su superficie trepando (si la superficie es vertical, como una pared) o gateando (si la superficie es horizontal, como por ejemplo un techo). El DJ determina por qué superficies se puede trepar o gatear.

LIBERTAD DE MOVIMIENTOS CONJURO 4

ABJURACIÓN

Tradiciones arcana, divina, primigenia
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance toque; **Objetivos** 1 criatura tocada
Duración 10 minutos

Repeles los efectos que obstaculizarían a una criatura o lentificarían su movimiento. Mientras se encuentre bajo los efectos de este conjuro, el objetivo ignorará todo efecto que le imponga un penalizador por



INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

circunstancia a la Velocidad. Cuando intente Huir de un efecto que le haya inmovilizado, agarrado o neutralizado, automáticamente tendrá éxito a menos que el efecto sea mágico y de un nivel mayor que el conjuro de *libertad de movimientos*.

LIGADURA DEL ALMA — CONJURO 9

POCO COMÚN | MAL | NIGROMANCIA

Tradiciones divina, ocultista

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal; **Requisitos** un zafiro negro con un valor en po de por lo menos el nivel del objetivo x 100

Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura que ha muerto en el último minuto

Duración ilimitada

Arrancas el alma del objetivo antes de que pueda pasar a la otra vida y la aprisionas en un zafiro negro. Mientras el alma está en la gema al objetivo no se le puede devolver a la vida por ningún medio, ni siquiera magia poderosa como un *deseo*. Si la gema es destruida o la *ligadura del alma* es contrarrestada sobre la gema, el alma queda libre. La gema tiene CA 16 y Dureza 10. Una gema sólo puede contener un alma, y cualquier intento de incluir otra malgasta el conjuro.

LIGADURA TERRESTRE — CONJURO 3

TRANSMUTACIÓN

Tradiciones arcana, primigenia

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal

Alcance 120 pies (*36 m*); **Objetivos** 1 criatura voladora

Tirada de salvación Fortaleza; **Duración** variable

Utilizando el peso de la tierra, obstaculizas el vuelo de un objetivo, con efectos basados en su salvación de Fortaleza. Si la criatura llega al suelo de forma segura, no sufre daño por caída.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado.

Éxito El objetivo cae de forma segura hasta 120 pies (*36 m*).

Fallo El objetivo cae de forma segura hasta 120 pies (*36 m*). Si llega al suelo, no puede Volar, levitar o abandonar el suelo de ninguna otra forma durante 1 asalto.

Fallo crítico El objetivo cae de forma segura hasta 120 pies (*36 m*). Si llega al suelo, no puede Volar, levitar o abandonar el suelo de ninguna otra forma durante 1 minuto.

LLAMA CONTINUA — CONJURO 2

EVOCACIÓN | LUZ

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia

Lanzamiento ❖❖❖ material, somático, verbal; **Coste** 6 po en polvo de rubí

Alcance toque; **Objetivos** 1 objeto

Duración ilimitada

Una llama mágica surge del objeto, brillante como una antorcha. No necesita oxígeno, ni reacciona con el agua ni genera calor.

Potenciado (+1) El coste se incrementa como sigue: 16 po para 3er nivel; 30 po para 4º, 60 po para 5º, 120 po para 6º, 270 po para 7º, 540 po para 8º, 1.350 po para 9º y 3.350 po para 10º.

LOCALIZAR CONJURO 3

POCO COMÚN DETECCIÓN ADIVINACIÓN

Tradiciones arcana, divina, ocultista

Lanzamiento 10 minutos (material, somático, verbal)

Alcance 500 pies (*150 m*); **Objetivos** 1 objeto específico o tipo de objeto

Duración mantenido

Averiguas la ubicación del objetivo (si has elegido un objeto específico, como por ejemplo 'la espada de mi madre') o el objeto más cercano (si has elegido un tipo de objeto, como por ejemplo 'espadas'). Si el objetivo es un objeto específico, tienes que haberlo observado directamente con tus propios sentidos. Si es un tipo de objeto, aun así necesitas tener una imagen mental precisa del tipo de objeto. Si hay plomo o agua corriente entre el objetivo y tú, este conjuro no puede localizarlo. Esto significa que podrías encontrar un tipo de objeto más lejos, si el más cercano estuviera detrás de cierta cantidad de plomo o de agua corriente.

Potenciado (5º) Puedes designar como objetivo a una criatura específica o ascendencia en lugar del objeto, pero tienes que haberte encontrado con la criatura o ascendencia a la que quieres designar como objetivo o haberla visto de cerca.

LUCES DANZANTES TRUCO 1

EVOCACIÓN LUZ TRUCO

Tradiciones arcana, ocultista, primigenia

Lanzamiento ◆◆ somático, verbal

Alcance 120 pies (*36 m*)

Duración mantenido

Creas hasta cuatro luces flotantes, dos de las cuales no pueden estar separadas entre sí más de 10 pies (*3 m*). Cada una emite luz como una antorcha. Cuando Mantienes el conjuro, puedes mover hasta 60 pies (*18 m*) cualquier número de luces. Cada luz debe permanecer a 120 pies (*36 m*) o menos de ti y a 10 pies (*3 m*) o menos de todas las demás, o se apaga.

LUZ TRUCO 1

EVOCACIÓN LUZ TRUCO

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia

Lanzamiento ◆◆ somático, verbal

Alcance toque; **Objetivos** 1 objeto de Impedimenta 1 o menos, o bien no atendido o bien en tu poder o en el de un aliado voluntario

Duración hasta la siguiente vez en la que llevas a cabo tus preparativos diarios

El objeto brilla, emitiendo una luz brillante en un radio de 20 pies (*6 m*), y luz tenue en los siguientes 20 pies (*6 m*) como si fuera una antorcha. Si lanzas este conjuro de nuevo sobre un segundo objeto, el conjuro de *luz* sobre el primer objeto se acaba.

Potenciado (4º) El objeto emite una luz brillante en un radio de 60 pies (*18 m*), y luz tenue en los siguientes 60 pies (*18 m*).

LUZ ABRASADORA CONJURO 3

ATAQUE BUENO EVOCACIÓN FUEGO LUZ

Tradiciones divina, primigenia

Lanzamiento ◆◆ somático, verbal

Alcance 120 pies (*36 m*); **Objetivos** 1 criatura

Disparas un rayo cegador de luz, teñido de energía sagrada. Haz una tirada de ataque a distancia. El rayo inflige 5d6 daño por fuego. Si el objetivo es un infernal o un muerto viviente, infliges 5d6 daño bueno adicional.

Éxito crítico El objetivo sufre doble daño por fuego y doble daño bueno si es un infernal o un muerto viviente.

Éxito El objetivo sufre daño completo.

Si la luz atraviesa un área de oscuridad mágica o tiene como objetivo a una criatura afectada por oscuridad mágica, *luz abrasadora* intenta contrarrestar la oscuridad. Si necesitas determinar si el rayo pasa a través de un área de oscuridad, traza una línea entre tu posición y la del objetivo del conjuro.

Potenciado (+1) El daño por fuego se incrementa en 2d6 y el daño bueno contra los infernales y los muertos vivientes se incrementa también en 2d6.

MALDICIÓN DEL MARINERO CONJURO 5

MALDICIÓN NIGROMANCIA

Tradiciones arcana, ocultista, primigenia

Lanzamiento ◆◆ somático, verbal

Alcance toque; **Objetivos** 1 criatura

Tirada de salvación Voluntad

Afliges al objetivo con la maldición del mar agitado e implacable. El objetivo debe llevar a cabo una salvación de Voluntad.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado.

Éxito El objetivo queda indispuesto 1. Reducir a 0 su estado de indispuesto acaba con la maldición.

Fallo El objetivo queda expuesto 1 y no puede reducir por debajo de 1 su estado mientras la maldición está activa. La maldición se puede eliminar mediante *quitar maldición* o magia similar. Si el objetivo esta indispuesto y en el mar, a por lo menos una milla marina (*1,8 km*) de la costa, queda también lentificado 1.

Fallo crítico Como en un fallo, pero el objetivo queda indispuesto 2.

MALDICIÓN DEL PARIA CONJURO 4

DESVENTURA ENCANTAMIENTO MALDICIÓN MENTAL

Tradiciones arcana, divina, ocultista

Lanzamiento ◆◆ somático, verbal

Alcance toque; **Objetivos** 1 criatura

Tirada de salvación Voluntad

Infliges al objetivo una maldición que convierte su presencia en abrasiva y poco atractiva. El objetivo debe llevar a cabo una salvación de Voluntad.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado.

Éxito Durante 10 minutos, el objetivo debe tirar 2 veces y usar el peor de los resultados siempre que intenta una prueba de Engaño, Diplomacia, Intimidación o Interpretación, y las criaturas con las que se encuentra tienen una actitud inicial hacia él un paso peor (por ejemplo, malintencionado en lugar de indiferente).

Fallo Como éxito, pero el efecto es permanente.

Fallo crítico Como fallo, y las criaturas con las que se encuentra el objetivo tienen una actitud inicial hacia él de dos pasos peor.

MANADA PRIMIGENIA CONJURO 10

POLIMORFISMO TRANSMUTACIÓN

Tradiciones primigenia

Lanzamiento ◆◆ somático, verbal

Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** tú y hasta 5 objetivos voluntarios

Duración 1 minuto

Convocando el poder del mundo natural, transformas a los objetivos en una manada de mamuts, y cada uno de ellos adopta una forma de batalla Enorme. Cada objetivo debe tener espacio

suficiente para expandirse o el conjuro falla para él. Cada objetivo obtiene el rasgo animal. Cada objetivo puede Disipar los efectos del conjuro sobre sí mismo. Cada objetivo obtiene lo siguiente mientras está transformado:

- CA = 22 + el nivel del objetivo. Ignora cualquier penalizador a las pruebas de armadura y cualquier reducción de Velocidad.
- 20 Puntos de Golpe temporales.
- Velocidad 40 pies (*12 m*)
- Visión en la penumbra.
- Los siguientes ataques cuerpo a cuerpo sin armas, que son los únicos que puede utilizar. Están entrenados en ellos. Cuando utilizan dichos ataques, los Objetivos utilizan su modificador al ataque con los bonificadores por competencia y objeto de su arma más favorable o Golpe sin armas, y el daño se indica para cada ataque. Dichos ataques están basados en la Fuerza (por ejemplo, a efectos del estado debilitado). Si el modificador al ataque sin armas del objetivo es superior, pueden utilizarlo en lugar del de la forma. **Cuerpo a cuerpo** ❖ colmillo (alcance 15 pies [*4,5 m*]), **Daño** 4d8+19 perforante; **Cuerpo a cuerpo** ❖ trompa (ágil, alcance 15 pies [*4,5 m*]), **Daño** 4d6+13 contundente.
- Modificador +30 al Atletismo, si el modificador propio del objetivo no es mayor.
- **Pisotear** ❖❖❖ Te mueves hasta el doble de tu Velocidad y atraviesas el espacio de las criaturas Grandes o pequeñas, pisoteando a cada criatura en cuyo espacio entras. Una criatura pisoteada sufre daño de tu Golpe con la pata basado en una salvación básica de Reflejos (CD = 19 + el nivel del objetivo).

MANIOBRA TELECINÉTICA — CONJURO 2

ATAQUE EVOCACIÓN FUERZA

Tradiciones arcana, ocultista
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance 60 pies (*18 m*); **Objetivos** 1 criatura

Con una oleada de poder telecinético, mueves a un enemigo o a algo que éste lleva. Puedes intentar Desarmar, Empujar o derribar al objetivo utilizando una tirada de ataque de conjuro en lugar de una prueba de Atletismo.

MANO DEL MAGO — TRUCO 1

EVOCACIÓN TRUCO

Tradiciones arcana, ocultista
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 objeto no atendido de Impedimenta ligera o menor
Duración mantenido

Creas una sola mano mágica, o bien invisible o bien fantasmal, que aferra el objeto objetivo y lo mueve lentamente hasta 20 pies (*6 m*). Como quiera que estás haciendo levitar el objeto, puedes moverlo en cualquier dirección. Cuando Mantienes el conjuro, puedes mover el objeto 20 pies (*6 m*) adicionales. Si el objeto está en el aire cuando el conjuro se acaba, se cae.

Potenciado (3º) Puedes designar como objetivo un objeto no atendido con una Impedimenta de 1 o menos.

Potenciado (5º) El alcance se incrementa a 60 pies (*18 m*) y puedes designar como objetivo un objeto no atendido con una Impedimenta de 1 o menos.

Potenciado (7º) El alcance se incrementa a 60 pies (*18 m*) y puedes designar como objetivo un objeto no atendido con una Impedimenta de 2 o menos.

MANO ESPECTRAL — CONJURO 2

NIGROMANCIA

Tradiciones arcana, ocultista
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance 120 pies (*36 m*)
Duración 1 minuto

Creas una mano semicorporal a partir de tu esencia, que puede llevar a cabo conjuros de toque por cuenta tuya. Siempre que Lanzas un conjuro con un alcance de toque, puedes hacer que la mano gatee hasta un objetivo dentro del alcance, a ras de suelo, lo toque y luego vuelva a ti también gateando. Cuando llevas a cabo un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo con la mano, utilizas tus bonificadores normales. La mano se puede mover todo lo necesario dentro del alcance. La mano dispone de tu CA y de tus salvaciones, pero cualquier daño a la misma la destruye y te causa 1d6 daño.

MANOS ARDIENTES — CONJURO 1

EVOCACIÓN FUEGO

Tradiciones arcana, primigenia
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Área cono de 15 pies (*4,5 m*)
Tirada de salvación Reflejos básica

Pegotes de llamas surgen de tus manos. Infliges 2d6 daño por fuego a las criaturas en el área.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 2d6.

MANSIÓN MAGNÍFICA — CONJURO 7

POCO COMÚN CONJURACIÓN EXTRADIMENSIONAL

Tradiciones arcana, ocultista
Lanzamiento 1 minuto (material, somático, verbal)
Alcance 30 pies (*9 m*)
Duración 24 horas

Conjuras un semiplano extradimensional que consiste en una espaciosa vivienda con una sola entrada. La entrada conecta con el Plano en el que has Lanzado el hechizo, apareciendo en cualquier parte de dentro del alcance del mismo como un rectángulo vertical, débil y brillante de 5 pies (*1,5 m*) de anchura y 10 pies (*3 m*) de altura. Tú designas quién puede entrar cuando lanzas el conjuro. Una vez dentro, puedes cerrar la entrada, haciéndola invisible. Tú y toda criatura designada por ti podéis reabrir la puerta a voluntad, como si abrierais una puerta física.

En el interior, el semiplano aparenta ser una mansión con un magnífico recibidor y numerosas y opulentas cámaras. La mansión podrá tener cualquier distribución que te imagines cuando Lances el conjuro, mientras quepa en un espacio de 40 pies (*12 m*) de largo, 40 pies (*12 m*) de ancho y 30 pies (*9 m*) de alto. Cuando la entrada de la mansión está cerrada, los efectos del exterior de la misma no consiguen entrar en ella, y viceversa, excepto *cambio de Plano* que se puede utilizar para entrar en la mansión. Sólo puedes utilizar magia de escudriñamiento y efectos similares para observar el exterior si dichos efectos son capaces de cruzar los Planos.

El personal se compone de veinticuatro sirvientes que atienden a todos los que están en el interior de la mansión. Son como los creados por el conjuro *sirviente invisible*, aunque estos son visibles, y su

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

apariencia la determinas tú durante el lanzamiento. La mansión está provista de comida suficiente como para servir un banquete de nueve platos a ciento cincuenta personas.

MANSIÓN RESPLANDECIENTE CONJURO 9

CONJURACIÓN

Tradiciones arcana, ocultista
Lanzamiento 1 minuto (material, somático, verbal)
Alcance 500 pies (*150 m*)
Duración hasta la siguiente vez en la que llevas a cabo tus preparativos diarios

Conjuras una imponente mansión de hasta planta baja y tres pisos, con una anchura de hasta 300 pies (*90 m*). Mientras Lanzas el conjuro, mantienes en tu mente una imagen de la mansión y de la apariencia que quieres que tenga. La mansión podrá contener tantas habitaciones como desees, y estará decorada a tu gusto. Puedes imaginar un propósito para cada habitación de la mansión, y el mobiliario apropiado aparece en su interior. Los muebles u otros accesorios mundanos funcionan normalmente para quien está en el interior de la mansión, pero dejan de existir si se sacan al exterior. Ningún accesorio creado mediante este conjuro puede generar efectos mágicos, pero los artilugios mágicos llevados a la mansión funcionan con normalidad.

La mansión contiene el mismo tipo y cantidad de comida y de sirvientes que los creados por el conjuro *mansión magnífica*.

Cada una de las puertas y ventanas que dan al exterior están protegidas mediante conjuros de *alarma*. Tú eliges si las alarmas son audibles o mentales al Lanzar el conjuro, y cada una tiene un sonido (para las audibles) o sensación (para las mentales) diferente, lo que te permite determinar instantáneamente qué portal ha sido utilizado.

MARAÑA CONJURO 2

PLANTA TRANSMUTACIÓN

Tradiciones primigenia
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance 120 pies (*36 m*); **Área** todas las casillas en una explosión de 20 pies (*6 m*) de radio que contiene plantas
Duración 1 minuto

Las plantas del área enmarañan a las criaturas. El área cuenta como terreno difícil. Cada asalto que una criatura empieza su turno en el área, debe hacer una salvación de Reflejos. Con un fallo, sufre un penalizador de -10 pies (*-3 m*) por circunstancia a sus Velocidades hasta que abandona el área, y con un fallo crítico también queda inmovilizada durante 1 asalto. Las criaturas pueden intentar Huir a la CD de *enmarañar* para eliminar estos efectos.

MARAÑA TRUCO 1

PLANTA TRUCO

Tradiciones arcana, primigenia
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura

Una liana cubierta de una savia pegajosa aparece de la nada, surgiendo de tu mano y adhiriéndose al objetivo. Haz un ataque de conjuro contra el objetivo.

Éxito crítico El objetivo sufre el estado inmovilizado y además un penalizador -10 pies (*-3 m*) por circunstancia a sus Velocidades durante 1 asalto. Puede intentar Huir contra tu CD de conjuros para eliminar el penalizador y el estado de inmovilizado.
Éxito El objetivo sufre un penalizador -10 pies (*-3 m*) por circunstancia a sus Velocidades durante 1 asalto. Puede intentar Huir contra tu CD de conjuros para eliminar el penalizador.
Fallo crítico El objetivo no resulta afectado.

Potenciado (2º) El efecto dura 2 asaltos.
Potenciado (4º) El efecto dura 1 minuto.

MASACRE CONJURO 9

MUERTE NEGATIVO NIGROMANCIA

Tradiciones arcanas, divina, primigenia
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Área línea de 60 pies (*18 m*)
Tirada de salvación Fortaleza

Desatas una oleada de energía nigromántica para apagar la fuerza vital de quienes se encuentran en su camino. Cada criatura de 17º nivel o inferior en la línea debe hacer una salvación de Fortaleza. Si el daño debido a *masacre* reduce a una criatura a 0 Puntos de Golpe, dicha criatura muere instantáneamente. Si *masacre* no mata a ninguna criatura, la energía negativa explota violentamente de vuelta hacia ti, infligiendo 30 daño negativo adicional a todas las criaturas de la línea (incluso los que están por encima de 17º nivel) y 30 de daño negativo a ti.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado.
Éxito La criatura sufre 9d6 daño negativo.
Fallo La criatura sufre 100 daño negativo.
Fallo crítico La criatura muere.

Potenciado (10º) El conjuro puede afectar a criaturas de hasta 19º nivel. Incrementa el daño a 10d6 con un éxito y a 115 con un fallo.

MÁSCARA DEL TERROR CONJURO 7

ILUSIÓN EMOCIÓN MENTAL MIEDO VISUAL

Tradiciones arcana, ocultista, primigenia
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura
Duración 1 minuto

El objetivo aparece como una criatura macabra y terrorífica. El efecto es único para cada observador, por lo que un humano que viera al objetivo podría ver a un demonio de colmillos sangrientos, pero un demonio que viera al objetivo podría ver un rostro angelical brillante.

Cuando cualquier criatura intenta una acción hostil contra el objetivo, la criatura debe hacer una salvación de Voluntad. A continuación, queda temporalmente inmune hasta el final de su siguiente turno.

Éxito La criatura no resulta afectada.
Fallo La criatura queda asustada 2 antes de utilizar su acción.
Fallo crítico La criatura queda asustada 2 y su acción falla y se desperdicia.

Potenciado (8º) Puedes designar como objetivo hasta 5 criaturas. Si una criatura utiliza una acción o una reacción hostil que afecta simultáneamente a múltiples objetivos, tan sólo hace falta hacer una salvación contra *máscara del terror*.

MEJORAR VÍVERES CONJURO 2

TRANSMUTACIÓN

Tradiciones divina, primigenia
Lanzamiento 1 minuto (material, somático, verbal)
Alcance toque; **Objetivos** hasta 1 galón (*4 l*) de agua no mágica o hasta 5 libras (*2,25 kg*) de comida

Duración 1 hora

Transformas el objetivo en una comida deliciosa, cambiando el agua por vino u otra bebida de calidad o mejorando el sabor y los ingredientes de la comida para convertirla en algo digno de un *gourmet*.

Antes de la transformación, el conjuro intenta contrarrestar cualquier veneno presente en la comida o el agua. La comida vuelve a la normalidad si no se consume antes de que expire la duración, aunque cualquier veneno contrarrestado sigue habiendo sido eliminado.

Potenciado (+1) El número de galones de agua que puedes designar como objetivo se incrementa en 1 (*4 l*) o el número de libras de comida que puedes designar como objetivo se incrementa en 5 (*2,25 kg*).

MENSAJE — TRUCO 1

AUDITIVO ILUSIÓN LINGÜÍSTICO MENTAL TRUCO

Tradiciones arcana, divina, ocultista

Lanzamiento ◆ verbal

Alcance 120 pies (*36 m*); **Objetivos** 1 criatura

Duración ver más abajo

Pronuncias unas palabras en voz baja, pero en lugar de salir de tu boca son transferidas directamente a los oídos del objetivo. Mientras que los demás no pueden entender tus palabras al no haberlas pronunciado en voz alta, el objetivo puede oírlas como si estuviera junto a ti. El objetivo puede dar una respuesta breve como reacción, o como acción gratuita en su siguiente turno si lo deseas, pero debe ser capaz de verte y estar dentro del alcance para hacerlo. Y si responde, su respuesta se entrega directamente a tus oídos, igual que el mensaje original.

Potenciado (3º) El alcance del conjuro se incrementa a 500 pies (*150 m*).

MENSAJE ONÍRICO — CONJURO 3

ENCANTAMIENTO MENTAL

Tradiciones arcana, divina, ocultista

Lanzamiento 10 minutos (somático, verbal)

Alcance planetario; **Objetivos** 1 criatura cuyo nombre conoces y con la que te has reunido en persona

Duración 1 día

Envías un mensaje al objetivo de tu sueño. El mensaje tiene un solo sentido, y su duración máxima es de un minuto de habla (aproximadamente 150 palabras). Si el objetivo está dormido, recibe el mensaje de inmediato. Si no, lo recibe la siguiente vez que duerme. En cuanto lo recibe, el conjuro acaba y sabes que el mensaje ha sido enviado.

Potenciado (4º) Puedes designar como objetivo hasta 10 criaturas cuyo nombre conoces y con las que te has reunido en persona. Debes enviarles a todas el mismo mensaje; el conjuro acaba para cada criatura individualmente.

MENSAJERO ANIMAL — CONJURO 2

ENCANTAMIENTO MENTAL

Tradiciones primigenia

Lanzamiento 1 minuto (material, somático, verbal)

Alcance 120 pies (*36 m*)

Duración ver texto

Ofreces comida y un animal salvaje ordinario de tamaño Menudo que está dentro del alcance se acerca a comerla. Grabas en el animal la imagen, la dirección y la distancia de un lugar obvio o de un punto de referencia muy conocido por ti. Opcionalmente, puedes añadir un pequeño objeto o nota de hasta Impedimenta ligera. El animal hace todo lo que puede para llegar a destino; si llega hasta allí, espera en las cercanías hasta que expira la duración, (que son 24 horas o hasta que una criatura retira el objeto adjunto, lo que sucede antes), permitiendo que otras criaturas no hostiles se le acerquen y recuperen el objeto añadido.

Si no hay animales salvajes Menudos en el alcance, el conjuro se pierde.

MENTE EN BLANCO — CONJURO 8

POCO COMÚN ABJURACIÓN

Tradiciones arcana, ocultista

Lanzamiento ◆◆ somático, verbal

Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura

Duración hasta la siguiente vez en la que llevas a cabo tus preparativos diarios

Poderosas custodias esconden a una criatura de la magia de adivinación. El objetivo obtiene un bonificador +4 por estatus a las salvaciones contra los efectos mentales. *Mente en blanco* intenta contrarrestar cualquier efecto de detección, revelación y escudriñamiento como si su nivel de conjuro fuera 1 superior a su nivel real. Con un éxito, el efecto de adivinación funciona normalmente excepto que no detecta nada acerca del objetivo y sus posesiones. Por ejemplo, *detectar magia* detectaría cualquier otra magia que hubiera en la zona, pero ninguna sobre el objetivo.

MIEDO — CONJURO 1

EMOCIÓN ENCANTAMIENTO MENTAL MIEDO

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia

Lanzamiento ◆◆ somático, verbal

Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura

Tirada de salvación Voluntad; **Duración** variable

Implantas el miedo en el objetivo; tiene que hacer una tirada de salvación de Voluntad.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado.

Éxito El objetivo queda asustado 1.

Fallo El objetivo queda asustado 2.

Fallo crítico El objetivo queda asustado 3 y huye durante 1 asalto.

Potenciado (3º) Puedes designar como objetivo hasta a 5 criaturas.

MILAGRO — CONJURO 10

ADIVINACIÓN

Tradiciones divina

Lanzamiento ◆◆◆ material, somático, verbal

Pides ayuda directamente a tu fuente divina. Tu fuente divina siempre rehúsa una petición no alineada con su naturaleza y te podría conceder una diferente (potencialmente más poderosa o que encajara mejor con su naturaleza) que la que pediste. Un lanzamiento de *milagro* puede hacer cualquiera de las siguientes cosas.

- Duplicar cualquier conjuro divino de 9º nivel o inferior.
- Duplicar cualquier conjuro no divino de 7º nivel o inferior.
- Crear cualquier efecto cuyo nivel de poder está en línea con los efectos de más arriba.
- Invertir ciertos efectos que tienen que ver con el conjuro *deseo*.

El DJ puede permitirte que intentes usar *milagro* para crear efectos mayores que estos, pero hacerlo puede ser peligroso, o el conjuro puede tener tan sólo un efecto parcial.

MODIFICAR RECUERDO — CONJURO 4

POCO COMÚN ADIVINACIÓN MENTAL

Tradiciones ocultista

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura
Tirada de salvación Voluntad; **Duración** ilimitada

Alteras los recuerdos del objetivo, o bien borrando, potenciando su claridad, alterando o añadiendo un recuerdo falso. El objetivo puede hacer una salvación de Voluntad para resistirse al conjuro.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado y se da cuenta de que has intentado alterar sus recuerdos.

Éxito El objetivo no resulta afectado, pero cree que es un conjuro inofensivo en lugar de *modificar recuerdo*, si no lo identifica.

Fallo Durante los primeros 5 minutos de la duración del conjuro, puedes Mantenerlo para modificar un recuerdo una vez por asalto. Cuando lo haces, te imaginas hasta 6 segundos de recuerdo a modificar, hasta un máximo de 5 minutos continuos de recuerdos.

Cualquier recuerdo alterado permanece así mientras el conjuro está activo. Si el objetivo sale del alcance antes de que se acaben los 5 minutos, ya no puedes alterar ningún recuerdo más.

Potenciado (6º) Puedes lanzar el conjuro sobre un objetivo voluntario para eliminar todo recuerdo de un tema en particular, detallado en 50 palabras o menos. El efecto es permanente, y parchea dichas omisiones con una neblina indistinta.

MOLDEAR LA MADERA — CONJURO 2

PLANTA | TRANSMUTACIÓN

Tradiciones primigenia
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Alcance toque; **Objetivos** una pieza de madera no trabajada de hasta 20 pies cúbicos (*0,57 m³*) de volumen

Moldeas la madera a tu elección, dándole una forma tosca. El proceso de moldeado es demasiado tosco como para poder dar lugar a partes intrincadas, detalles finos, piezas en movimiento o cosas similares. No puedes utilizar este conjuro para aumentar el valor del objeto de madera que estás moldeando.

MOMENTO DE RENOVACIÓN — CONJURO 8

PLANTA | TRANSMUTACIÓN

Tradiciones divina, primigenia
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Alcance toque; **Objetivos** hasta 6 criaturas

Los objetivos experimentan un día completo de recuperación en un instante. Cualquier efecto negativo que hubiera desaparecido al cabo de 24 horas se acaba, aunque ello no acorta la duración que afecta a los objetivos, que recuperan Puntos de Golpe y se recuperan de estados como si se hubieran tomado 24 horas de descanso, pero no pueden llevar a cabo de nuevo sus preparativos diarios ni obtener ningún otro beneficio del descanso aparte de la curación. A continuación, los objetivos quedan temporalmente inmunes durante 1 día

MURO CROMÁTICO — CONJURO 5

ABJURACIÓN

Tradiciones arcana, ocultista
Lanzamiento ◆◆◆ material, somático, verbal
Alcance 120 pies (*36 m*)
Duración 10 minutos

Creas un muro opaco de luz de un color único y vibrante. El muro es recto y vertical, extendiéndose 60 pies (*18 m*) de longitud y 30 pies (*9 m*) de altura. Si el muro atraviesa una criatura, el conjuro se pierde. El muro emite una luz brillante a 20 pies (*6 m*) por cada lado, y luz tenue los siguientes 20 pies (*6 m*). Puedes ignorar los efectos del muro.

Tira 1d4 para determinar su color. Cada color tiene un efecto particular sobre los objetos, los efectos o las criaturas que intentan atravesarlo. No se puede contrarrestar de la forma normal; por el contrario, cada color se ve automáticamente contrarrestado cuando es el objetivo de un conjuro específico, incluso si dicho conjuro es de un nivel inferior al de *muro cromático*.

1. **Rojo** El muro destruye la munición de las armas a distancia (como por ejemplo las flechas y los virotes) que intentan atravesarlo, e inflige 20 daño por fuego a cualquiera que lo atraviesa, con una salvación básica de Reflejos. *Cono de frío* puede contrarrestar a un *muro cromático* rojo.
2. **Naranja** El muro destruye las armas arrojadizas que intentan atravesarlo, e inflige 25 daño por ácido a cualquiera que lo atraviesa, con una salvación básica de Reflejos. *Ráfaga de viento* puede contrarrestar un *muro cromático* naranja.
3. **Amarillo** El muro detiene los efectos de ácido, electricidad, frío, fuego, fuerza, negativo, positivo y sónico que pretenden atravesarlo, e inflige 30 daño por electricidad a cualquiera que lo atraviesa, con una salvación básica de Reflejos. *Desintegrar* puede contrarrestar un *muro cromático* amarillo.
4. **Verde** El muro detiene las toxinas, los gases y las armas de aliento que pretenden atravesarlo. Inflige 10 daño por veneno a cualquiera que la atraviesa, y le deja debilitado 1 durante 1 minuto. Una salvación básica de Fortaleza reduce el daño y niega el estado de debilitado con un éxito. *Pasamiento* puede contrarrestar un *muro cromático* verde.

Potenciado (7º) La duración del conjuro se incrementa en 1 hora. Tira 1d8 para determinar el color del muro; los resultados para 5-8 se dan a continuación. Un muro rojo, naranja, amarillo o verde inflige 10 daño adicional.

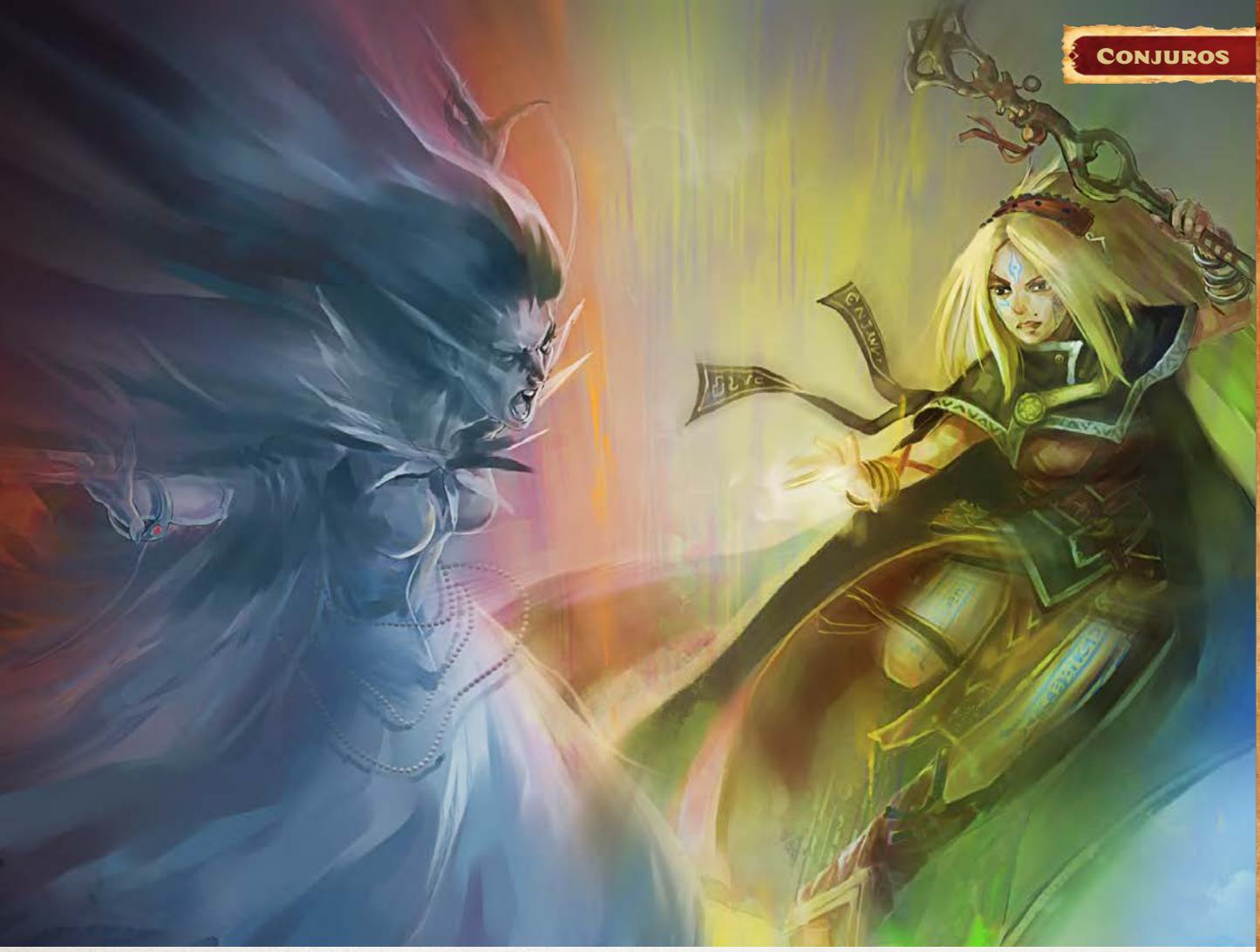
5. **Azul** El muro detiene los efectos auditivos, de petrificación y visuales que pretenden atravesarlo, y las criaturas que lo atraviesan se ven sujetas a los efectos de un *de la carne a la piedra*. *Proyectil mágico* puede contrarrestar un *muro cromático* azul.
6. **Añil** El muro detiene los efectos de adivinación y mentales que pretenden atravesarlo, y las criaturas que lo atraviesan se ven sujetas a los efectos de distorsionar la mente. *Luz abrasadora* puede contrarrestar un *muro cromático* añil.
7. **Violeta** El muro evita que los conjuros designen como objetivo el otro lado (los efectos de área siguen cruzando de la forma habitual). Las criaturas que lo atraviesan deben tener éxito en una salvación de Voluntad o quedar lentificadas 1 durante 1 minuto; con un fallo crítico, en su lugar la criatura es enviada a otro Plano, como en *cambio de Plano*. *Disipar magia* puede contrarrestar un *muro cromático* violeta.
8. Vuelve a tirar, y las criaturas que atraviesan el muro sufren un penalizador -2 por circunstancia a sus salvaciones.

MURO DE ESPINOS — CONJURO 3

CONJURACIÓN | PLANTA

Tradiciones primigenia
Lanzamiento ◆◆◆ material, somático, verbal
Alcance 60 pies (*18 m*)
Duración 1 minuto

A lo largo de un minuto, haces que un espeso muro de zarzas espinosas crezcan del suelo. Creas un muro de espinos de 5 pies (*1,5 m*) de



INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

grosor en una línea recta de hasta 60 pies (*18 m*) de largo y 10 pies (*3 m*) de alto. Debes formar el muro en un espacio abierto e ininterrumpido, de forma que sus bordes no atraviesen ninguna criatura u objeto, o el conjuro se pierde. El muro se alza verticalmente. Si lo deseas, puede ser más corto o más bajo. Todo lo que hay a cada lado del muro dispone de cobertura respecto a las criaturas del lado opuesto, y los espacios del muro se consideran terreno difícil. Por cada acción de movimiento que una criatura utiliza para entrar por lo menos en uno de los espacios del muro, dicha criatura sufre 3d4 daño perforante.

Cada sección de 5 x 5 pies (*1,5 × 1,5 m*) del muro tiene CA 10, Dureza 10 y 20 Puntos de Golpe. Es inmune a los impactos críticos y al daño de precisión. Una sección destruida se puede atravesar libremente.

Potenciado (+1) Los Puntos de Golpe de cada sección del muro se incrementan en 5 y el daño perforante, en 1d4.

MURO DE FUEGO — CONJURO 4

EVOCACIÓN FUEGO

Tradiciones arcana, primigenia
Lanzamiento ◆◆◆ material, somático, verbal
Alcance 120 pies (*36 m*)
Duración 1 minuto

Elevas un muro ardiente que quema a las criaturas que lo atraviesan. Creas, o bien un muro de fuego de 5 pies (*1,5 m*) de altura en una línea recta de hasta 60 pies (*18 m*) de largo y 10 pies (*3 m*) de alto, o bien un anillo de llamas de 5 pies (*1,5 m*) de espesor y 10 pies (*3 m*) de radio con la misma altura. El muro se alza en vertical en una u otra forma; si lo deseas, puede ser más corto o más bajo. Todo lo que está a cada lado del muro está oculto de las criaturas del lado opuesto. Cualquier criatura que atraviesa el muro u ocupa el área de éste al inicio de su turno sufre 4d6 daño por fuego.

Potenciado (+1) El daño por fuego se incrementa en 1d6.

MURO DE FUERZA — CONJURO 6

EVOCACIÓN FUERZA

Tradiciones arcana, ocultista
Lanzamiento ◆◆◆ material, somático, verbal
Alcance 30 pies (*9 m*)
Duración 1 minuto

Formas una pared invisible de pura fuerza mágica de hasta 50 pies (*15 m*) de longitud y hasta 20 pies (*6 m*) de altura. El muro no tiene ningún grosor discernible. Debes formar el muro en un espacio abierto e ininterrumpido, de forma que sus bordes no atraviesen ninguna criatura u objeto, o el conjuro se pierde. El muro tiene CA 10, Dureza 30 y 60 Puntos de Golpe, y es inmune a los impactos críticos y al daño de precisión. El muro bloquea los efectos físicos que intentan atravesarlo, y como quiera que está hecho de fuerza bloquea también a las criaturas incorporales y etéreas. Los efectos de teletransporte pueden atravesar la barrera, así como los efectos visuales (puesto que el muro es invisible).

Muro de fuerza es inmune a los efectos que intentan contrarrestarlo de su mismo nivel o inferior, pero queda automáticamente destruido por un conjuro de *desintegrar* de cualquier nivel o en contacto con un *cetro de cancelación* o de una *esfera de aniquilación*.

Potenciado (+2) Los Puntos de Golpe del muro se incrementan en 20.

MURO DE HIELO — CONJURO 5

EVOCACIÓN FRIO

Tradiciones arcana, primigenia
Lanzamiento ◆◆◆ material, somático, verbal
Alcance 120 pies (*36 m*)
Duración 1 minuto

Esculpes una barrera de hielo que bloquea la vista y que, una vez resquebrajada, congela a los enemigos. Creas, o bien un muro de hielo de un pie (*30 cm*) de grueso en una línea recta de hasta 60 pies (*18 m*) de largo y 10 pies (*3 m*) de alto, que no tiene por qué ser vertical pero debe estar anclado por ambos lados en una superficie sólida, o bien una semiesfera de hielo de 1 pie (*30 cm*) de grueso y 10 pies (*3 m*) de radio. El hielo que forma el muro es opaco. Si lo deseas, el muro puede ser más corto, menos alto o de un radio menor. Debes formar el muro en un espacio abierto e ininterrumpido, de forma que sus bordes no atraviesen ninguna criatura u objeto, o el conjuro se pierde.

Cada sección de 10 pies x 10 pies (*3 m x 3 m*) del muro tiene CA 10, Dureza 10 y 40 Puntos de Golpe, y es inmune a los impactos críticos, al daño por frío y al daño de precisión. Una sección también tiene debilidad al fuego 15; una sección del muro destruida por el fuego se funde, evaporándose en agua y vapor. Una sección destruida por medios diferentes al fuego deja atrás una masa de hielo congelante que es terreno difícil e inflige 2d6 daño por frío a cualquier criatura que la atraviesa.

Potenciado (+2) Los Puntos de Golpe de cada sección del muro se incrementan en 10 y el daño por frío infligido a las criaturas que cruzan una sección destruida se incrementa en 1d6.

MURO DE PIEDRA — CONJURO 5

EVOCACIÓN TIERRA

Tradiciones arcana, primigenia
Lanzamiento ◆◆◆ material, somático, verbal
Alcance 120 pies (*36 m*)

Das forma a una pared de piedra sólida. Creas un muro de piedra de una pulgada (*2,54 cm*) de grosor y hasta 120 pies (*36 m*) de largo y 20 pies (*6 m*) de alto. Puedes orientar la dirección del muro, colocando cada 5 pies (*1,5 m*) del mismo en el borde que hay entre dos casillas. El muro no tiene por qué alzarse verticalmente, por lo que puedes utilizarlo, por ejemplo para formar un puente o unas escaleras. Debes conjurar el muro en un espacio abierto e ininterrumpido, de forma que sus bordes no atraviesen ninguna criatura u objeto, o el conjuro se pierde.

Cada sección de 5 pies x 5 pies (*1,5 m x 1,5 m*) del muro tiene CA 10, Dureza 14 y 50 Puntos de Golpe, y es inmune a los impactos críticos y al daño de precisión. Una sección destruida del muro se puede atravesar, pero los escombros creados por ello se consideran terreno difícil.

Potenciado (+2) Los Puntos de Golpe de cada sección del muro se incrementan en 15.

MURO DE VIENTO — CONJURO 3

AIRE EVOCACIÓN

Tradiciones arcana, ocultista
Lanzamiento ◆◆◆ material, somático, verbal
Alcance 120 pies (*36 m*)
Duración 1 minuto

Creas una barrera de vientos racheados que impiden el movimiento de cualquier cosa que intenta atravesarla. El muro de vientos giratorios tiene 5 pies (*1,5 m*) de espesor, 60 pies (*18 m*) de longitud y 30 pies (*9 m*) de altura. El muro se alza en vertical, pero puedes dar forma a su recorrido. Aunque el muro de viento distorsiona el aire, no dificulta la visibilidad. El muro tiene los siguientes efectos.

La munición de los ataques físicos a distancia (como por ejemplo flechas, virotes, balas de honda y otros objetos de tamaño similar) no puede atravesarlo. Los ataques con armas a distancia mayores (como por ejemplo las jabalinas) sufren un penalizador -2 por circunstancia a sus tiradas de ataque si su trayectoria atraviesa el muro. Las armas a distancia masivas y los efectos de conjuro que no crean objetos físicos atraviesan el muro sin penalizador alguno. El muro se considera terreno difícil para las criaturas que intentan moverse a ras de suelo atravesándolo. Los gases, incluyendo las criaturas en forma gaseosa, no pueden atravesarlo.

Una criatura que intenta atravesar volando el muro utilizando una acción de movimiento debe hacer una salvación de Fortaleza.

Éxito crítico La criatura puede atravesar el muro normalmente este turno.
Éxito La criatura voladora puede atravesar el muro este turno, pero se considera terreno difícil.
Fallo El muro detiene el movimiento de la criatura voladora, y cualquier movimiento restante de su acción actual se pierde.
Fallo crítico Igual que en fallo, y la criatura es rechazada 10 pies (*3 m*) del muro.

MURO PRISMÁTICO — CONJURO 8

ABJURACIÓN LUZ

Tradiciones arcana, ocultista
Lanzamiento ◆◆◆ material, somático, verbal
Alcance 120 pies (*36 m*)
Duración 1 minuto

Creas un muro opaco de luz brillante y multicolor. El muro es recto y vertical, extendiéndose 60 pies (*18 m*) de longitud y 30 pies (*9 m*) de altura. Debes formar el muro en un espacio abierto e ininterrumpido, de forma que sus bordes no atraviesen ninguna criatura u objeto, o el conjuro se pierde. Tú puedes atravesar el muro e ignorar sus efectos. El muro emite luz brillante hasta 20 pies (*6 m*) a cada lado (y luz tenue los siguientes 20 pies [*6 m*]). Las criaturas distintas a ti que se acercan a la luz del muro deben hacer una salvación de Voluntad; quedan deslumbradas durante 1 asalto con un éxito, cegadas durante 1 asalto con un fallo y cegadas durante 1 minuto con un fallo crítico. A continuación, quedan temporalmente inmunes al efecto cegador durante 1 hora.

Un *muro prismático* tiene siete capas diferentes, cada una de un color diferente. Rojo, naranja, amarillo y verde tienen el efecto de un conjuro de *muro cromático* de 5º nivel (pág. 360) de dicho color, y los demás tienen el efecto de un conjuro de *muro cromático* de 7º nivel de dicho color. Una criatura que intenta atravesar el muro debe hacer una tirada de salvación contra cada uno de los componentes del mismo. Los efectos tienen lugar simultáneamente, por lo que una criatura convertida en piedra por el muro azul sigue siendo tratada como una criatura por los muros añil y violeta.

El muro en su conjunto es inmune a efectos que intentan contrarrestarlo de su nivel o inferiores; cada color debe ser contrarrestado por su conjuro específico, tal y como se describe en *muro cromático*. Esto se tiene que hacer en orden (rojo, naranja, amarillo, verde, azul, añil y después violeta). Un color en concreto no se puede verse afectado hasta que el color anterior ha sido contrarrestado. Contrarrestar un muro de color elimina del muro el efecto de dicho color, y contrarrestarlos a todos acaba con el *muro prismático*. Puedes Disipar el conjuro.

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjuros
La era de los presagios perdidos
Cómo jugar
Cómo dirigir
Artesanía y tesoro
Apéndice

Naturaleza encarnada — Conjuro 10

Polimorfismo · Transmutación

Tradiciones primigenia
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Duración 1 minuto

El poder primigenio del mundo fluye a través de ti. Te transformas en una encarnación de la Naturaleza, o bien un hombre verde o bien un kaiju. Tu forma de batalla es Mediana para un hombre verde o Gargantuesca (un espacio de 30 pies x 30 pies [*9 m x 9 m*]) para un kaiju. Debes tener suficiente espacio para expandirte a dicho tamaño o el conjuro se pierde. Mientras estás en esta forma, obtienes el rasgo planta (para un hombre verde) o el rasgo bestia (para un kaiju). Puedes Disipar el conjuro.

Obtienes las siguientes estadísticas y aptitudes, sin importar qué forma de batalla eliges:

- CA = 25 + tu nivel. Ignora el penalizador a las pruebas de armadura y la reducción de la Velocidad.
- 30 Puntos de Golpe temporales.
- Visión en la oscuridad.
- Uno o más ataques específicos de la forma de batalla elegida, que son los únicos ataques que puedes utilizar. Estás entrenado en ellos. Tu modificador al ataque es +34 y utilizas el daño indicado. Dichos ataques están basados en la Fuerza (por ejemplo, a efectos del estado debilitado). Si tu modificador por ataque sin armas es mayor, puedes utilizarlo en lugar de este.
- Modificador al Atletismo +36, si tu propio modificador no es mejor.

También obtienes aptitudes específicas basadas en el tipo de encarnación elegida:

- **Hombre verde** Velocidad 40 pies (*12 m*) trepar 40 pies (*12 m*); **Cuerpo a cuerpo** ◆ lianas (alcance 30 pies [*9 m*], versátil P), **Daño** 6d8+12 contundente; **A distancia** ◆ espinas (alcance 100 pies [*30 m*]), **Daño** 6d6+6 perforante; **Caricia verde** (aura, primigenia, transmutación) 60 pies (*18 m*). Los enemigos que no son plantas deben tener éxito en una salvación de Fortaleza contra tu CD de conjuros o sufrir torpe 1 durante 1 asalto (torpe 2 con un fallo crítico).
- **Kaiju** Velocidad 50 pies (*15 m*); resistencia 5 al daño físico; **Cuerpo a cuerpo** ◆ mandíbulas (alcance 30 pies [*9 m*]), **Daño** 6d10+10 perforante; **Cuerpo a cuerpo** ◆ zarpas (ágil, alcance 30 pies [*9 m*]), **Daño** 6d8+8 cortante; **Cuerpo a cuerpo** ◆ pata (ágil, alcance 15 pies [*4,5 m*]), **Daño** 6d6+10 contundente; **Imparable** Eres inmune a ser inmovilizado e ignoras el terreno difícil y el terreno difícil mayor; **Pisotear** ◆◆◆ Te mueves hasta el doble de tu Velocidad y atraviesas los espacios de las criaturas Enormes o menores, pisoteando a cada criatura en cuyo espacio entras. Una criatura pisoteada sufre daño debido a la pata, teniendo derecho a con una salvación básica de Reflejos contra tu CD de conjuros.

Negar aroma — Conjuro 1

Abjuración

Tradiciones arcana, primigenia
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Alcance toque; **Objetivos** 1 criatura voluntaria
Duración 1 hora

El objetivo pierde su olor corporal, evitando que las criaturas se den cuenta pasivamente de su presencia sólo mediante el olfato, incluso si tienen olfato preciso o impreciso. Una criatura que hace una prueba de Percepción para Buscar con el olfato y otros sentidos puede notar la falta de olor natural. Si el objetivo tiene una aptitud que deriva de su olfato, por ejemplo hedor abrumador, dicha aptitud es negada.

Potenciado (5º) El alcance se incrementa a 30 pies (*9 m*) y puedes designar como objetivo hasta a 10 criaturas.

Némesis inexorable — Conjuro 9

Emoción · Ilusión · Mental · Miedo · Muerte

Tradiciones arcana, ocultista
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Alcance 120 pies (*36 m*); **Objetivos** cualquier cantidad de criaturas
Tirada de salvación Voluntad

Llenas la mente de todos los objetivos con imágenes terroríficas de criaturas temibles, sacadas de sus peores miedos. Tan sólo los objetivos pueden ver a sus asaltantes. Cada objetivo sufre 16d6 daño mental y debe hacer una salvación de Voluntad.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado.
Éxito El objetivo sufre mitad de daño y queda asustado 1.
Fallo El objetivo sufre daño completo y queda asustado 2.
Fallo crítico El objetivo tiene tanto miedo que podría morir instantáneamente.

Debe hacer una salvación de Fortaleza. Si tiene éxito, sufre doble daño y queda asustado 2, y además está huyendo hasta el final de su siguiente turno si no obtiene un éxito crítico. Si falla, queda reducido a 0 Puntos de Golpe y muere.

Neutralizar veneno — Conjuro 3

Curación · Nigromancia

Tradiciones arcana, ocultista
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Alcance toque; **Objetivos** 1 criatura

Viertes curación mágica sobre el objetivo en un intento de curar un veneno que le aflige. Haz una prueba de contrarrestar contra el veneno.

Niebla de oscurecimiento — Conjuro 2

Agua · Conjuración

Tradiciones arcana, primigenia
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Alcance 120 pies (*36 m*); **Área** explosión de 20 pies (*6 m*)
Duración 1 minuto

Requieres la presencia de un banco de niebla. Todas las criaturas en el interior de la niebla quedan ocultas, y todas las criaturas del exterior quedan ocultas a las criaturas del interior. Puedes Disipar la niebla.

Niebla sólida — Conjuro 4

Agua · Conjuración

Tradiciones arcana, primigenia
Lanzamiento ◆◆◆ material, somático, verbal
Alcance 120 pies (*36 m*); **Área** explosión de 20 pies (*6 m*)
Duración 1 minuto

Conjuras un banco de niebla tan espesa que impide tanto el movimiento como la visión. Funciona como *niebla de oscurecimiento* (pág. 363) excepto que el área es también terreno difícil. Puedes Disipar el conjuro.

NUBE ANIQUILADORA — CONJURO 5

MUERTE NIGROMANCIA VENENO

Tradiciones arcana, primigenia
Lanzamiento ◆◆◆ material, somático, verbal
Alcance 120 pies (*36 m*); **Área** explosión de 20 pies (*6 m*)
Tirada de salvación Fortaleza básica; **Duración** 1 minuto

Conjuras una niebla venenosa. Esto funciona como *niebla de oscurecimiento* (pág. 363), excepto que el área se aleja 10 pies (*3 m*) de ti cada asalto. Infliges 6d8 daño por veneno a cada criatura capaz de respirar que inicia su turno en el área del conjuro. Puedes Disipar el conjuro.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 1d8.

NUBE APESTOSA — CONJURO 3

CONJURACIÓN VENENO

Tradiciones arcana, primigenia
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Alcance 120 pies (*36 m*); **Área** explosión de 20 pies (*6 m*)
Tirada de salvación Fortaleza **Duración** 1 minuto

Creas una nube de niebla pútrida en el área. La nube funciona como *niebla de oscurecimiento* (pág. 363) excepto que provoca náuseas a las criaturas que acaban su turno en el interior (el estado oculto no es un efecto de veneno).)

Éxito crítico La criatura no resulta afectada.
Éxito La criatura queda indispuesta 1.
Fallo La criatura queda indispuesta 1 y lentificada 1 mientras permanece en el interior de la nube.
Fallo crítico La criatura queda indispuesta 2 y lentificada 1 hasta que abandona la nube.

OBJETIVO VERDADERO — CONJURO 7

ADIVINACIÓN FORTUNA PREDICCIÓN

Tradiciones arcana, ocultista
Lanzamiento ◆ verbal
Alcance 60 pies (*18 m*); **Objetivos** 1 criatura
Duración hasta el inicio de tu siguiente turno

Exploras los posibles futuros de los próximos segundos para entender todas las formas en las que tu objetivo podría evitar el daño, y después proyectas una visión de dicho futuro a quienes te rodean. En la primera tirada de ataque hecha contra el objetivo mientras dura el conjuro, el atacante tira dos veces y utiliza el mejor resultado. El atacante también ignora los penalizadores por circunstancia a la tirada de ataque y cualquier prueba plana requerida por estar el objetivo oculto o escondido.

OBJETO ILUSORIO — CONJURO 1

ILUSIÓN VISUAL

Tradiciones arcana, ocultista
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Alcance 500 pies (*150 m*); **Área** explosión de 20 pies (*6 m*)
Duración 10 minutos

Creas una imagen visual ilusoria de un objeto estacionario. Toda la imagen debe encajar en el área del conjuro. El objeto parece animarse de forma natural, pero no hace sonidos ni genera olores. Por ejemplo, el agua parecería caer de una catarata ilusoria, pero lo haría en silencio.

Cualquier criatura que toque la imagen o utilice la acción de Buscar para examinarla podrá hacer un intento de descreer tu ilusión.

Potenciado (2º) Tu imagen hace los sonidos apropiados, genera los olores normales y su tacto es el correcto. El conjuro obtiene el rasgo auditivo. La duración se incrementa a 1 hora.
Potenciado (5º) Como la versión de 2º nivel, pero la duración es ilimitada.

OBSERVACIÓN IMPLACABLE — CONJURO 8

ADIVINACIÓN ESCUDRIÑAMIENTO

Tradiciones arcana, ocultista
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Alcance 100 pies (*30 m*); **Área** explosión de 20 pies (*6 m*); **Objetivos** 1 criatura u objeto rastreado y hasta otras 5 criaturas voluntarias
Duración variable

Este conjuro concede una visión perfecta basada en el escudriñamiento, lo que permite a diversos objetivos voluntarios seguir los movimientos o fijar la posición exacta de una criatura u objeto. Elige una criatura u objeto objetivo a rastrear en el área. Se convierte en el sensor del conjuro. Hasta cinco criaturas voluntarias a tu elección en el área pueden ver una imagen fantasmal de esta criatura u objeto cuando está fuera de su vista. Pueden percibir perfectamente a la criatura u objeto, lo que les permite ignorar el estado oculto o invisible, aunque las barreras físicas siguen proporcionando cobertura.

Las criaturas que rastrean pueden ver a la criatura u objeto rastreado a través de todas las barreras distintas al plomo o al agua corriente, que bloquean su visión. La distancia no importa, aunque la criatura u objeto podría alejarse tanto que fuera demasiado pequeña para ser percibida. Las criaturas que rastrean no ven nada del entorno alrededor del objetivo, aunque sí pueden ver cualquier equipo que una criatura lleva o empuña, y pueden decir si quita objetos de su persona.

Si el objetivo a rastrear es voluntario, la duración es de 1 hora. Si intentas rastrear a una criatura involuntaria, el objetivo debe hacer una salvación de Voluntad.

Éxito crítico La criatura u objeto no resulta afectado.
Éxito Tal y como se ha descrito, y la duración es de 1 minuto.
Fallo Tal y como se ha descrito, y la duración es de 1 hora.

OFUSCAR VIDENCIA — CONJURO 5

POCO COMÚN ILUSIÓN

Tradiciones arcana, ocultista
Lanzamiento 10 minutos (material, somático, verbal)
Alcance toque; **Área** explosión de 100 pies (*30 m*)
Duración hasta la siguiente vez en la que llevas a cabo tus preparativos diarios

Creas una falsa imagen que engaña a cualquier intento de escudriñar en un área. Cualquier conjuro de *escudriñamiento* ve, oye, huele y detecta de cualquier otra forma lo que tú quieres que detecte en el interior del área, en lugar de lo que realmente hay. Puedes Mantener el conjuro cada asalto para cambiar la ilusión a tu gusto, incluyendo interpretar una escena complicada. Si el conjuro de *escudriñamiento* es de un nivel superior a *ofuscar videncia*, quien lo utiliza puede hacer una prueba de Percepción para descreer la ilusión aunque, incluso si tiene éxito, no puede averiguar lo que sucede auténticamente en el área.

OJO FISGÓN — CONJURO 5

ADIVINACIÓN ESCUDRIÑAMIENTO

Tradiciones arcana, divina, ocultista

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Lanzamiento 1 minuto (material, somático, verbal)
Alcance consulta el texto
Duración mantenido

Creas un ojo flotante invisible de 1 pulgada (*2,54 cm*) de diámetro en un lugar que puedes ver y está a 500 pies (*150 m*) o menos. Ve en todas las direcciones con tus sentidos visuales normales y te transmite continuamente lo que ve.

La primera vez que Mantienes el conjuro cada asalto, puedes o bien mover el ojo hasta 30 pies (*9 m*) viendo sólo las cosas están delante del mismo, o moverlo hasta 10 pies (*3 m*) viendo todo lo que hay en todas las direcciones a su alrededor. No existe límite alguno en la distancia a la que puedes mover el ojo, pero el conjuro se acaba de inmediato si uno y otro llegáis a no estar en el mismo plano de existencia. Si quieres hacer pruebas de Percepción con el ojo, puedes utilizarlo para acciones de Buscar. Todo daño infligido al ojo lo destruye y acaba con el conjuro.

ORDEN IMPERIOSA — CONJURO 1

AUDITIVO ENCANTAMIENTO LINGÜÍSTICO MENTAL

Tradiciones arcana, divina, ocultista
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura
Tirada de salvación Voluntad; **Duración** hasta el final del siguiente turno del objetivo.

Gritas una orden que es difícil de ignorar. Puedes ordenar al objetivo que se acerque a ti, que salga corriendo (como si tuviera el estado huyendo), que suelte lo que tiene en las manos, que se tire al suelo o que se quede donde está. No puede Retrasar ni llevar a cabo ninguna reacción hasta haber obedecido tu orden. Los efectos dependen de la salvación de Voluntad del objetivo.

Éxito La criatura no resulta afectada.
Fallo Como primera acción de su siguiente turno, la criatura debe utilizar una acción para hacer lo que ordenas.
Fallo crítico La criatura debe utilizar todas sus acciones de su siguiente turno para obedecer tus órdenes.

Potenciado (5º) Puedes designar como objetivo hasta 10 criaturas.

ORIENTACIÓN DIVINA — TRUCO 1

ADIVINACIÓN TRUCO

Tradiciones divina, ocultista, primigenia
Lanzamiento ❖ verbal
Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura
Duración hasta el inicio de tu siguiente turno

Pides la orientación divina, lo que concede al objetivo un bonificador +1 por estatus a una tirada de ataque, prueba de Percepción, tirada de salvación o prueba de habilidad a intentar antes de que acabe la duración. El objetivo elige a qué tirada aplica el bonificador antes de tirar. Si el objetivo utiliza el bonificador, el conjuro acaba. De una u otra forma, a continuación el objetivo queda temporalmente inmune durante 1 hora.

OSCURIDAD CONJURO 2

EVOCACIÓN OSCURIDAD

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia
Lanzamiento ◆◆◆ material, somático, verbal
Alcance 120 pies (*36 m*); **Área** explosión de 20 pies (*6 m*)
Duración 1 minuto

Creas un sudario de oscuridad que evita que la luz entre en el área o emane de ella. La luz no entra en el área y cualquier fuente de luz no mágica, como por ejemplo una antorcha o una linterna, no emana luz alguna en su interior, incluso si su radio se podría extender más allá de la oscuridad. Esto también suprime la luz mágica del nivel de tu conjuro de *oscuridad* o menor. La luz no puede atravesarla, por lo que las criaturas del área no pueden ver el exterior. Desde fuera, parece un globo de oscuridad pura.

Potenciado (4º) Las criaturas con visión en la oscuridad (pero no visión en la oscuridad mayor) apenas pueden ver a través de la oscuridad. Tratan a los objetivos vistos a través de la oscuridad como si estuvieran ocultos.

OSCURIDAD PAVOROSA CONJURO 3

ATAQUE EVOCACIÓN FRIO MALIGNO OSCURIDAD

Tradiciones divina
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Alcance 120 pies (*36 m*); **Objetivos** 1 criatura

Disparas un rayo de oscuridad increíblemente frío, teñido de energía impía. Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Infliges 5d6 daño por frío, más 5d6 daño maligno si el objetivo es un celestial.

Si el rayo atraviesa un área de luz mágica o tiene como objetivo a una criatura afectada por luz mágica, una oscuridad gélida intenta contrarrestar la luz. Si necesitas determinar si el rayo pasa a través de un área de luz, traza una línea entre tu posición y la del objetivo del conjuro.

Éxito crítico El objetivo sufre doble daño**.**
Éxito El objetivo sufre daño completo.

Potenciado (+1) El daño por frío se incrementa en 2d6 y el daño maligno contra los celestiales se incrementa también en 2d6.

PÁGINA SECRETA CONJURO 3

ILUSIÓN VISUAL

Tradiciones arcana, ocultista
Lanzamiento 1 minuto (material, somático, verbal)
Alcance toque; **Objetivos** 1 página de hasta 3 pies cuadrados (*0,28 m²*) de tamaño.
Duración ilimitada

Cambias el texto del objetivo por otro enteramente diferente. Si el texto es un libro de conjuros o un pergamino, puedes cambiarlo para mostrar un conjuro que conoces del nivel de *página secreta* o menor. El conjuro sustituto no puede ser lanzado ni utilizado para preparar un conjuro. También puedes transformar el texto en algún otro texto que has escrito o al que tienes acceso. Puedes especificar una contraseña que permite a una criatura tocar la página para intercambiar los textos. Debes elegir el texto de reemplazo y la contraseña (si decides ponerla) cuando Lanzas el conjuro.

PALABRA DE PODER ATURDIDOR CONJURO 8

POCO COMÚN AUDITIVO ENCANTAMIENTO MENTAL

Tradiciones arcana
Lanzamiento ◆ verbal
Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura
Duración variable

Aturdes al objetivo con una palabra de poder arcano. Quien ha sido designado como objetivo una vez, queda temporalmente inmune durante 10 minutos. El efecto del conjuro depende del nivel del objetivo.

13º o menor El objetivo queda aturdido durante 1d6 asaltos.
14º-15º El objetivo queda aturdido durante 1 asalto.
16º o mayor El objetivo queda aturdido 1.

Potenciado (+1) Los niveles a los que se aplica cada resultado se incrementan en 2.

PALABRA DE PODER CEGADOR CONJURO 7

POCO COMÚN AUDITIVO ENCANTAMIENTO MENTAL

Tradiciones arcana
Lanzamiento ◆ verbal
Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura
Duración variable

Pronuncias una palabra de poder arcano que puede cegar al objetivo al oírla. Quien ha sido designado como objetivo una vez, queda temporalmente inmune durante 10 minutos. El efecto del conjuro depende del nivel del objetivo.

11º o menos El objetivo queda cegado permanentemente.
12º-13º El objetivo queda cegado durante 1d4 minutos.
14º o más El objetivo queda deslumbrado durante 1 minuto.

Potenciado (+1) Los niveles a los que se aplica cada resultado se incrementan en 2.

PALABRA DE PODER MORTAL CONJURO 9

POCO COMÚN AUDITIVO ENCANTAMIENTO MENTAL MUERTE

Tradiciones arcana
Lanzamiento ◆ verbal
Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura
Duración variable

Pronuncias la palabra de poder arcano más poderosa. Quien ha sido designado como objetivo una vez, queda temporalmente inmune durante 10 minutos. El efecto del conjuro depende del nivel del objetivo.

14º o menor El objetivo muere instantáneamente.
15º Si el objetivo tiene 50 Puntos de Golpe o menos, muere instantáneamente; de lo contrario, queda reducido a 0 Puntos de Golpe y sufre moribundo 1, o incrementa en 1 su estado de moribundo si ya lo tenía.
16º o mayor El objetivo sufre 50 daño; si esto lo reduce a cero Puntos de Golpe, el objetivo muere instantáneamente.

Potenciado (10º) Los niveles a los que se aplica cada resultado se incrementan en 2.

PARALIZAR CONJURO 3

ENCANTAMIENTO INCAPACITACIÓN MENTAL

Tradiciones arcana, ocultista
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura
Tirada de salvación Voluntad; **Duración** variable

Bloqueas los impulsos motores del objetivo antes de que puedan abandonar su mente, amenazando con congelarle donde está. El objetivo debe llevar a cabo una salvación de Voluntad.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado.
Éxito El objetivo queda aturdido 1.

Fallo El objetivo queda paralizado durante 1 asalto.

Fallo crítico El objetivo queda paralizado durante 4 asaltos. Al final de cada uno de sus turnos, puede hacer una nueva salvación de Voluntad para reducir en 1 asalto la duración restante, o acabarla por completo con un éxito crítico.

Potenciado (7º) Puedes designar como objetivo hasta a 10 criaturas.

PARANOIA CONJURO 2

ILUSIÓN MENTAL

Tradiciones ocultista

Lanzamiento ◆◆ somático, verbal

Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura

Tirada de salvación Voluntad; **Duración** 1 minuto

Haces que el objetivo vea a todas las demás criaturas como amenazas terribles. El objetivo sufre las consecuencias de una intensa paranoia hacia todas las criaturas que la rodean y debe hacer una salvación de Voluntad.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado.

Éxito El objetivo cree que todos los que ve son amenazas potenciales. Se vuelve malintencionado hacia todas las criaturas con las que no era hostil, incluso las que eran aliadas previamente. No trata a nadie como aliado. El conjuro se acaba después de 1 asalto.

Fallo Como en éxito, excepto que el efecto dura 1 minuto.

Fallo crítico Como en fallo, excepto que el objetivo cree que todos a los que ve son enemigos mortales suyos. Utiliza sus reacciones y sus acciones gratuitas contra todo el mundo, fueran o no previamente sus aliados, según determina el DJ. Por lo demás actúa de forma tan racional como normalmente y es probable que prefiera atacar a criaturas que están atacándole activamente o molestándole que a las que le dejan en paz.

Potenciado (6º) Puedes designar como objetivo hasta a 5 criaturas.

PARTÍCULAS RUTILANTES CONJURO 2

EVOCACIÓN

Tradiciones arcana, primigenia

Lanzamiento ◆◆ somático, verbal

Alcance 120 pies (*36 m*); **Área** explosión de 10 pies (*3 m*)

Tirada de salvación Reflejos

Las criaturas en el área quedan perfiladas por un polvillo brillante. Cada criatura debe hacer una salvación de Reflejos. Si la invisibilidad de una criatura resulta negada por este conjuro, queda oculta en lugar de invisible. Esto se aplica tanto si la criatura ya era invisible como si se beneficia de nuevos efectos de invisibilidad antes del final del efecto de negación de la invisibilidad debido a este conjuro.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado.

Éxito La invisibilidad del objetivo queda negada durante 2 asaltos.

Fallo El objetivo queda deslumbrado durante 1 minuto y su invisibilidad, negada durante 1 minuto.

Fallo crítico El objetivo queda cegado durante 1 asalto y deslumbrado durante 10 minutos. Su invisibilidad queda negada durante 10 minutos.

PASAMIENTO CONJURO 5

POCO COMÚN CONJURACIÓN TIERRA

Tradiciones arcana, primigenia

Lanzamiento ◆◆ somático, verbal

Alcance toque; **Área** una sección de una pared de madera, yeso o piedra de 5 pies de ancho, 10 pies de alto y 10 pies de largo (*1,5 x 3 x 3 m*).

Duración 1 hora

Creas un túnel visible a través de la pared en el área elegida, reemplazándola con espacio vacío. Si la pared es más ancha de 10 pies (*3 m*), el túnel acaba a 10 pies (*3 m*). La más mínima capa de metal en la pared evita que este conjuro funcione. El conjuro no reduce la integridad de la estructura. Cuando el conjuro se acaba, cualquiera en el interior del túnel es empujado hasta la salida más próxima.

Potenciado (7º) El túnel puede tener hasta 20 pies (*6 m*) de profundidad. Las áreas del muro que contienen la entrada del túnel parecen completamente normales (a menos que se vean con *visión verdadera* o un efecto similar) a pesar de la existencia del túnel. La entrada del túnel funciona como una pared sólida, pero puedes especificar una contraseña o un desencadenante (pág. 305) que permite a las criaturas entrar libremente en el túnel.

PASAR SIN DEJAR RASTRO CONJURO 1

ABJURACIÓN

Tradiciones primigenia

Lanzamiento ◆◆ somático, verbal

Duración 1 hora

Oscureces los rastros que dejas y haces más difícil que otros te encuentren. La CD de las pruebas para Rastrearte obtendrá un bonificador +4 por estatus o será igual a tu CD de conjuros, lo que arroje una CD mayor. Solo te puedes beneficiar de un conjuro de *pasar sin dejar rastro* en un momento determinado.

Potenciado (2º) La duración se incrementa a 8 horas.

Potenciado (4º) La duración se incrementa a 8 horas. El conjuro tiene un alcance de 20 pies (*6 m*) y un área de una emanación de 20 pies (*6 m*), afectando hasta a 10 criaturas a tu elección en dicha área.

PASO LIGERO CONJURO 1

TRANSMUTACIÓN

Tradiciones arcana, primigenia

Lanzamiento ◆◆ somático, verbal

Duración 1 minuto

Obtienes un bonificador de +30 pies (+*9 m*) por estatus a tu Velocidad.

PAUTA BRILLANTE CONJURO 6

ILUSIÓN INCAPACITACIÓN VISUAL

Tradiciones arcana, ocultista

Lanzamiento ◆◆ somático, verbal

Alcance 120 pies (*36 m*); **Área** explosión de 10 pies (*3 m*)

Tirada de salvación Voluntad; **Duración** mantenido hasta 1 minuto

Creas una pauta de luces que late con intensidad. Las criaturas quedan deslumbradas en el interior de la misma. Además, una criatura debe hacer una salvación de Voluntad si está en el interior de la pauta cuando la lanzas, cuando entra en ella, cuando acaba su turno en su interior o cuando utiliza una acción de Buscar o de Interactuar con la misma. Una criatura cegada por la pauta no necesita hacer nuevas tiradas de salvación.

Éxito La criatura no resulta afectada.

Fallo La criatura queda cegada por la pauta. Si sale de la misma, puede hacer una nueva salvación para recuperarse del estado de cegado al final de cada uno de sus turnos, hasta una duración máxima de 1 minuto.

Fallo crítico La criatura queda cegada durante 1 minuto.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

PAUTA CENTELLEANTE — CONJURO 8

ILUSIÓN INCAPACITACIÓN VISUAL

Tradiciones arcana, ocultista
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Alcance 120 pies (*36 m*); **Área** explosión de 20 pies (*6 m*)
Tirada de salvación Voluntad; **Duración** mantenido hasta 1 minuto

Un campo de colores en cascada, en cambio continuo, se manifiesta en el aire. Las criaturas que están en el interior de la pauta quedan deslumbradas, igual que las que están a 20 pies (*6 m*) o menos del área de la misma. Además, una criatura debe hacer una salvación de Voluntad si está en el interior de la pauta cuando la lanzas, cuando entra en ella, cuando acaba su turno en su interior o cuando utiliza una acción de Buscar o de Interactuar con la misma. Una criatura afectada por la pauta no intenta nuevas salvaciones.

Éxito La criatura no resulta afectada.
Fallo La criatura queda confundida durante 1d4 asaltos.
Fallo crítico La criatura queda aturdida durante 1d4 asaltos. Una vez acaba el estado de aturdido, la criatura queda confusa durante el resto de la duración del conjuro.

PAUTA HIPNÓTICA — CONJURO 3

ILUSIÓN VISUAL

Tradiciones arcana, ocultista
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Alcance 120 pies (*36 m*); **Área** explosión de 10 pies (*3 m*)
Tirada de salvación Voluntad; **Duración** mantenido hasta 1 minuto

Creas una pauta de colores movibles que flota en el aire en una nube geométrica. Las criaturas quedan deslumbradas en el interior de la misma. Además, una criatura debe hacer una salvación de Voluntad si está en el interior de la pauta cuando la lanzas, cuando entra en ella, cuando acaba su turno en su interior o cuando utiliza una acción de Buscar o de Interactuar con la misma. Una criatura fascinada por la pauta no intenta nuevas salvaciones.

Éxito El objetivo no resulta afectado.
Fallo El objetivo queda fascinado por la pauta.
Fallo crítico El objetivo queda fascinado por la pauta. Mientras está fascinado, no puede utilizar reacciones.

PERDICIÓN — CONJURO 1

ENCANTAMIENTO MENTAL

Tradiciones divina, ocultista
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Área emanación de 5 pies (*1,5 m*); **Objetivos** los enemigos en el área
Tirada de salvación Voluntad; **Duración** 1 minuto

Llenas de dudas la mente de tus enemigos. Los objetivos que fallan su salvación de Voluntad sufren un penalizador -1 por estatus a las tiradas de ataque mientras están en el área. Una vez por turno, empezando en el posterior a aquél en el que lanzas *perdición*, puedes utilizar una acción, que tiene el rasgo concentrar, para incrementar en 5 pies (*1,5 m*) el radio de la emanación y obligar a los enemigos del área que no se han visto afectados todavía a intentar una nueva tirada de salvación. *Perdición* puede contrarrestar a *bendecir*.

PERTURBAR MUERTOS VIVIENTES — TRUCO 1

NIGROMANCIA POSITIVO TRUCO

Tradiciones divina, primigenia
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura muerta viviente
Tirada de salvación Fortaleza

Alanceas al objetivo con energía. Infliges 1d6 daño positivo más tu modificador por característica de lanzamiento de conjuros. El objetivo debe llevar a cabo una salvación básica de Fortaleza. Si la criatura falla críticamente la salvación, queda también debilitada 1 durante 1 asalto.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 1d6.

PESADILLA — CONJURO 4

ILUSIÓN MENTAL

Tradiciones arcana, ocultista
Lanzamiento 10 minutos (material, somático, verbal)
Alcance planetario; **Objetivos** 1 criatura cuyo nombre conoces
Tirada de salvación Voluntad; **Duración** 1 día

Envías a tu objetivo unas inquietantes pesadillas. La siguiente vez en que el objetivo se queda dormido, debe hacer una salvación de Voluntad. Si conoces al objetivo sólo de nombre y nunca te has encontrado con él, obtiene un bonificador +4 por circunstancia a la salvación de Voluntad.

Éxito crítico El objetivo no sufre efecto adverso alguno y queda temporalmente inmune durante 1 semana.
Éxito El objetivo experimenta las pesadillas, pero no sufre otros efectos adversos que unos recuerdos poco placenteros.
Fallo El objetivo experimenta las pesadillas y se despierta fatigado.
Fallo crítico El objetivo experimenta las pesadillas, se despierta fatigado y queda drenado 2 hasta que deja de estar fatigado.

PIEDRA PARLANTE — CONJURO 6

POCO COMÚN EVOCACIÓN TIERRA

Tradiciones arcana, primigenia
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Duración 10 minutos

Puedes plantear preguntas a la piedra natural o trabajada y obtener respuestas de ella. Si bien la piedra no es inteligente, con quien tú hablas es con los espíritus naturales de la piedra, que tienen una personalidad coloreada por el tipo de piedra, así como por el tipo de estructura de la que forma parte en el caso de la piedra trabajada. La perspectiva, la percepción y el conocimiento de una piedra le dan una visión del mundo lo bastante diferente a la de un humano como para no considerar importantes los mismos detalles. En general, las piedras pueden responder preguntas acerca de las criaturas que las tocaron en el pasado y sobre lo que hay oculto tras ellas o en su interior.

PIEL PÉTREA — CONJURO 4

ABJURACIÓN TIERRA

Tradiciones arcana, primigenia
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Alcance toque; **Objetivos** 1 criatura
Duración 20 minutos

La piel del objetivo se endurece como si fuera piedra. Obtiene resistencia 5 al daño físico, excepto al adamantino. Cada vez que el objetivo sufre un impacto debido a un arma contundente, perforante o cortante, la duración de *piel pétrea* disminuye en 1 minuto.

Potenciado (6º) La resistencia se incrementa a 10.
Potenciado (8º) La resistencia se incrementa a 15.
Potenciado (10º) La resistencia se incrementa a 20.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

PIEL ROBLIZA — CONJURO 2

ABJURACIÓN PLANTA

Tradiciones primigenia
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Alcance toque; **Objetivos** 1 criatura voluntaria.
Duración 10 minutos

La piel del objetivo queda recubierta de corteza. El objetivo obtiene resistencia 2 al daño contundente y perforante y debilidad 3 al fuego. Una vez el objetivo sufre daño por fuego, puede Disipar el conjuro como acción gratuita desencadenada por el sufrimiento del daño; hacerlo no reduce el daño por fuego sufrido.

Potenciado (+2) Las resistencias se incrementan en 2 y las debilidades se incrementan en 3.

PIES A ALETAS — CONJURO 3

MORFISMO TRANSMUTACIÓN

Tradiciones arcana, primigenia
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Alcance toque; **Objetivos** 1 criatura voluntaria.
Duración 10 minutos

Los pies del objetivo se transforman en aletas, mejorando su movilidad en el agua, pero reduciéndola en tierra. El objetivo obtiene una Velocidad de nado igual a su Velocidad normal en tierra, pero ésta última queda reducida a 5 pies (*1,5 m*).

Potenciado (6º) La duración se mantiene hasta la siguiente vez que llevas a cabo tus preparativos diarios.

PLAGA ABISAL — CONJURO 5

CAÓTICO ENFERMEDAD MALIGNO NIGROMANCIA

Tradiciones divina, ocultista
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Alcance toque; **Objetivos** 1 criatura
Tirada de salvación Fortaleza

El contacto contigo inflige al objetivo la plaga abisal, que absorbe fragmentos de su alma para potenciar al Abismo. El efecto se basa en la salvación de Fortaleza del objetivo.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado.
Éxito El objetivo sufre 2 daño maligno por nivel de conjuro y un penalizador -2 por estatus a las salvaciones contra la plaga abisal durante 1 día o hasta que el objetivo la contrae, lo que sucede primero.
Fallo El objetivo se ve afligido con la plaga abisal en la etapa 1.
Fallo crítico El objetivo se ve afligido con la plaga abisal en la etapa 2.
Plaga abisal (enfermedad); **Nivel** 9. El objetivo no se puede recuperar de la condición de drenado de la plaga abisal hasta que ésta se cura. **Etapa 1** drenado 1 (1 día); **Etapa 2** el estado de drenado aumenta en 2 (1 día).

PODER DE LA JUSTICIA — CONJURO 6

POLIMORFISMO TRANSMUTACIÓN

Tradiciones divina
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal; **Requisitos** Tener un dios
Duración 1 minuto

Centras toda tu energía divina y te transformas en una forma de batalla Mediana, similar a tu forma normal pero equipada con poderosos armamentos divinos concedidos por tu dios. En esta forma, obtienes las estadísticas y aptitudes indicados a continuación. En esta forma de batalla tienes manos, y puedes llevar a cabo acciones de manipular. Puedes Disipar el conjuro.

Obtienes las siguientes estadísticas y aptitudes:

- CA = 20 + tu nivel. Ignora el penalizador a las pruebas de armadura y la reducción de la Velocidad.
- 10 Puntos de Golpe temporales.
- Velocidad 40 pies (*12 m*)
- Resistencia 3 al daño físico
- Visión en la oscuridad.
- Un ataque especial con una versión de armamento justo de tu arma predilecta, que es el único ataque que puedes emplear. Tu modificador al ataque con el arma especial es +21 y tu bonificador al daño es +8 (o +6 para un ataque a distancia). Si tu modificador al ataque con el arma predilecta de tu dios es mayor, puedes utilizarlo en lugar de éste. Infliges tres de los dados normales de daño de tu arma, o tres dados de daño de un tamaño mayor si tu arma es sencilla y tiene un dado de daño de d4 o d6. El arma tiene una de las siguientes propiedades que encaja con el alineamiento de tu dios: *anárquica, axiomática, impía* o *sagrada*. Si tu dios es neutral auténtico, en su lugar infliges 1d6 adicional de daño de precisión.
- Modificador al Atletismo +23, si tu propio modificador no es mejor.

Potenciado (8º) Tu forma de batalla es Grande y tus ataques tienen un alcance de 10 pies (*3 m*), o 15 pies (*4,5 m*) si el arma predilecta de tu dios tiene alcance. Debes tener suficiente espacio para expandirte a dicho tamaño o el conjuro se pierde. En su lugar obtienes CA = 21 + tu nivel, 15 PG temporales, resistencia 4 contra el daño físico, modificador al ataque +28, bonificador al daño +15 (+12 para un ataque a distancia) y Atletismo +29.

POLIMORFAR FUNESTO — CONJURO 6

INCAPACITACIÓN POLIMORFISMO TRANSMUTACIÓN

Tradiciones arcana, primigenia
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura
Tirada de salvación Fortaleza; **Duración** variable

Transformas la criatura objetivo en un animal inofensivo apropiado para el área, con efectos basados en su salvación de Fortaleza.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado.
Éxito El cuerpo del objetivo obtiene rasgos menores del animal. Sus órganos internos se revuelven al transformarse parcialmente, haciendo que quede indispuesto 1. Cuando se recupera del estado indispuesto, sus rasgos revierten a la normalidad.
Fallo El objetivo se transforma durante 1 minuto pero mantiene su mente. Si invierte todas sus acciones de su turno en concentrarse en su forma original, puede intentar una salvación de Voluntad para acabar inmediatamente con el efecto.
Fallo crítico El objetivo es transformado en el animal elegido, en cuerpo y en mente, para una duración ilimitada.

POSESIÓN — CONJURO 7

POCO COMÚN INCAPACITACIÓN MENTAL NIGROMANCIA POSESIÓN

Tradiciones ocultista
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura viva
Tirada de salvación Voluntad; **Duración** 1 minuto

Envías tu mente y tu alma al cuerpo del objetivo, intentando tomar el control. El objetivo debe llevar a cabo una salvación de Voluntad.

Puedes utilizar los efectos de un grado de éxito más favorable para el objetivo si lo prefieres.

Mientras estás poseyendo a un objetivo, tu propio cuerpo permanece inconsciente y no puede despertarse normalmente. Puedes sentir todo lo que hace el objetivo poseído. Puedes Disipar este conjuro. Si el cuerpo poseído muere, el conjuro se acaba y debes tener éxito en una salvación de Fortaleza contra tu CD de conjuros o quedar paralizado durante 1 hora, o 24 horas con un fallo crítico. Si el conjuro acaba durante un encuentro, actúas justo antes de la cuenta de iniciativa de la criatura poseída.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado.

Éxito Posees al objetivo, pero no puedes controlarlo. Mientras el conjuro dura, vas 'de pasajero' en el cuerpo.

Fallo Posees al objetivo y tomas el control parcial del mismo. Ya no tenéis turnos separados, sino que en su lugar puedes controlar al objetivo. Al inicio de cada uno de los turnos del objetivo, éste hace otra salvación de Voluntad. Si falla, sigue controlado por ti dicho turno; si tiene éxito, elige sus propias acciones; y si tiene un éxito crítico, te expulsa y el conjuro se acaba.

Fallo crítico Posees por completo al objetivo, que sólo puede mirar mientras lo manipulas como una marioneta. El objetivo está controlado por ti.

Potenciado (9º) La duración es de 10 minutos y puedes entrar físicamente en el cuerpo de la criatura, protegiendo así tu cuerpo físico mientras dura el conjuro.

POTENCIAL ONÍRICO — CONJURO 5

ENCANTAMIENTO MENTAL

Tradiciones ocultista

Lanzamiento 10 minutos (material, somático, verbal)

Alcance toque; **Objetivos** 1 criatura durmiente voluntaria

Duración 8 horas

Atraes al objetivo a un sueño lúcido donde puede explorar las infinitas posibilidades de su propio potencial con el siempre cambiante telón de fondo de su paisaje onírico. Si duerme las 8 horas ininterrumpidamente, al despertar cuenta como si hubiera pasado un día entero de tiempo libre reconvirtiendo, aunque no puede utilizar *potencial onírico* para ninguna reconversión que requiere o bien un instructor o bien conocimiento especializado al que no puede acceder en el sueño.

PRESCIENCIA — CONJURO 9

ADIVINACIÓN MENTAL PREDICCIÓN

Tradiciones arcana, divina, ocultista

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal

Alcance toque; **Objetivos** 1 criatura

Duración 1 hora

Obtienes un sexto sentido que te avisa del peligro que podría correr el objetivo del conjuro. Si eliges una criatura distinta a ti como objetivo, creas un enlace psíquico a través del cual puedes informarla del peligro. Este enlace es un efecto mental. Debido a la cantidad de información que este conjuro requiere que proceses, no puedes tener más de un conjuro de *presciencia* activo en un momento dado. Lanzar *presciencia* de nuevo acaba con el lanzamiento anterior. Mientras el conjuro está activo, el objetivo obtiene un bonificador +2 por estatus a las tiradas de iniciativa y no está desprevenido contra las criaturas no detectadas o cuando está flanqueado. Además, obtiene la siguiente reacción.

Presciencia ↷ **Desencadenante** El objetivo de *presciencia* se defiende contra una criatura hostil u otro peligro. **Efecto** Si la criatura hostil o el peligro obliga al objetivo a tirar dados (por ejemplo, una tirada de salvación), tira dos veces y utiliza el resultado mayor, y además el conjuro obtiene el rasgo fortuna. Pero si la criatura hostil o el peligro tira dados contra el objetivo (por ejemplo, una tirada de ataque o prueba de habilidad), la criatura hostil o el peligro tira dos veces y utiliza el resultado menor, y además el conjuro obtiene el rasgo desventura.

PRESENCIA ABRUMADORA — CONJURO 9

AUDITIVO ENCANTAMIENTO INCAPACITACIÓN MENTAL VISUAL

Tradiciones divina, ocultista

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal

Área explosión de 40 pies (*12 m*); **Objetivos** cualquier número de criaturas

Tirada de salvación Voluntad; **Duración** hasta que se rinde el tributo debido

Te rodeas a ti mismo de un esplendor sobrenatural aparentando ser un dios o algún ser igualmente majestuoso. Tú eliges los aspectos de tu nueva apariencia mayestática. Esto hace que los objetivos te rindan tributo inclinándose o utilizando alguna otra acción de acuerdo con tu apariencia. El número de veces que el objetivo debe hacer esto depende del resultado de su salvación de Voluntad.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado.

Éxito El objetivo debe rendir tributo dos veces.

Fallo El objetivo debe rendir tributo seis veces.

Fallo crítico Como en un fallo, y el objetivo debe invertir todas sus acciones rindiendo tributo si es posible.

Rendir tributo es una acción de manipular o de movimiento, a elegir por la criatura que lo rinde. Una criatura bajo este efecto debe rendirte tributo por lo menos una vez cada uno de sus turnos si le es posible. Mientras se ve afectada por este conjuro, una criatura está fascinada por ti y no puede utilizar acciones hostiles contra ti. El objetivo queda a continuación temporalmente inmune durante 1 minuto.

PRESTIDIGITACIÓN — TRUCO 1

EVOCACIÓN TRUCO

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal

Alcance 10 pies (*3 m*); **Objetivos** 1 objeto (sólo cocinar, elevar o limpiar)

Duración mantenido

La más sencilla de las magias obedece tus órdenes. Puede llevar a cabo efectos mágicos sencillos mientras Mantienes el conjuro. Cada vez que Mantienes el conjuro, puedes elegir una de entre cuatro opciones.

- **Cocinar** Refrescar, calentar o aromatizar 1 libra (*450 g*) de material no vivo.
- **Elevar** Alzar lentamente un objeto no atendido de Impedimenta ligera o menor 1 pie (*30 cm*) del suelo.
- **Hacer** Crear un objeto temporal de Impedimenta insignificante, a partir de sustancia mágica congelada. El objeto tiene un aspecto tosco y artificial y es extremadamente frágil y no puede utilizarse como herramienta, arma o componente de conjuro.
- **Limpiar** Teñir, limpiar o ensuciar un objeto de Impedimenta ligera o menor. Puedes afectar a un objeto de Impedimenta 1 con 10 asaltos de concentración, y un objeto mayor a razón de 1 minuto por unidad de Impedimenta.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Prestidigitación no puede infligir daño ni causar estados adversos. Cualquier cambio real en un objeto (más allá de lo indicado arriba) tan sólo persiste mientras Mantienes el conjuro.

PROTECCIÓN — CONJURO 1

POCO COMÚN | ABJURACIÓN

Tradiciones divina, ocultista
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance toque; **Objetivos** 1 criatura
Duración 1 minuto

Proteges a una criatura contra un alineamiento específico. Elige entre caótico, maligno, bueno o legal al lanzar este conjuro. El objetivo obtiene un bonificador +1 por estatus a la CA y a las tiradas de salvación contra las criaturas y los efectos del alineamiento elegido. Este bonificador se incrementa a +3 contra efectos procedentes de criaturas que controlarían directamente al objetivo y contra los ataques llevados a cabo por criaturas convocadas del alineamiento elegido.

Este conjuro obtiene el rasgo que se opone al alineamiento que has elegido: si has elegido caos, el conjuro obtiene el rasgo ley y viceversa; si has elegido mal, el conjuro obtiene el rasgo bien.

PROYECTAR IMAGEN — CONJURO 7

ILUSIÓN | MENTAL

Tradiciones arcana, ocultista
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance 30 pies (*9 m*)
Duración mantenido hasta 1 minuto

Proyectas una imagen ilusoria de ti mismo. Debes permanecer dentro del rango de la imagen y si en algún momento dejas de verla, el conjuro se acaba. Siempre que Lanzas un conjuro diferente a aquellos cuya área es una emanación, puedes hacer que el efecto del conjuro se origine en o bien en ti mismo o bien en la imagen. Como quiera que la imagen es una ilusión, no se puede beneficiar de conjuros, aunque las manifestaciones visuales del conjuro aparecen. La imagen tiene la misma CA y salvaciones que tú. Si la imagen sufre un impacto de un ataque o falla una salvación, el conjuro se acaba

Potenciado (+2) La duración máxima que puedes Mantener el conjuro se incrementa a 10 minutos.

PROYECTIL MÁGICO — CONJURO 1

EVOCACIÓN | FUERZA

Tradiciones arcana, ocultista
Lanzamiento ❖ a ❖❖❖ (somático, verbal)
Alcance 120 pies (*36 m*); **Objetivos** 1 criatura

Envías un dardo de fuerza hacia una criatura a la que puedes ver. Impacta automáticamente e inflige 1d4+1 daño por fuerza. Por cada acción adicional que utilizas cuando Lanzas el conjuro, incrementa en 1 el número de proyectiles que disparas, hasta un máximo de 3 si inviertes 3 acciones. Tú eliges individualmente el objetivo de cada proyectil. Si disparas más de un proyectil al mismo objetivo, combina el daño antes de aplicar bonificadores o penalizadores al daño, resistencias, debilidades y así sucesivamente.

Potenciado (+2) Disparas un proyectil adicional con cada acción que gastas.

PROYECTIL TELECINÉTICO — TRUCO 1

ATAQUE | EVOCACIÓN | TRUCO

Tradiciones arcana, ocultista
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura

Lanzas contra el objetivo un objeto suelto y no atendido dentro del alcance y con una Impedimenta de 1 o menos. Haz un ataque de ataque de conjuro contra el objetivo. Si impactas, infliges tanto daño contundente, perforante o cortante (según el objeto lanzado) como 1d6 más tu modificador por característica de lanzamiento de conjuros. Ningún rasgo específico ni propiedad mágica del objeto arrojado afecta ni el ataque ni el daño.

Éxito crítico Infliges doble daño.
Éxito Infliges daño completo.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 1d6.

PUERTA DIMENSIONAL — CONJURO 4

CONJURACIÓN | TELETRANSPORTE

Tradiciones arcana, ocultista
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance 120 pies (*36 m*)

Abriendo una puerta que sobrepasa el espacio normal, te transportas instantáneamente a ti mismo y a cualquier objeto que llevas puesto o sostienes desde tu espacio actual hasta un espacio despejado y dentro del alcance, que puedes ver. Si esto movería contigo a otra criatura (incluso si la llevas en un recipiente extradimensional) el conjuro se pierde.

Potenciado (5°) El alcance se incrementa hasta 1 milla (*1,6 km*). No necesitas ser capaz de ver tu destino si has estado allí en el pasado y conoces su situación y distancia relativas. Eres temporalmente inmune durante 1 hora.

PULSO SINÁPTICO — CONJURO 5

ENCANTAMIENTO | INCAPACITACIÓN | MENTAL

Tradiciones ocultista
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance 30 pies (*9 m*); **Área** emanación de 30 pies (*9 m*)
Tirada de salvación Voluntad; **Duración** 1 asalto

Emites una explosión mental pulsante que perfora la mente de todos los enemigos en el área. Cada criatura en el área debe hacer una salvación de Voluntad.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada.
Éxito La criatura queda aturdida 1.
Fallo La criatura queda aturdida 2.
Fallo crítico La criatura queda aturdida durante 1 asalto

PURIFICAR COMIDA Y BEBIDA — CONJURO 1

NIGROMANCIA

Tradiciones divina, primigenia
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance toque; **Objetivos** 1 pie cúbico (*unos 30 l*) de comida o agua contaminada

Eliminas toxinas y contaminación de la comida y la bebida, haciendo que sea seguro consumirlas. Este conjuro no evita contaminaciones futuras, descomposición natural o podredumbre. Un pie cúbico (*0,03 m³*) de líquido equivale aproximadamente a 8 galones (*32 l*).

QUITAR ENFERMEDAD — CONJURO 3

CURACIÓN | NIGROMANCIA

Tradiciones divina, primigenia
Lanzamiento 10 minutos (material, somático, verbal)
Alcance toque; **Objetivos** 1 criatura

La magia curativa elimina la enfermedad del cuerpo de una criatura. Intentas contrarrestar una enfermedad que aflige al objetivo.

QUITAR MALDICIÓN — CONJURO 4

CURACIÓN NIGROMANCIA

Tradiciones divina, ocultista
Lanzamiento 10 minutos (material, somático, verbal)
Alcance toque; **Objetivos** 1 criatura

Tu toque concede alivio a una criatura maldita. Intentas contrarrestar una maldición que aflige al objetivo. Si procede de un objeto maldito u otra fuente externa, un éxito indica que la criatura objetivo se puede librar del objeto maldito, pero no elimina la maldición del objeto.

QUITAR MIEDO — CONJURO 2

ENCANTAMIENTO

Tradiciones divina, ocultista, primigenia
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance toque; **Objetivos** 1 criatura

Con un toque, amansas el miedo de una criatura. Puedes intentar contrarrestar un solo efecto de miedo sufrido por la criatura. Esto sólo libera al objetivo, no a ninguna otra criatura bajo los efectos de dicho miedo.

Potenciado (6°) El alcance se incrementa a 30 pies (*9 m*) y puedes designar como objetivo hasta a 10 criaturas.

QUITAR PARÁLISIS — CONJURO 2

CURACIÓN NIGROMANCIA

Tradiciones divina, ocultista, primigenia
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance toque; **Objetivos** 1 criatura

Una oleada de energía libera a una criatura paralizada. Puedes intentar contrarrestar un solo efecto que impone al objetivo el estado paralizado. Esto no curará a alguien que esté paralizado debido a algún estado o efecto natural, como por ejemplo la parálisis causada por heridas o toxinas no mágicas.

Potenciado (6°) El alcance se incrementa a 30 pies (*9 m*) y puedes designar como objetivo hasta a 10 criaturas.

RÁFAGA DE VIENTO — CONJURO 1

AIRE EVOCACIÓN

Tradiciones arcana, primigenia
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Área línea de 60 pies (*18 m*)
Duración hasta el inicio de tu siguiente turno

Un fuerte viento surge de la palma de tu mano, soplando desde donde estabas al lanzar el conjuro hasta el extremo opuesto de la línea. El viento apaga fuegos pequeños no mágicos, dispersa la niebla y la bruma, mueve objetos de Impedimenta ligera o menor y empuja objetos mayores. Las criaturas Grandes o menores del área deben hacer una salvación de Fortaleza. Las criaturas Grandes o menores que se mueven más tarde al camino de la ráfaga deben hacer la salvación al entrar.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado.
Éxito La criatura no se puede mover contra el viento.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Fallo La criatura cae tumbada. Si estaba volando, en su lugar sufre los efectos de un fallo crítico.
Fallo crítico La criatura es empujada 30 pies (*9 m*) en la dirección del viento, queda tumbada y sufre 2d6 daño contundente.

RAYO DE DEBILITAMIENTO — CONJURO 1

ATAQUE NIGROMANCIA

Tradiciones arcana, divina, ocultista
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura
Tirada de salvación Fortaleza; **Duración** 1 minuto

Un rayo con el poder de extraer la fuerza de un enemigo relampaguea desde tu mano. Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si tienes éxito, la criatura hace una salvación de Fortaleza para determinar el efecto del conjuro. Si has tenido un éxito crítico en tu tirada de ataque, usa el desenlace de un grado de éxito peor que el resultado de la salvación.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado.
Éxito El objetivo queda debilitado 1.
Fallo El objetivo queda debilitado 2.
Fallo crítico El objetivo queda debilitado 3.

RAYO DE ESCARCHA — TRUCO 1

ATAQUE EVOCACIÓN FRÍO TRUCO

Tradiciones arcana, primigenia
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Alcance 120 pies (*36 m*); **Objetivos** 1 criatura

Disparas un rayo gélido. Haz una tirada de ataque de conjuros. El rayo inflige tanto daño por frío como 1d4 + tu modificador por característica de lanzamiento de conjuros.

Éxito crítico El objetivo sufre doble daño y además un penalizador -10 pies (*-3 m*) por estatus a sus Velocidades durante 1 asalto.
Éxito Infliges daño completo.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 1d4.

RAYO POLAR — CONJURO 8

ATAQUE EVOCACIÓN FRÍO

Tradiciones arcana, primigenia
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Alcance 120 pies (*36 m*); **Objetivos** 1 criatura

Disparas un rayo blanco azulado de aire congelado y de escarcha giratoria desde uno de tus dedos, que puede congelar hasta los huesos a tu objetivo. Debes tener éxito en una tirada de ataque de conjuro para afectar al objetivo, que a continuación sufre 10d8 daño por frío y queda drenado 2.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 2d8.

REANIMACIÓN — CONJURO 10

CURACIÓN NIGROMANCIA POSITIVO

Tradiciones divina, primigenia
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** criaturas muertas y vivas a tu elección dentro del alcance
Duración mantenido hasta 1 minuto

Una explosión de energía curativa alivia a las criaturas vivas y revive temporalmente a las que han muerto recientemente. Todos los objetivos vivos recuperan 10d8+40 Puntos de Golpe. Además, devuelves a la vida temporalmente a cualquier número de objetivos muertos, con los mismos efectos y limitaciones que *revivir a los muertos* (pág. 375). Las criaturas revividas tienen tantos Puntos de Golpe temporales como los que has otorgado a las criaturas vivas, pero ningún Punto de Golpe normal. Las criaturas revividas no pueden recuperar Puntos de Golpe u obtener puntos de golpe temporales de ninguna otra forma y, una vez acaba la duración de la revivificación, pierden todos sus Puntos de Golpe temporales y mueren. Este conjuro no puede devolver a la vida a ninguna criatura muerta por *desintegrar* o un efecto de muerte. No tiene efecto alguno sobre los muertos vivientes.

RECADO — CONJURO 5

ADIVINACIÓN MENTAL

Tradiciones arcana, divina, ocultista
Lanzamiento ◆◆◆ material, somático, verbal
Alcance planetario; **Objetivos** 1 criatura con la que estás familiarizado

Envías a la criatura un mensaje mental de 25 palabras o menos y ésta te puede responder inmediatamente con su propio mensaje de 25 palabras o menos.

RECEPTÁCULO DIVINO — CONJURO 7

MORFISMO TRANSMUTACIÓN

Tradiciones divina
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Duración 1 minuto

Aceptas energías de otro mundo en tu cuerpo; si bien sigues siendo reconocible como tú mismo, obtienes los rasgos de uno de los servidores de tu dios. Elige un componente de alineamiento de los que tiene tu dios (caótico, maligno, bueno, o legal). No puedes lanzar este conjuro si careces de dios o si tu dios es neutral absoluto. El conjuro obtiene el rasgo del alineamiento elegido.

Si eras de tamaño Mediano o más pequeño, te vuelves Grande, igual que los efectos de *agrandar*. Tienes que disponer de espacio para expandirte, o el conjuro se pierde. También obtienes los siguientes beneficios.

- 40 Puntos de Golpe temporales.
- Una Velocidad de vuelo igual a la tuya.
- Debilidad 10 al alineamiento opuesto al elegido.
- Un bonificador +1 por estatus a las salvaciones contra conjuros.
- Visión en la oscuridad.
- Tus ataques sin armas y tus armas infligen 1 daño adicional del tipo de alineamiento elegido.
- Uno o más ataques cuerpo a cuerpo sin armas. Si has elegido bueno o legal, tus ataques de puño infligen 2d8 daño. Si has elegido caótico, obtienes un ataque sin armas de mordisco que inflige 2d10 daño perforante. Si has elegido maligno, obtienes un ataque sin armas de garra que inflige 2d8 daño cortante y tiene los rasgos ágil y sutil.

Potenciado (9º) Los puntos de golpe temporales se incrementan a 60, la debilidad a 15 y la duración a 10 minutos.

REGENERAR — CONJURO 7

CURACIÓN NIGROMANCIA POSITIVO

Tradiciones divina, primigenia
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Alcance toque; **Objetivos** 1 criatura viva voluntaria
Duración 1 minuto

Una infusión de energía positiva concede a una criatura la curación

continua. El objetivo obtiene temporalmente regeneración 15, que le restablece 15 Puntos de Golpe al inicio de cada uno de sus turnos. Mientras disponga de regeneración, el objetivo no podrá morir debido al daño y su valor de moribundo no podrá superar 3, aunque si su valor de herido se convierte en 4 o mayor, permanecerá inconsciente hasta que sus heridas sean tratadas. Si el objetivo sufre daño por ácido o por fuego, su regeneración se desactiva hasta después del final de su siguiente turno.

Cada vez que la criatura recupera Puntos de Golpe debido a la regeneración, también hace crecer de nuevo un órgano dañado o destruido (si es el caso). Mientras dura el conjuro, la criatura puede también reensamblar partes de su cuerpo cercenadas invirtiendo una acción de Interactuar para juntar la parte corporal con el área de la que fue cercenada.

Potenciado (9º) La regeneración se incrementa a 20.

REHACER CONJURO 10

POCO COMÚN CONJURACIÓN

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia
Lanzamiento 1 hora (material, somático, verbal)
Alcance 5 pies (*1,5 m*)

Recreas de nuevo un objeto desde la nada, incluso si el objeto ha sido destruido. Para hacerlo, debes ser capaz de imaginarte el objeto. Además, el componente material debe ser un resto del mismo, no importa lo pequeño o insignificante que sea (incluso una pizca del polvo que queda después de *desintegrar* es suficiente). El conjuro falla si tu imaginación se basaba demasiado en suposiciones; si el objeto es demasiado grande para caber en un cubo de 5 pies (*1,5 m*) de lado; si el objeto sigue existiendo y tú no eres consciente de ello; o si el objeto es un artefacto, tiene un nivel superior a 20 o tiene un poder mágico igual de vasto.

El objeto se rehace en perfecto estado. Incluso si tu imagen mental era la de un objeto dañado o desgastado, el nuevo está en su forma original. Si el objeto era mágico, este conjuro típicamente le restablece sus propiedades mágicas constantes, pero no las temporales, como por ejemplo las cargas o los usos de una sola vez. Un objeto con cargas o usos diarios tiene todos sus usos gastados cuando se rehace, pero a continuación los recarga de la forma habitual.

RELÁMPAGO CONJURO 3

ELECTRICIDAD EVOCACIÓN

Tradiciones arcana, primigenia
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Área línea de 120 pies (*36 m*)
Tirada de salvación Reflejos básica

De tu mano surge un relámpago, que inflige 4d12 daño por electricidad.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 1d12.

REMENDAR CONJURO 1

TRANSMUTACIÓN

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia
Lanzamiento 10 minutos (somático, verbal)
Alcance toque; **Objetivos** un objeto no mágico de Impedimenta ligera o menor

Reparas el objeto objetivo. Restableces 5 Puntos de Golpe por nivel de conjuro al objetivo, eliminando potencialmente el estado de roto si la reparación lo coloca por debajo de su Umbral de rotura. No puedes reemplazar piezas perdidas ni reparar un objeto que ha sido completamente destruido.

Potenciado (2º) Puedes designar como objetivo a un objeto no mágico de Impedimenta 1 o menos.
Potenciado (3º) Puedes designar como objetivo a un objeto no mágico de Impedimenta 2 o menos, o a un objeto mágico de Impedimenta 1 o menos.

REPRESALIA ANATEMÁTICA CONJURO 4

ENCANTAMIENTO MENTAL

Tradiciones divina
Lanzamiento ↻ somático, verbal; **Desencadenante** Una criatura lleva a cabo un acto que es anatema para tu dios.
Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** la criatura desencadenante
Tirada de salvación Voluntad

Castigas a una criatura que comete una transgresión contra tu dios, extrayendo poder de la angustia que sientes al ver cometer uno de los anatemas de éste.

Sólo puedes lanzar este conjuro cuando una criatura comete de forma activa un acto único considerado anatema. Por ejemplo, si crear muertos vivientes fuera anatema para tu dios, podrías usar una *represalia anatemática* contra un nigromante que acabara de crear un muerto viviente delante de ti, pero no contra una criatura muerta viviente por el mero hecho de existir.

Infliges 4d6 daño mental al objetivo, pero una salvación básica de Voluntad puede reducir dicho daño. Si falla, queda también anonadada 1 durante 1 asalto. La criatura queda temporalmente inmune durante 1 minuto.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 1d6.

REPULSIÓN CONJURO 6

ABJURACIÓN AURA MENTAL

Tradiciones arcana, divina, ocultista
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Alcance emanación hasta 40 pies (*12 m*)
Tirada de salvación Voluntad; **Duración** 1 minuto

Manifiestas un aura que evita que las criaturas se te acerquen. Al lanzar el conjuro, puedes hacer que el área sea de cualquier radio que te interese, hasta 40 pies (*12 m*). Una criatura debe hacer una salvación de Voluntad si está en el interior del área cuando lanzas el conjuro, o en cuanto entra en la misma mientras el conjuro está activo. Una vez una criatura ha intentado salvar, utiliza el mismo resultado para dicho lanzamiento de *repulsión*. Cualquier restricción al movimiento de una criatura solo se aplica si se mueve voluntariamente hacia ti. Por ejemplo, si tú te acercas a una criatura, ésta no tiene por qué apartarse.

Éxito crítico El movimiento de la criatura no se ve restringido.
Éxito La criatura trata cada casilla en el área como terreno difícil cuando se acerca a ti.
Fallo La criatura no se puede acercar a ti dentro del área.

RESISTIR ENERGÍA CONJURO 2

ABJURACIÓN

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Alcance toque; **Objetivos** 1 criatura
Duración 10 minutos

Un escudo de energía elemental protege a una criatura contra un tipo de daño por energía. Elige entre daño por ácido, electricidad, frío,

fuego y sónico. El objetivo y su equipo obtienen resistencia 5 contra el tipo de daño elegido.

Potenciado (4º) La resistencia se incrementa a 10 y puedes designar como objetivos hasta dos criaturas.

Potenciado (7º) La resistencia se incrementa a 15 y puedes designar como objetivos hasta cinco criaturas.

RESPIRACIÓN ACUÁTICA CONJURO 2

TRANSMUTACIÓN

Tradiciones arcanas, divina, primigenia

Lanzamiento 1 minuto (somático, verbal)

Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** hasta 5 criaturas

Duración 1 hora

Los objetivos pueden respirar bajo el agua.

Potenciado (3º) La duración se incrementa a 8 horas.

Potenciado (4º) La duración se incrementa hasta tus siguientes preparativos diarios.

RESTABLECER LOS SENTIDOS CONJURO 2

CURACIÓN NIGROMANCIA

Tradiciones divina, ocultista, primigenia

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal

Alcance toque; **Objetivos** 1 criatura

Intentas contrarrestar un solo efecto que ha impuesto los estados de cegado o ensordecido sobre el objetivo, restableciendo su vista o su oído. Esto puede contrarrestar tanto la magia temporal como las consecuencias permanentes de la magia, pero no cura a alguien que carece de sentido debido a algún estado o efecto natural, como por ejemplo de nacimiento o debido a una herida o toxina no mágica.

Potenciado (6º) El alcance se incrementa a 30 pies (*9 m*) y puedes designar como objetivo hasta a 10 criaturas. Puedes elegir el efecto a contrarrestar de forma separada para cada criatura seleccionada.

RESTABLECIMIENTO CONJURO 2

CURACIÓN NIGROMANCIA

Tradiciones divina, ocultista, primigenia

Lanzamiento 1 minuto (somático, verbal)

Alcance toque; **Objetivos** 1 criatura

La magia de restablecimiento contrarresta el efecto de las toxinas o de los estados que evitan que una criatura funcione a pleno rendimiento. Cuando lanzas *restablecimiento*, elige entre reducir un estado y disminuir el efecto de una toxina. Una criatura sólo se puede beneficiar de un conjuro de *restablecimiento* al día, y no puede hacerlo más de una vez para reducir el estado de la misma exposición a una toxina determinada.

- **Reducir un estado** Reduces en 2 el valor de torpe, debilitado o anonadado de un objetivo. En su lugar puedes reducir dos de las condiciones indicadas en 1 cada una.
- **Disminuir una toxina** Disminuyes en una etapa la progresión de una toxina que el objetivo está sufriendo. Esto no puede reducir la etapa por debajo de 1, ni curar la aflicción.

Potenciado (4º) Añade drenado a la lista de estados que puedes reducir. Cuando disminuyes una toxina, reduce en dos la etapa. También obtienes una tercera opción, que te permite reducir en 1 el valor de condenado de un objetivo. No puedes utilizarla para reducir un estado permanente de condenado.

Potencial (6º) Como el *restablecimiento* de 4º nivel, pero puedes reducir un estado permanente de condenado si añades una acción de lanzamiento de conjuros y un componente material al Lanzar el conjuro, proporcionando 100 po de polvo de diamante como coste.

RETORNO DE CONJUROS CONJURO 7

POCO COMÚN ABJURACIÓN

Tradiciones arcana

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal

Duración 1 hora

Esta abjuración retorna hacia su lanzador los conjuros dirigidos contra ti. Cuando un conjuro te designa como objetivo, puedes invertir una acción en intentar retornarlo. Esto utiliza las reglas de contrarrestar conjuros, y si el conjuro es contrarrestado con éxito, sus efectos se aplican a su lanzador. Tanto si el intento de contrarrestar tiene éxito como si no, *retorno de conjuros* se acaba a continuación. *Retorno de conjuros* no puede afectar a conjuros que no tienen objetivo designado (como por ejemplo, los de área).

Si retornas un conjuro a un lanzador que está a su vez bajo los efectos de *retorno de conjuros*, el suyo puede intentar devolvértelo; si lo hace, su intento de contrarrestar tiene éxito de forma automática.

RETROCOGNICIÓN CONJURO 7

ADIVINACIÓN

Tradiciones ocultista

Lanzamiento 1 minuto (material, somático, verbal)

Duración mantenido

Abriendo tu mente a los ecos ocultos, obtienes impresiones de acontecimientos pasados que tuvieron lugar en tu ubicación actual. La *retrocognición* revela impresiones psíquicas de acontecimientos que tuvieron lugar a lo largo del día anterior durante el primer minuto de la duración, seguido por impresiones del siguiente día anterior el siguiente minuto, y así sucesivamente. Estos ecos no funcionan como una visión, sino que en su lugar revelan impresiones de emociones y metáforas que proporcionan pistas y detalles crípticos del pasado Si eres testigo de un acontecimiento traumático o turbulento gracias a una impresión, el conjuro acaba si no consigues una salvación de Voluntad con una CD de por lo menos 30 y posiblemente hasta 50, dependiendo de la gravedad del acontecimiento. El DJ es quien determina si un acontecimiento es traumático y quien elige la CD.

Potenciado (8º) Obtienes impresiones de acontecimientos que tuvieron lugar el año anterior por cada minuto que te concentras, en lugar del día anterior, aunque los detalles disminuyen haciendo más difícil distinguir impresiones de los acontecimientos, excepto de los más relevantes.

Potenciado (9º) Obtienes impresiones de acontecimientos que tuvieron lugar el siglo anterior por cada minuto que te concentras, en lugar del día anterior, aunque los detalles disminuyen haciendo más difícil distinguir impresiones de los acontecimientos, excepto de los más relevantes.

REVIVIR A LOS MUERTOS CONJURO 6

POCO COMÚN CURACIÓN NIGROMANCIA

Tradiciones divina

Lanzamiento 10 minutos (material, somático, verbal); **Coste** diamantes por un valor total del nivel del objetivo (mínimo 1) × 200 po

Objetivo 10 pies (*3 m*); **Objetivos** 1 criatura muerta de 13er nivel o inferior

Intentas recuperar el alma de la criatura muerta, lo que requiere que su cuerpo esté presente y relativamente intacto. La criatura

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

tiene que haber muerto hace menos de 3 días. Si Farasma ha decidido que a la criatura le ha llegado su hora (a discreción del DJ), o si ésta no desea volver a la vida, este conjuro falla automáticamente, pero los diamantes no se consumen en el lanzamiento.

Si el conjuro tiene éxito, la criatura vuelve a la vida con 1 Punto de Golpe, sin conjuros preparados ni espacios de conjuro disponibles, sin punto alguno en ninguna reserva o ningún otro recurso diario y todavía sujeta a cualquier debilitación a largo plazo del cuerpo. El tiempo pasado en el Osario deja al objetivo temporalmente debilitado, haciendo que esté torpe 2, drenado 2 y debilitado 2 durante una semana; dichos estados no se pueden eliminar o reducir por medio alguno hasta que ha pasado la semana. La criatura también ha cambiado permanentemente por el tiempo transcurrido en la otra vida, como por ejemplo un ligero cambio de personalidad, un mechón blanco con el cabello o una nueva y extraña marca de nacimiento.

Potenciado (7º) El nivel máximo del objetivo se incrementa a 15. El coste se incrementa al nivel del objetivo (mínimo 1) × 400 po.
Potenciado (8º) El nivel máximo del objetivo se incrementa a 17. El coste se incrementa al nivel del objetivo (mínimo 1) × 800 po.
Potenciado (9º) El nivel máximo del objetivo se incrementa a 19. El coste se incrementa al nivel del objetivo (mínimo 1) × 1.600 po.
Potenciado (10º) El nivel máximo del objetivo se incrementa a 21. El coste se incrementa al nivel del objetivo (mínimo 1) × 3.200 po.

ROCIADA DE COLOR — CONJURO 1

ILUSIÓN INCAPACITACIÓN VISUAL

Tradiciones arcana, ocultista
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Área cono de 15 pies (*4,5 m*)
Tirada de salvación Voluntad; **Duración** 1 o más asaltos (ver a continuación)

Unos colores giratorios afectan a quienes los ven basándose en sus salvaciones de Voluntad.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado.
Éxito La criatura queda deslumbrada durante 1 asalto.
Fallo La criatura queda aturdida 1, cegada durante 1 asalto y deslumbrada durante 1 minuto.
Fallo crítico La criatura queda aturdida durante 1 asalto y cegada durante 1 minuto.

ROCIADA PRISMÁTICA — CONJURO 7

EVOCACIÓN LUZ

Tradiciones arcana, ocultista
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Área cono de 30 pies (*9 m*)

Una rociada de rayos de luz arco iris surgen en cascada de tu mano abierta. Cada criatura en el área debe tirar 1d8 en la tabla de más abajo para ver qué rayo le afecta, y después hacer una tirada de salvación del tipo indicado. La tabla señala cualquier rasgo adicional aplicable a cada tipo de rayo. Si una criatura se ve afectada por múltiples rayos, utiliza el mismo resultado de d20 para todas sus tiradas de salvación. Para todos los rayos, una tirada de salvación con éxito niega el efecto para dicha criatura.

1d8	Color	Salvación	Efecto (rasgos)
1	Rojo	Reflejos	50 daño por fuego (fuego)
2	Naranja	Reflejos	60 daño por ácido (ácido)
3	Amarillo	Reflejos	70 daño por electricidad (electricidad)
4	Verde	Fortaleza	30 daño por veneno y debilitado 1 durante 1 minuto (veneno)
5	Azul	Fortaleza	Afectado como por *de la carne a la piedra*
6	Añil	Voluntad	Confundido como por *distorsionar la mente* (mental)
7	Violeta	Voluntad	Lentificado 1 durante 1 minuto; en caso de fallo crítico, enviado a otro Plano, como por *cambio de Plano* (teletransporte)
8	Potente	—	Afectado por dos rayos; tira dos veces el rayo, repitiendo cualquier duplicado o resultado de 8

SALPICADURA DE ÁCIDO — TRUCO 1

ÁCIDO ATAQUE TRUCO EVOCACIÓN

Tradiciones arcana, primigenia
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura

Lanzas un pegote de ácido que salpica tanto a las criaturas. Haz un ataque de conjuro. Si impactas, infliges 1d6 daño por ácido más 1 daño por ácido por salpicadura. Con un éxito crítico, el objetivo además sufre 1 daño persistente por ácido.

Potenciado (3º) El daño inicial se incrementa a 1d6 + tu modificador por característica de lanzamiento de conjuros, y el daño persistente se incrementa a 2.
Potenciado (5º) El daño inicial se incrementa a 2d6 + tu modificador por característica de lanzamiento de conjuros, el daño persistente se incrementa a 3 y el daño por salpicadura se incrementa a 2.
Potenciado (7º) El daño inicial se incrementa a 3d6 + tu modificador por característica de lanzamiento de conjuros, el daño persistente se incrementa a 4 y el daño por salpicadura se incrementa a 3.
Potenciado (9º) El daño inicial se incrementa a 4d6 + tu modificador por característica de lanzamiento de conjuros, el daño persistente se incrementa a 5 y el daño por salpicadura se incrementa a 4.

SALTAR — CONJURO 1

MOVIMIENTO TRANSMUTACIÓN

Tradiciones arcana, primigenia
Lanzamiento ◆ somático

Tus piernas se llenan de fuerza, listas para saltar alto y lejos. Saltas 30 pies (*9 m*) en cualquier dirección sin tocar el suelo. Debes aterrizar en un espacio de terreno sólido a 30 pies (*9 m*) o menos de ti, o bien te caes después de utilizar tu siguiente acción.

Potenciado (3º) El alcance se convierte en toque, el objetivo cambia a una criatura tocada y la duración se convierte en 1 minuto, permitiendo al objetivo saltar tal y como se ha descrito siempre que lleva a cabo la acción Saltar.

SANCTASANCTÓRUM PRIVADO — CONJURO 4

POCO COMÚN ABJURACIÓN

Tradiciones arcana, ocultista
Lanzamiento 10 minutos (material, somático, verbal)
Alcance toque; **Área** explosión de 100 pies (*30 m*)
Duración 24 horas

Desde fuera, el área parece un banco de niebla negra impenetrable. Los estímulos sensoriales (como por ejemplo sonidos, olores y luz) no pasan del interior del área al exterior de la misma. Los conjuros de escudriñamiento no pueden percibir estímulo alguno del área, y los efectos de lectura de la mente no funcionan en la misma.

SANTUARIO — CONJURO 1

ABJURACIÓN

Tradiciones divina, ocultista
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Alcance toque; **Objetivos** 1 criatura
Duración 1 minuto

Custodias a una criatura con energía protectora, que impide los ataques enemigos. Las criaturas que intentan atacar al objetivo deben hacer cada vez una salvación de Voluntad. Si el objetivo lleva a cabo acciones hostiles, el conjuro se acaba.

Éxito crítico *Santuario* se acaba.
Éxito La criatura puede hacer ese ataque y cualesquiera otros contra la criatura ese turno.
Fallo La criatura no puede atacar al objetivo y malgasta la acción. No puede intentar más ataques contra el objetivo ese turno.
Fallo crítico La criatura malgasta la acción y no puede atacar al objetivo durante el resto de la duración de *santuario*.

SELLO — TRUCO 2

TRANSMUTACIÓN TRUCO

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Alcance toque; **Objetivos** 1 criatura u objeto
Duración ilimitada (ver más abajo)

Colocas sin causar daño alguno tu sello mágico (que es único) y de más o menos 1 pulgada cuadrada (*6,45 cm²*) de tamaño sobre la criatura u objeto designado. La marca puede ser visible o invisible, y puedes cambiarla de un estado a otro mediante una acción de Interactuar para tocar al objetivo. La marca puede ser limpiada o raspada con 5 minutos de trabajo. Si está sobre una criatura, se desvanece de forma natural al cabo de una semana. El tiempo que dura la marca aumenta con el nivel de potenciación.

Potenciado (3º) El sello se desvanece al cabo de 1 mes.
Potenciado (5º) El sello se desvanece al cabo de 1 año.
Potenciado (7º) El sello nunca se desvanece.

SEMILLAS DE FUEGO — CONJURO 6

EVOCACIÓN FUEGO PLANTA

Tradiciones primigenia
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Tirada de salvación Reflejos básica; **Duración** 1 minuto

En tu mano crecen cuatro bellotas, con la cáscara marcada con esquemas pulsantes de color rojo y naranja. Tú o cualquiera otro que tenga una de las bellotas en la mano la puede arrojar hasta 30 pies (*9 m*) de distancia con una acción de Interactuar. Estalla en una explosión de 5 pies (*1,5 m*), infligiendo 4d6 daño por fuego. La salvación utiliza tu CD de conjuro, incluso si es otra persona quien lanza la bellota.

Las llamas continúan ardiendo en el suelo en el área de la explosión durante 1 minuto infligiendo 2d6 daño por fuego a cualquier criatura que entra en las llamas o acaba su turno en su interior. Una criatura puede sufrir daño de las llamas continuadas sólo una vez por asalto, incluso si se encuentra en áreas solapadas de fuego creado por bellotas diferentes.

Cuando acaba el conjuro, cualquier bellota restante se pudre y se convierte en tierra ordinaria.

Potenciado (8º) El daño de la explosión se incrementa a 5d6 y el de las llamas continuadas se incrementa a 3d6.
Potenciado (9º) El daño de la explosión se incrementa a 6d6 y el de las llamas continuadas se incrementa a 3d6.

SIFÓN DE SOMBRA — CONJURO 5

ILUSIÓN SOMBRA

Tradiciones arcana, ocultista
Lanzamiento ↷ verbal; **Desencadenante** Un conjuro o efecto mágico inflige daño.
Alcance 60 pies (*18 m*); **Objetivos** el conjuro desencadenante

Intercambiando energía material con la del Plano de la Sombra, transformas el conjuro desencadenante en una versión de sí mismo parcialmente ilusoria. Intenta contrarrestar el conjuro objetivo. Si el intento tiene éxito, cualquier criatura que sería dañada por el conjuro en su lugar sólo sufre mitad de daño, pero por lo demás el conjuro funciona de la forma normal. Trata como 2 mayor el nivel de *sifón de sombra* para contrarrestar para este intento.

SILENCIO — CONJURO 2

ILUSIÓN

Tradiciones divina, ocultista
Lanzamiento ◆◆ material, somático
Alcance toque; **Objetivos** 1 criatura voluntaria
Duración 1 minuto

El objetivo no emite sonido alguno, evitando que las criaturas lo detecten utilizando sólo el oído u otros sentidos. El objetivo no puede utilizar ataques sónicos, ni acciones con el rasgo auditivo. Esto evita que pueda lanzar conjuros que incluyen componentes verbales.

Potenciado (4º) El efecto de conjuro emana de la criatura tocada, silenciando todo sonido que entra o que pasa a través de un radio de 10 pies (*3 m*) y evitando cualquier efecto auditivo y sónico en el área afectada. Dentro del radio, las criaturas están sujetas a los mismos efectos que el objetivo. Dependiendo de la posición del efecto, una criatura podría notar la falta de sonido (que, por ejemplo, bloquea el ruido procedente de una fiesta).

SINESTESIA — CONJURO 5

ADIVINACIÓN MENTAL

Tradiciones ocultista
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivo**s 1 criatura
Tirada de salvación Voluntad; **Duración** 1 minuto

Los sentidos del objetivo son repentinamente renovados de formas inesperadas, haciendo que procesen los ruidos como explosiones de color, los olores como sonidos y así sucesivamente. Esto tiene tres efectos y el objetivo debe hacer una salvación de Voluntad.

Debido a la distracción, el objetivo debe tener éxito en una prueba plana CD 5 cada vez que lleva a cabo una acción de concentrar, o falla y la acción se pierde.

La dificultad del objetivo en procesar los impulsos visuales hace que todas las criaturas y objetos queden ocultos de él.

La criatura tiene problemas en moverse, haciendo que esté torpe 3 e infligiéndole un penalizador de -10 pies (*-3 m*) por estatus a sus Velocidades.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Éxito El objetivo queda afectado durante 1 asalto.
Fallo El objetivo queda afectado durante 1 minuto.
Fallo crítico Como en fallo, y el objetivo queda aturdido 2 mientras intenta procesar los cambios sensoriales.

Potenciado (9º) Puedes designar como objetivo hasta 5 criaturas.

SITUACIÓN CONJURO 2

ADIVINACIÓN DETECCIÓN

Tradiciones divina, ocultista, primigenia
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance toque; **Objetivos** 1 criatura viva voluntaria.
Duración 1 día

En tanto en cuanto el objetivo y tú estéis en el mismo plano de existencia y ambos estéis vivos, serás consciente de su estado. Conoces la distancia hasta él, la dirección y cualquier estado que le afecta.

Potenciado (4º) El alcance del conjuro se incrementa a 30 pies (*9 m*) y puedes designar como objetivo hasta a 10 criaturas.

SIRVIENTE INVISIBLE CONJURO 1

CONJURACIÓN

Tradiciones arcana, ocultista
Lanzamiento ❖❖❖ material, somático, verbal
Alcance 60 pies (*18 m*)
Duración mantenido

Convocas a un sirviente invisible (ver barra lateral) al que puedes dar órdenes como parte de Mantener el conjuro. Te sirve hasta que sus Puntos de Golpe quedan reducidos a 0, en cuyo momento el conjuro acaba, o hasta que dejas de Mantenerlo. El sirviente invisible obtiene el rasgo convocado.

SIRVIENTE INVISIBLE

Utiliza este bloque de estadísticas para un sirviente invisible.

SIRVIENTE INVISIBLE CRIATURA –1

MEDIANO SIN MENTE

Percepción +0; visión en la oscuridad
Idiomas — (entiende a su creador)
Habilidades Sigilo +8
Fue –4, **Des** +2, **Con** +0, **Int** –5, **Sab** +0, **Car** +0
Invisible Este sirviente es invisible, aunque normalmente no utiliza Movimiento furtivo, por lo que usualmente sólo está escondido.
CA 13; **Fort** +0, **Ref** +4, **Vol** +0
PG 4; **Inmunidades** enfermedad, mental, ataques no mágicos, parálisis, veneno, precisión, inconsciente; **Resistencias** todo tipo de daño 5 (excepto fuerza o toque fantasmal)
Velocidad volar 30 pies (*9 m*)
Cuerpo de fuerza El cuerpo físico de un sirviente invisible está hecho de fuerza. No puede utilizar acciones de ataque. Se puede mover y utilizar acciones de Interactuar para hacer cosas del tipo ir a buscar objetos, abrir puertas no atascadas o no cerradas con llave, sostener sillas y limpiar. No puede atravesar objetos sólidos.

SONDA MENTAL CONJURO 5

POCO COMÚN ADIVINACIÓN LINGÜÍSTICO MENTAL

Tradiciones arcana, ocultista
Lanzamiento 1 minuto (material, somático, verbal)
Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura
Tirada de salvación Voluntad; **Duración** mantenido hasta 1 minuto

Proyectas tus pensamientos a través de la mente de una criatura, en busca de información. Accedes a los recuerdos y el conocimiento del objetivo, si éste no es capaz de evitarlo mediante una salvación de Voluntad.

Éxito El objetivo no resulta afectado.
Fallo Cada asalto de la duración del conjuro, puedes Mantener el conjuro para hacer una pregunta diferente e intentar descubrir la respuesta. Para cada pregunta, el objetivo puede hacer una prueba de Engaño contra tu CD de conjuro; si el objetivo tiene éxito, no averiguas la respuesta y con un éxito crítico, el objetivo de da una respuesta falsa que tú crees que es verdadera. Una vez le has formulado al objetivo una pregunta determinada, hacerla de nuevo, incluso con un lanzamiento diferente de *sonda mental*, arroja el mismo resultado.
Fallo crítico Igual que fallo, y el objetivo sufre un penalizador -4 por circunstancia a las pruebas de Engaño contra tus preguntas.

SONIDO FANTASMAL TRUCO 1

AUDITIVO ILUSIÓN TRUCO

Tradiciones arcana, ocultista
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance 30 pies (*9 m*)
Duración mantenido

Creas una ilusión auditiva de sonidos simples, con un volumen máximo igual a cuatro humanos normales gritando. Los sonidos emanan de una casilla dentro del alcance, a designar por ti. No puedes crear palabras inteligibles u otros sonidos intrincados (como por ejemplo música).

Potenciado (3º) El alcance se incrementa hasta 60 pies (*18 m*).
Potenciado (5º) El alcance se incrementa hasta 120 pies (*36 m*).

SOPORTAR LOS ELEMENTOS CONJURO 2

ABJURACIÓN

Tradiciones arcanas, divina, primigenia
Lanzamiento 10 minutos (somático, verbal)
Alcance toque; **Objetivos** 1 criatura voluntaria.
Duración hasta la siguiente vez en la que llevas a cabo tus preparativos diarios

Escudas al objetivo contra las temperaturas peligrosas. Elige entre frío o calor severos. El objetivo queda protegido de la temperatura que has elegido (pero no del frío o del calor extremos).

Potenciado (3º) El objetivo queda protegido del frío y del calor severos.
Potenciado (5º) El objetivo queda protegido del frío severo, del calor severo, del frío extremo y del calor extremo.

SORDERA CONJURO 2

NIGROMANCIA

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura
Tirada de salvación Fortaleza

El objetivo pierde el oído; debe hacer una salvación de Fortaleza. El objetivo queda a continuación temporalmente inmune durante 1 minuto.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado.
Éxito El objeto queda ensordecido durante 1 asalto.
Fallo El objetivo queda ensordecido durante 10 minutos.
Fallo crítico El objetivo queda ensordecido permanentemente.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

SUGESTIÓN SUBCONSCIENTE — CONJURO 5

ENCANTAMIENTO · INCAPACITACIÓN · LINGÜÍSTICO · MENTAL

Tradiciones arcana, ocultista

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal

Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura

Tirada de salvación Voluntad; **Duración** variable

Implantas una sugestión subconsciente a gran profundidad en la mente del objetivo, que éste tendrá que seguir cuando el desencadenante que indiques tenga lugar (tal y como se describe en la pág. 305). Sugieres al objetivo un curso de acción. Tu directiva tendrá que estar construida de forma que le parezca algo lógico y no puede ser autodestructiva u obviamente contraria a sus intereses. El objetivo debe llevar a cabo una salvación de Voluntad.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado y sabe que has intentado controlarle.

Éxito El objetivo no resulta afectado y cree que estabas hablando con él normalmente, no lanzándole un conjuro.

Fallo La sugestión permanece en el subconsciente del objetivo hasta la siguiente vez que haces tus preparativos diarios. Si el desencadenante tiene lugar antes, el objetivo sigue de inmediato tu sugestión. El efecto tiene una duración de 1 minuto o hasta que el objetivo ha cumplido una sugestión finita o ésta se vuelve autodestructiva o tiene efectos negativos obvios.

Fallo crítico Como con un fallo, pero la duración es de 1 hora.

Potenciado (9º) Puedes designar como objetivos hasta 10 criaturas.

SUGESTIÓN — CONJURO 4

ENCANTAMIENTO · INCAPACITACIÓN · LINGÜÍSTICO · MENTAL

Tradiciones arcana, ocultista

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal

Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura

Tirada de salvación Voluntad; **Duración** variable

Tus almibaradas palabras hacen difícil que las criaturas se resistan. Sugieres al objetivo un curso de acción, que debe estar formulado de una forma en que parezca algo lógico, no pudiendo ser autodestructivo u obviamente contrario a su propio interés. El objetivo debe llevar a cabo una salvación de Voluntad.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado y se da cuenta de que has intentado hechizarlo.

Éxito El objetivo no resulta afectado y cree que estabas hablando con él normalmente, no lanzándole un conjuro.

Fallo El objetivo sigue de inmediato tu sugestión. El efecto tiene una duración de 1 minuto o hasta que el objetivo ha cumplido una sugestión finita o ésta se vuelve autodestructiva o tiene efectos negativos obvios.

Fallo crítico Como en fallo, pero la duración básica es 1 hora.

Potenciado (9º) Puedes designar como objetivos hasta 10 criaturas.

TELARAÑA — CONJURO 2

CONJURACIÓN

Tradiciones arcana, primigenia

Lanzamiento ❖❖❖ material, somático, verbal

Alcance 30 pies (*9 m*); **Área** explosión de 10 pies (*6 m*)

Duración 1 minuto

Creas en el área una pegajosa telaraña que impide el movimiento de las criaturas cada vez que intentan atravesarla. Las casillas ocupadas por la telaraña se consideran terreno difícil. Cada casilla se puede despejar de la telaraña mediante un solo ataque o efecto que inflige por lo menos 5 daño cortante o 1 daño por fuego. Una casilla tiene CA 5 y falla automáticamente sus tiradas de salvación.

Cada vez que una criatura en el interior de la telaraña empieza a utilizar una acción de movimiento o entrar en la telaraña durante una acción de movimiento, debe hacer una prueba de Atletismo o una salvación de Reflejos contra tu CD de conjuros para no sufrir un penalizador por circunstancia a sus Velocidades o quedar inmovilizada. Una criatura que sale de la telaraña deja de sufrir un penalizador por circunstancia a su Velocidad debido a la misma.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada, y no tiene que intentar más pruebas de Atletismo ni tiradas de salvación contra la telaraña en este turno. Si ha utilizado una prueba de Atletismo, deja limpias de telarañas todas las casillas al salir de las mismas.

Éxito La criatura no resulta afectada durante su acción. Si ha utilizado una prueba de Atletismo, deja limpias de telarañas todas las casillas al salir de las mismas.

Fallo La criatura sufre un penalizador de -10 pies (*-3 m*) por circunstancia a sus Velocidades hasta el inicio de su siguiente turno.

Fallo crítico La criatura queda inmovilizada hasta el inicio de su siguiente turno, tras lo cual sufre un penalizador de -10 pies (*3 m*) por circunstancia a sus Velocidades durante 1 asalto. Puede intentar Huir para eliminar su estado de inmovilizado.

Potenciado (4º) El área del conjuro se incrementa a una explosión de 20 pies (*6 m*) y su alcance se incrementa a 60 pies (*18 m*).

TELEPATÍA — CONJURO 4

ADIVINACIÓN · LINGÜÍSTICO · MENTAL

Tradiciones arcana, ocultista

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal

Duración 10 minutos

Te puedes comunicar telepáticamente con criaturas que están a 30 pies (*9 m*) o menos. Una vez estableces una conexión comunicándote con una criatura, la comunicación es bidireccional. Sólo te puedes comunicar con criaturas que comparten un idioma contigo.

Potenciado (6º) *Telepatía* pierde el rasgo lingüístico. Te puedes comunicar telepáticamente con las criaturas utilizando imágenes mentales compartidas incluso si no compartís idioma.

TELETRANSPORTE — CONJURO 6

POCO COMÚN · CONJURACIÓN · TELETRANSPORTE

Tradiciones arcana, ocultista

Lanzamiento 10 minutos (material, somático, verbal)

Alcance 100 millas (*160 km*); **Objetivos** tú y hasta 4 objetivos tocados, o bien criaturas voluntarias u objetos aproximadamente del tamaño de una criatura.

Los objetivos y tú os veis transportados instantáneamente a cualquier ubicación dentro del alcance, si puedes identificarla de forma precisa tanto por su posición relativa para con la inicial como por su apariencia (u otros rasgos identificativos). El conocimiento incorrecto de la apariencia de la ubicación hace por lo general que el conjuro falle, pero puede en su lugar hacer que os teletransporteis a un lugar no deseado o alguna otra desgracia poco usual determinada por el DJ. El teletransporte no es preciso a largas distancias. Los objetos aparecen a una distancia del destino previsto igual a aproximadamente un 1% de la distancia total viajada, en una dirección a determinar por el DJ. Para viajes cortos, esta falta de precisión es irrelevante, pero para distancias largas podría ser hasta una milla (*1,6 km*).

Potenciado (7º) Los otros objetivos y tú podéis viajar a cualquier ubi-

cación que este a 1.000 millas (*1.600 km*) o menos.

Potenciado (8º) Los otros objetivos y tú podéis viajar a cualquier ubicación en el mismo planeta. Si viajas más de 1.000 millas (*1.600 km*) sólo llegas a 10 millas (*16 km*) de distancia del objetivo.

Potenciado (9º) Los otros objetivos y tu podéis viajar a cualquier ubicación en cualquier planeta del mismo sistema solar. Suponiendo que tengas un conocimiento exacto de la ubicación y de su apariencia, llegas al nuevo planeta a una distancia de 100 millas (*160 km*) del objetivo.

Potenciado (10º) Como la versión de 9º nivel, pero los demás objetivos y tú podéis viajar a cualquier planeta de la misma galaxia.

TENTÁCULOS NEGROS CONJURO 5

CONJURACIÓN

Tradiciones arcana, ocultista

Lanzamiento ◆◆◆ material, somático, verbal

Alcance 120 pies (*36 m*); **Área** explosión de 20 pies (*6 m*) adyacente a una superficie plana

Duración 1 minuto

Unos tentáculos negros y poderosos se alzan e intentan Agarrar a todas las criaturas del área. Haz tiradas de ataque de conjuro contra la CD de Fortaleza de cada criatura. Las criaturas contra las que tengas éxito quedarán agarradas y sufrirán 3d6 daño contundente. Siempre que una criatura acaba su turno en el área, los tentáculos intentan agarrarla si no lo han hecho ya, e infligen 1d6 daño contundente a cualquier criatura ya agarrada. La CD de Huir de los tentáculos es igual a tu CD de conjuros. Una criatura puede atacar a un tentáculo en un intento de liberarse de la presa. Su CA es igual a tu CD de conjuros y queda destruido si sufre 12 o más daño. Incluso si alguno es destruido, tentáculos adicionales continúan creciendo en el área hasta que se acaba la duración. Puedes Disipar el conjuro.

TERREMOTO CONJURO 8

EVOCACIÓN TIERRA

Tradiciones acrana, primigenia

Lanzamiento ◆◆ somático, verbal

Alcance 500 pies (*150 m*); **Área** explosión de 60 pies (*18 m*)

Duración 1 asalto

Sacudes el terreno, haces caer a las criaturas en las fisuras que se abren y derrumbas estructuras.

El DJ podría añadir efectos adicionales en algunas áreas. Los acantilados podrían derrumbarse, haciendo que las criaturas caigan, o un lago podría ser drenado, al abrirse fisuras bajo su superficie, dejando una ciénaga de arenas movedizas.

- **Temblor de tierra** El suelo se convierte en terreno difícil y las criaturas en él sufren un penalizador -2 por circunstancia a las tiradas de ataque, la CA y las pruebas de habilidad.
- **Fisuras** Cada criatura en el suelo debe hacer una salvación de Reflejos al inicio de su turno para mantener el equilibrio y evitar caerse a una de las fisuras de 40 pies (*12 m*) de profundidad que se abren a sus pies. Las fisuras son permanentes y sus lados requieren Atletismo CD 15 para Trepar.
- **Derrumbe** Las estructuras y los techos podrían derrumbarse. El DJ hace una prueba plana para cada una (CD 16 para una estructura recia, CD 14 para una estructura normal y la mayoría de formaciones naturales, CD 9 para una estructura de baja calidad, todas ellas pudiéndose ajustar hacia arriba o hacia abajo a voluntad del DJ). Un derrumbe inflige 11d6 de daño contundente; cada criatura atrapada en uno debe hacer una salvación de Reflejos para evitarlo.

Éxito crítico La criatura sufre la mitad del daño debido al derrumbe.

Éxito La criatura sufre la mitad del daño debido al derrumbe y queda tumbada.

Fallo La criatura sufre el daño completo debido al derrumbe y queda tumbada.

Fallo crítico La criatura sufre el daño completo debido al derrumbe y cae a una fisura.

Potenciado (10º) Creas un terremoto enorme que puede devastar un asentamiento. El alcance se incrementa a media milla (*800 m*) y el área a una explosión de un cuarto de milla (*400 m*).

TERRENO ALUCINATORIO CONJURO 4

POCO COMÚN ILUSIÓN

Tradiciones arcana, ocultista, primigenia

Lanzamiento 10 minutos (material, somático, verbal)

Alcance 500 pies (*150 m*); **Área** explosión de 50 pies (*15 m*)

Duración hasta la siguiente vez en la que llevas a cabo tus preparativos diarios

Creas una ilusión que hace que un terreno natural tenga el mismo aspecto, sonido, tacto y olor que un tipo diferente de terreno. Esto no disfrazará ninguna estructura o criatura que haya en el área.

Cualquier criatura que toque la ilusión o utilice la acción Buscar para examinarla podrá hacer un intento de descreer tu ilusión.

Potenciado (5º) Tu imagen también puede disfrazar estructuras o crear estructuras ilusorias (pero sigue sin poder disfrazar criaturas).

TERRENO SANTIFICADO CONJURO 3

ABJURACIÓN CONSAGRACIÓN

Tradiciones divina

Lanzamiento 1 minuto (material, somático, verbal); **Coste** 1 vial de agua bendita

Área explosión de 30 pies (*9 m*) centrada en ti

Duración 24 horas

Santificas el área, rociándola con agua bendita y custodiándola contra tus enemigos. Elige entre aberraciones, celestiales, dragones, infernales, monitores o muertos vivientes. Todas las criaturas en el área obtienen un bonificador +1 por estatus a la CA, tiradas de ataque, tiradas de daño y tiradas de salvación contra las criaturas elegidas.

TERRIBLES CARCAJADAS CONJURO 2

EMOCIÓN ENCANTAMIENTO MENTAL

Tradiciones arcana, ocultista

Lanzamiento ◆◆ somático, verbal

Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura viva

Tirada de salvación Voluntad; **Duración** mantenida

El objetivo se ve abrumado por una risa incontrolable. Debe hacer una salvación de Voluntad.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado.

Éxito El objetivo se ve afectado por una risa incontrolable. No puede utilizar reacciones.

Fallo El objetivo queda lentificado 1 y no puede utilizar reacciones.

Fallo crítico El objetivo cae tumbado y no puede utilizar acciones o reacciones durante 1 asalto. Después, sufre los efectos de un fallo.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

TOQUE DE IDIOTEZ — CONJURO 2

ENCANTAMIENTO MENTAL

Tradiciones arcana, ocultista
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance toque; **Objetivos** 1 criatura viva
Tirada de salvación Voluntad; **Duración** 1 minuto

Nublas la mente del objetivo, que debe llevar a cabo una salvación de Voluntad.

Éxito El objetivo no resulta afectado.
Fallo El objetivo queda anonadado 2.
Fallo crítico El objetivo queda anonadado 4.

TOQUE GÉLIDO — TRUCO 1

NEGATIVO NIGROMANCIA TRUCO

Tradiciones arcana, divina, ocultista
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance toque; **Objetivos** 1 criatura viva o muerta viviente
Tirada de salvación Fortaleza

Absorbiendo energía negativa, tu mano irradia una oscuridad pálida. Tu toque debilita a los vivos y desorienta a los muertos vivientes, posiblemente incluso haciendo que huyan. El efecto depende de si el objetivo es un vivo o un muerto viviente.

- **Criatura viva** El conjuro inflige tanto daño negativo como 1d4 más tu modificador al lanzamiento de conjuros. El objetivo hace una salvación básica de Fortaleza, pero también queda debilitada 1 durante 1 asalto con un fallo crítico.
- **Criatura muerta viviente** El objetivo queda desprevenido durante 1 asalto con una salvación fallida de Fortaleza. Con un fallo crítico, el objetivo también huye durante 1 asalto si no consigue una salvación de Voluntad.

Potenciado (+1) El daño negativo a las criaturas vivas se incrementa en 1d4.

TOQUE VAMPÍRICO — CONJURO 3

MUERTE NEGATIVO NIGROMANCIA

Tradiciones arcana, divina, ocultista
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance toque; **Objetivos** 1 criatura viva
Tirada de salvación Fortaleza básica

Tu toque absorbe la fuerza vital de un objetivo para potenciarte. Infliges 6d6 daño negativo al objetivo. Obtienes tantos Puntos de Golpe temporales como la mitad del daño negativo que sufre el objetivo (después de aplicar resistencias y cosas parecidas). Al cabo de 1 minuto, pierdes todos los Puntos de Golpe temporales que te quedan.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 2d6.

TORMENTA DE ARMAS — CONJURO 4

EVOCACIÓN

Tradiciones arcana, primigenia
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Área cono de 30 pies (*9 m*) o emanación de 10 pies (*3 m*)
Tirada de salvación Reflejos

Haces oscilar un arma que estás empuñando, y ésta se multiplica mágicamente en duplicados que atacan a todas las criaturas o bien

en un cono o en una emanación. Esta ráfaga inflige 4 dados de daño a las criaturas en el área. El daño tiene el mismo tipo que el arma y utiliza el mismo tamaño de dado. Determina el tamaño de dado como si estuvieras atacando con el arma; por ejemplo, si estuvieras empuñando un arma a dos manos con ambas manos, utilizarías su dado de daño a dos manos.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada.

Éxito El objetivo sufre mitad de daño.

Fallo El objetivo sufre daño completo.

Fallo crítico El objetivo sufre doble daño y queda sujeto al efecto de especialización crítica del arma.

Potenciado (+1) Añade otro dado de daño.

TORMENTA DE VENGANZA — CONJURO 9

AIRE ELECTRICIDAD EVOCACIÓN

Tradiciones primigenia

Lanzamiento ◆◆◆ material, somático, verbal

Alcance 800 pies (*240 m*); **Área** explosión de 360 pies (*108 m*)

Duración mantenido hasta 1 minuto

Una enorme nube de tormenta se forma en el aire en una explosión de 360 pies (*108 m*). Por debajo, la lluvia empieza a caer y los vientos huracanados imponen un modificador -4 por circunstancia a los ataques físicos a distancia ya los ataques con armas a distancia, mientra que el aire en el área se vuelve terreno difícil mayor para las criaturas voladoras. Cuando Lanzas este conjuro y la primera vez que lo Mantienes, elige uno de los siguientes efectos de tormenta. No puedes elegir el mismo efecto dos veces seguidas.

- **Lluvia ácida** Todas las criaturas en el interior de la tormenta sufren 4d8 daño por ácido sin tirada de salvación.
- **Granizo** La tormenta inflige 4d10 daño contundente a las criaturas que hay por debajo (salvación básica de Fortaleza).
- **Rayos** Caen hasta 10 rayos, designando como objetivos a criaturas elegidas por ti en el interior de la tormenta. A una criatura sólo le puede caer un rayo. Cada rayo inflige 7d6 daño eléctrico (salvación básica de Reflejos).
- **Lluvia y viento** Una fuerte lluvia y un viento huracanado reducen la visibilidad y la movilidad, haciendo que el área bajo la tormenta sea terreno difícil y que todo lo que está en el interior o es divisado a través de ella quede oculto.
- **Trueno** Todas las criaturas en el interior de la tormenta deben tener éxito en una salvación de fortaleza o quedar ensordecidas durante 10 minutos. Una criatura que tiene éxito queda temporalmente inmune a los truenos de la *tormenta de venganza* durante 1 hora.

Potenciado (10°) El alcance se incrementa a 2.200 pies (*660 m*) y la nube es una explosión de 1.000 pies (*300 m*).

TORRENTE HIDRÁULICO — CONJURO 4

AGUA EVOCACIÓN

Tradiciones primigenia

Lanzamiento ◆◆ somático, verbal

Área línea de 60 pies (*18 m*)

Tirada de salvación Fortaleza

Un torrente giratorio de agua se manifiesta a lo largo de una línea recta, apalizando a quienes encuentra en su camino y posiblemente alejándoles de ti a empujones. El torrente inflige 8d6 daño contundente. Cada criatura del área debe intentar una salvación básica de Fortaleza. Las criaturas que fallan la salvación también son arrojadas hacia atrás 5 pies (*1,5 m*), 10 pies (*3 m*) con un fallo crítico.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 2d6.

TRANSFORMAR PIEDRA — CONJURO 4

TIERRA TRANSMUTACIÓN

Tradiciones arcana, primigenia

Lanzamiento ◆◆ somático, verbal

Alcance toque; **Objetivos** un cubo de piedra de 10 pies (*3 m*) de lado o más pequeño

Moldeas la piedra a tu elección, dándole una forma tosca. El proceso de moldeado es demasiado tosco como para poder dar lugar a partes intrincadas, detalles finos, piezas en movimiento o cosas similares. Cualquier criatura que hay encima de la piedra cuando la moldeas debe hacer una salvación de Reflejos o una prueba de Acrobacias.

Éxito La criatura no resulta afectada.

Fallo La criatura queda tumbada encima de la piedra.

Fallo crítico La criatura se cae de la piedra (si es posible) y queda tumbada en el suelo.

TRANSPOSICIÓN COLECTIVA — CONJURO 6

CONJURACIÓN TELETRANSPORTE

Tradiciones arcana, ocultista

Lanzamiento ◆◆ somático, verbal

Área emanación de 30 pies (*9 m*); **Objetivos** hasta 2 criaturas

Teletransportas los objetivos hasta nuevas posiciones en el interior del área. Las criaturas deben ser capaces de encajar en su nuevo espacio y sus nuevas posiciones no deben estar ocupadas, deben estar enteramente en el interior del área y en tu línea visual. Las criaturas no voluntarias pueden intentar una salvación de Voluntad.

Éxito crítico El objetivo se puede teletransportar si quiere, pero sólo puede elegir un destino en el interior del alcance.

Éxito El objetivo no resulta afectado.

Fallo Teletransportas al objetivo y eliges su destino.

Potenciado (+1) El número de objetivos se incrementa en 1.

TROMBA DE METEORITOS — CONJURO 9

AGUA EVOCACIÓN

Tradiciones arcana, primigenia

Lanzamiento ◆◆ somático, verbal

Alcance 500 pies (*150 m*); **Área** 4 explosiónes de 40 pies (*12 m*)

Tirada de salvación Reflejos básica

Llamas a cuatro meteoritos que detonan en una explosión flamígera. Cada uno inflige 6d10 daño contundente a cualquier criatura en una explosión de 10 pies (*3 m*) del centro de su área de efecto antes de explotar, infligiendo 14d6 daño por fuego a cualquier criatura en su explosión de 40 pies (*12 m*). Las explosiones centrales de 10 pies (*3 m*) de los meteoritos no se pueden solapar, y una criatura sufre la misma cantidad de daño por fuego sin importar en cuantas explosiones solapadas se ve sumergida. La tirada de salvación se aplica tanto al daño contundente como al daño por fuego.

Potenciado (+1) El daño contundente se incrementa en 1d10 y el daño por fuego en 2d6.

TRUCO DE LA CUERDA — CONJURO 4

POCO COMÚN CONJURACIÓN EXTRADIMENSIONAL

Tradiciones arcana, ocultista

Lanzamiento 10 minutos (material, somático, verbal)

Alcance toque; **Objetivos** 1 pieza tocada de cuerda de entre 5 y 30 pies (*1,5 y 9 m*) de longitud
Duración 8 horas

Haces que la cuerda objetivo se eleve por los aires verticalmente. Donde acaba, se abre un espacio extradimensional, conectado con el extremo superior. Sólo se puede acceder a dicho espacio trepando por la cuerda.

La entrada a dicho espacio no se puede ver, y sólo se entrevé debido a la presencia de la cuerda. Ésta no se puede mover ni ocultar, aunque se la puede soltar del espacio extradimensional aplicando 16.000 libras (*7.200 kg*) de fuerza, teniendo un éxito crítico en una prueba de Atletismo contra la CD del conjuro o destruyéndola. El espacio puede albergar hasta a ocho criaturas Medianas y su equipo. Una criatura Grande cuenta como dos Medianas, una Enorme como cuatro Medianas y una Gargantuesca llena el espacio ella sola.

Si la cuerda se suelta o es destruida, o si una criatura intenta entrar en el espacio superando su capacidad, éste empieza a destejerse. Desaparece en 1d4 asaltos, depositando a las criaturas de su interior de forma segura en el suelo que hay por debajo.

UMBRAL — CONJURO 10

POCO COMÚN | CONJURACIÓN | TELETRANSPORTE

Tradiciones arcana, divina, ocultista
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance 120 pies (*36 m*)
Duración mantenido hasta 1 minuto

Abres de un tirón una grieta a otro Plano, creando un portal que las criaturas pueden atravesar en ambas direcciones. El portal es vertical y circular, con un radio de 40 pies (*12 m*). El portal aparecerá en un lugar a tu elección en el Plano del destino, suponiendo que tengas una idea clara tanto de la ubicación de destino en el Plano como de su apariencia. Si intentas crear un umbral que entre o salga del reino de un dios u otro ser poderoso, dicho ser puede evitar que el umbral se forme.

VELO — CONJURO 4

ILUSIÓN | VISUAL

Tradiciones arcana, ocultista
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** hasta 10 criaturas
Duración 1 hora

Disfrazas a los objetivos como otras criaturas de la misma forma corporal y una altura (más o menos 6 pulgadas [*15 cm*]) y un peso (más o menos 50 libras [*22,5 kg*]) aproximadamente similares. El disfraz no puede cambiar la identidad de los objetivos ni hacer que parezcan ser de otra ascendencia, pero no es lo suficientemente preciso como para imitar individuos específicos. El conjuro no cambia ni tu voz, ni tu olfato ni tus manierismos. Eliges el disfraz para cada objetivo; por ejemplo, podrías hacer que un objetivo pareciera un enano y otro, un elfo.

Lanzar *velo* cuenta como preparar un disfraz a efectos de la acción Imitar. Permite al objetivo ignorar cualquier penalizador por circunstancia debido a estar disfrazado como una criatura no similar, y concede a los Objetivos un bonificador +4 por estatus a las pruebas de Engaño para evitar que otros detecten su disfraz, y añaden su nivel incluso si no están entrenados. Puedes Disipar cualquiera o todos estos disfraces.

Potenciado (5º) El conjuro también disfraza la voz y el olfato de los objetivos; obtiene el rasgo auditivo.

Potenciado (7º) Los objetivos pueden aparecer como cualquier criatura del mismo tamaño, incluidos individuos específicos. Para reproducir su apariencia, tienes que haber visto a un individuo. El conjuro también disfraza la voz y el olfato de los objetivos; obtiene el rasgo auditivo.

VENTRILOQUÍA — CONJURO 1

AUDITIVO | ILUSIÓN

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Duración 10 minutos

Siempre que hablas o haces algún otro sonido vocal, puedes hacer que tu vocalización parezca originarse de algún lugar diferente a 60 pies (*18 m*) o menos, y puedes cambiar libremente dicha ubicación aparente mientras vocalizas. Toda criatura que oye el sonido puede intentar descreer tu ilusión.

Potenciado (2º) La duración del conjuro se incrementa a 1 hora y también puedes cambiar el tono, la calidad y otros aspectos de tu voz. Antes de que una criatura pueda intentar descreer tu ilusión deberá hacer una prueba activa de Percepción o utilizar acciones para Interactuar con el sonido.

VER LO INVISIBLE — CONJURO 2

ADIVINACIÓN | REVELACIÓN

Tradiciones arcana, divina, ocultista
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Duración 10 minutos

Puedes ver criaturas y los objetos invisibles. Aparecen ante ti como formas translúcidas y tienen ocultamiento de ti.

Potenciado (5º) El conjuro tiene una duración de 8 horas.

VERDAD INVENTADA — CONJURO 10

ENCANTAMIENTO | INCAPACITACIÓN | MENTAL

Tradiciones ocultista
Lanzamiento ❖❖❖ material, somático, verbal
Alcance 100 pies (*30 m*); **Objetivos** hasta 5 criaturas
Tirada de salvación Voluntad; **Duración** variable

Elige una sola declaración que quieres que crean los objetivos. El hecho podría ser muy limitado, como por ejemplo «un dragón está sobrevolándonos y me quiere matar»; extenso, como por ejemplo «todos los humanoides son abominaciones disfrazadas»; o conceptual, como por ejemplo «si no vivo la vida haciendo el bien, seré castigado en la otra vida». Las experiencias de cada objetivo dan color a la reacción que tiene ante esta 'verdad' y afectan a cómo cambia su comportamiento. Si la declaración cambia lo que perciben, tratan el cambio como una revelación repentina.

El efecto del conjuro depende de las salvaciones de Voluntad de los objetivos. Si un objetivo ya está sujeto a una *verdad inventada*, tu conjuro intenta contrarrestarla. Si el intento de contrarrestarla falla, el desenlace de la tirada de salvación del objetivo no puede ser peor que un éxito.

Éxito crítico El objetivo no se cree la declaración y sabe que has intentado engañarle.
Éxito El objetivo no se cree la declaración o bien se da cuenta de que has intentado engañarle.
Fallo El objetivo se cree la declaración durante 1 semana.
Fallo crítico El objetivo se cree la declaración de forma ilimitada.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

VIENTOS DE CASTIGO — CONJURO 8

AIRE EVOCACIÓN

Tradiciones primigenia
Lanzamiento ◆◆◆ material, somático, verbal
Alcance 100 pies (*30 m*); **Área** un cilindro de 30 pies (*9 m*) de radio y 100 pies (*30 m*) de altura
Duración mantenido hasta 1 minuto

Vientos violentos y una poderosa corriente descendente llenan el área, formando un ciclón. Todas las criaturas voladoras en el área descienden 40 pies (*12 m*). Toda el área es terreno difícil mayor para las criaturas voladoras, y terreno difícil para las criaturas que están a ras de suelo o trepando. Toda criatura que acaba su turno volando en el área desciende 20 pies (*6 m*). Toda criatura empujada contra una superficie por los vientos de este conjuro sufre daño contundente como si hubiera caído al suelo.

Las casillas de los extremos verticales exteriores del cilindro evitan que las criaturas lo abandonen. Dichas casillas son terreno difícil mayor y una criatura que intenta atravesarlas debe tener éxito en una prueba de Atletismo o de Acrobacias para Maniobrar en vuelo contra tu CD de conjuros para conseguirlo. Una criatura que falla acaba su acción actual, pero puede probar de nuevo.

VÍNCULO ESPIRITUAL — CONJURO 1

CURACIÓN NIGROMANCIA

Tradiciones divina, ocultista
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura voluntaria
Duración 10 minutos

Formas un vínculo espiritual con otra criatura, lo que te permite compartir su dolor. Cuando Lanzas este conjuro y al inicio de cada turno, si el objetivo está por debajo de su máximo de Puntos de Golpe, recupera 2 Puntos de Golpe (o la diferencia entre los actuales y el máximo, si es menor). Tú pierdes tantos puntos de Golpe como los que recupera el objetivo. Se trata de una transferencia espiritual, por lo que no se aplicará efecto alguno que incremente los Puntos de Golpe que el objetivo recupera o que disminuya los que tú pierdes. Esta transferencia también ignorará cualesquiera Puntos de Golpe temporales que tengáis el objetivo o tú. Como quiera que este efecto no implica energía positiva ni negativa, *vínculo espiritual* funciona aunque el objetivo o tú seáis muertos vivientes. Mientras persiste la duración, no obtienes beneficio alguno de la regeneración o de la curación rápida. Puedes Disipar este conjuro y si en algún momento llegas a 0 Puntos de Golpe, se acaba automáticamente.

Potenciado (+1) El número de Puntos de Golpe transferidos cada vez se incrementa en 2.

VÍNCULO TELEPÁTICO — CONJURO 5

POCO COMÚN ADIVINACIÓN MENTAL

Tradiciones arcana, ocultista
Lanzamiento 1 minuto (material, somático, verbal)
Alcance toque; **Criaturas** tú y hasta 4 objetivos voluntarios tocados
Duración 8 horas

Los objetivos se pueden comunicar telepáticamente con cualquiera o con todos los demás objetivos desde cualquier punto del mismo planeta.

VIRUELA DE GOBLIN — CONJURO 1

ENFERMEDAD NIGROMANCIA

Tradiciones arcana, primigenia
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Alcance toque; **Objetivos** 1 criatura
Tirada de salvación Fortaleza

Tu toque inflige al objetivo la viruela de goblin, un sarpullido alérgico e irritante. El objetivo debe llevar a cabo una salvación de Fortaleza.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado.
Éxito El objetivo queda indispuesto 1.
Fallo El objetivo se ve afligido con la viruela de goblin en la etapa 1
Fallo crítico El objetivo se ve afligido con la viruela de goblin en la etapa 2
Viruela de goblin (enfermedad); **Nivel** 1 Los goblins y los perros goblins son inmunes. **Etapa 1** indispuesto 1 (1 asalto); **Etapa 2** indispuesto 1 y lentificado 1 (1 asalto); **Etapa 3** indispuesto 1 y la criatura no puede reducir su valor de indispuesto por debajo de 1 (1 día)

VISIÓN ANIMAL — CONJURO 3

ADIVINACIÓN MENTAL

Tradiciones primigenia
Lanzamiento 1 minuto (material, somático, verbal)
Alcance 120 pies (*36 m*); **Objetivos** 1 animal
Duración 1 hora

Te adentras en los sentidos del objetivo, lo que te permite ver, oír y sentir de cualquier otra manera todo lo que éste siente a lo largo de la duración del conjuro. Si el objetivo quiere evitar que lo hagas, puede hacer una salvación de Voluntad, negando el conjuro con un éxito, pero la mayoría de animales no se preocupa de hacerlo. Mientras utilizas los sentidos del objetivo, no puedes usar los de tu propio cuerpo, pero puedes ir y venir de unos a otros utilizando una sola acción, que tiene el rasgo concentrar.

VISIÓN EN LA OSCURIDAD — CONJURO 2

ADIVINACIÓN

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Duración 1 hora

Te concedes a ti mismo una visión sobrenatural en áreas de oscuridad. Obtienes visión en la oscuridad.

Potenciado (3º) El alcance del conjuro es toque y tiene como objetivo 1 criatura voluntaria.
Potenciado (5º) El alcance del conjuro es toque y tiene como objetivo 1 criatura voluntaria. La duración es hasta la siguiente vez que llevas a cabo tus preparativos diarios.

VISIÓN VERDADERA — CONJURO 6

ADIVINACIÓN REVELACIÓN

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Duración 10 minutos

Ves las cosas que están a 60 pies (*18 m*) o menos como son en realidad. El DJ hace una prueba secreta de contrarrestar contra cualquier ilusión o transmutación del área, pero sólo a efectos de determinar si ves algo correctamente (por ejemplo, si la prueba tiene éxito contra un conjuro de *polimorfismo*, puedes ver la auténtica forma de la criatura, pero no acabas con el conjuro).

VISIONES DE PELIGRO — CONJURO 7

AUDITIVO ILUSIÓN VISUAL

Tradiciones ocultista

Lanzamiento ◆◆◆ material, somático, verbal
Alcance 500 pies (*150 m*); **Área** explosión de 30 pies (*9 m*)
Tirada de salvación Voluntad; **Duración** 1 minuto

Una ilusión de criaturas horribles llena el área del conjuro. Las criaturas parecen como plagas de monstruos Menudos con una apariencia específica a elegir por ti, como por ejemplo moscas infernales u hojas de sierra animadas. La explosión inflige 8d8 daño mental a cada criatura en el interior de la misma cuando se crea, cuando entra en ella o cuando empieza su turno en su interior. Una criatura que obtiene un éxito crítico en su salvación de Voluntad puede intentar de inmediato descreer la ilusión. Una criatura que intenta Interactuar con los monstruos u observar a uno de ellos con una acción de Buscar puede intentar descreer la ilusión. Las criaturas que descreen la ilusión ya no sufren más daño debido a la misma posteriormente.

Potenciado (+1) El daño mental se incrementa en 1d8.

VOLAR CONJURO 4

TRANSMUTACIÓN

Tradiciones arcana, ocultista, primigenia
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Alcance toque; **Objetivos** 1 criatura
Duración 5 minutos

El objetivo puede flotar por los aires, obteniendo una Velocidad de vuelo igual a su Velocidad o 20 pies (*6 m*) la mayor de las dos cosas.

Potenciado (7º) La duración se incrementa a 1 hora.

ZANCADA ARBÓREA CONJURO 4

POCO COMÚN CONJURACIÓN PLANTA TELETRANSPORTE

Tradiciones primigenia
Lanzamiento 1 minuto (material, somático, verbal)

Entras en un árbol vivo con un tronco lo suficientemente grande como para que te introduzcas en su interior y te teletransportes instantáneamente a cualquier árbol de la misma especie a 5 millas (*8 km*) o menos con un tronco lo suficientemente ancho. Una vez entras en el primer árbol, conoces instantáneamente la ubicación aproximada de otros árboles suficientemente grandes de la misma especie dentro del alcance y puedes salir del árbol original, si lo prefieres. No puedes llevar contigo espacios extradimensionales; si lo intentas, el conjuro falla.

Potenciado (6º) El árbol del que sales puede estar hasta a 50 millas (*80 km*) de distancia.
Potenciado (8º) El árbol del que sales puede estar hasta a 500 millas (*800 km*) de distancia.
Potenciado (9º) El árbol del que sales puede estar en cualquier lugar del mismo planeta.

ZANCADA PRODIGIOSA CONJURO 1

TRANSMUTACIÓN

Tradiciones arcana, primigenia
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Duración 1 hora

Alargas tu zancada más allá de lo que debería ser posible. Obtienes un bonificador de +10 pies (*+3 m*) por estatus a tu Velocidad.

Potenciado (2º) La duración se incrementa a 8 horas.

ZARCILLOS ENREDADORES CONJURO 6

CONJURACIÓN PLANTA

Tradiciones primigenia
Lanzamiento ◆◆◆ material, somático, verbal
Alcance 500 pies (*150 m*); **Área** explosión de 40 pies (*12 m*)
Duración 10 minutos

Unos zarcillos densos y ondulantes brotan de todas las superficies y llenan todas las masas de agua del área. Toda criatura que se mueve por tierra, trepa o nada en el interior de los zarcillos sufre un penalizador de -10 pies (*-3 m*) por circunstancia a sus Velocidades en el área. Una vez por asalto, puedes hacer que uno de los zarcillos fustigue desde cualquier casilla de la extensión de brotes utilizando una sola acción, que tiene el rasgo concentrar. Este zarcillo tiene un alcance de 15 pies (*4,5 m*) y lleva a cabo un ataque sin armas utilizando tu modificador al ataque de conjuros. Si el ataque tiene éxito, el zarcillo arrastra al objetivo hacia la masa de brotes y lo inmoviliza durante 1 asalto o hasta que la criatura Huye (contra tu CD de conjuro), lo que sucede primero.

ZARCILLOS MACABROS CONJURO 1

NEGATIVO NIGROMANCIA

Tradiciones arcana, ocultista
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Alcance línea de 30 pies (*9 m*)
Tirada de salvación Fortaleza

Zarcillos de oscuridad surgen de la punta de tus dedos y corren por los aires. Infliges 2d4 daño negativo y 1 daño persistente por sangrado a las criaturas vivas en la línea. Cada criatura viva en la línea debe hacer una salvación de Fortaleza.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado.
Éxito La criatura sufre la mitad del daño negativo y ningún daño persistente por sangrado.
Fallo La criatura sufre el daño completo.
Fallo crítico La criatura sufre el doble del daño negativo y el doble del persistente por sangrado.

Potenciado (+1) El daño negativo se incrementa en 2d4 y el daño persistente por sangrado se incrementa en 1.

ZONA DE VERDAD CONJURO 3

POCO COMÚN ENCANTAMIENTO MENTAL

Tradiciones divina, ocultista
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Alcance 30 pies (*90 m*); **Área** explosión de 20 pies (*6 m*)
Tirada de salvación Voluntad; **Duración** 10 minuto

Designas un área en la que las criaturas están obligadas a decir tan solo la verdad. Las criaturas del interior o que entran en el área encuentran difícil mentir. Cada criatura potencialmente afectada debe hacer una salvación de Voluntad cuando se lanza el conjuro o cuando entra en el área por vez primera. Utiliza los resultados de su salvación inicial si abandona el área y vuelve a entrar en ella. Las criaturas afectadas son conscientes de este encantamiento; por lo tanto, pueden evitar responder preguntas a las que normalmente responderían con una mentira, o pueden responder con evasivas mientras están en los confines de la zona.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado.
Éxito El objetivo sufre un penalizador -2 por estatus a las pruebas de Engaño.
Fallo El objetivo no puede decir mentiras deliberadas e intencionales, y sufre un penalizador -2 por estatus a las pruebas de Engaño.
Fallo crítico El objetivo no puede decir mentiras deliberadas e intencionales, y sufre un penalizador -4 por estatus a las pruebas de Engaño.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Conjuros de foco

Algunas clases obtienen conjuros especiales que lanzan utilizando Puntos de Foco en lugar de espacios de conjuro. Estos conjuros de foco se relacionan a continuación, organizados por clase. Las reglas completas para lanzar conjuros de foco aparecen en la pág. 300.

BARDO

Los bardos obtienen los siguientes conjuros de composición. Esta sección también incluye sus trucos de composición.

ALLEGRO TRUCO 7

POCO COMÚN | BARDO | COMPOSICIÓN | EMOCIÓN | ENCANTAMIENTO | MENTAL | TRUCO

Lanzamiento ◆ verbal

Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 aliado

Duración 1 asalto

Interpretas rápidamente, acelerando a tu aliado. El aliado queda acelerado y puede utilizar la acción adicional para dar un Golpe, una Zancada o un Paso.

ARIA FATAL FOCO 10

POCO COMÚN | BARDO | COMPOSICIÓN | EMOCIÓN | MUERTE | ENCANTAMIENTO | MENTAL

Lanzamiento ◆ verbal

Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura

Interpretas una música tan perfecta que el objetivo puede morir o de alegría o de pena. Una vez designada como objetivo, la criatura queda temporalmente inmune durante 1 minuto. El efecto del conjuro depende del nivel del objetivo y de sus Puntos de Golpe en ese momento.

14º o menor El objetivo muere instantáneamente.

17º Si el objetivo tiene 50 Puntos de Golpe o menos, muere instantáneamente; de lo contrario cae a 0 Puntos de Golpe y pasa al estado moribundo 1.

18º o mayor El objetivo sufre 50 daño. Si esto le deja a 0 Puntos de Golpe, muere instantáneamente.

BALADA TRANQUILIZADORA FOCO 7

POCO COMÚN | BARDO | COMPOSICIÓN | CURACIÓN | EMOCIÓN | ENCANTAMIENTO | MENTAL

Lanzamiento ◆◆ somático, verbal

Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** tú y hasta 9 aliados

Recurres a tu musa para tranquilizar a tus aliados. Elige entre uno de los tres siguientes efectos:

- El conjuro intenta contrarrestar los efectos de miedo sobre los objetivos.
- El conjuro intenta contrarrestar los efectos que imponen parálisis sobre los objetivos.
- El conjuro restablece 7d8 Puntos de Golpe a los objetivos.

Potenciado (+1) Cuando se usa para curar, *balada tranquilizadora* restablece 1d8 Puntos de Golpe adicionales.

COMPOSICIÓN PERSISTENTE FOCO 1

POCO COMÚN | BARDO | ENCANTAMIENTO

Lanzamiento ◇ verbal

Añades una floritura a tu composición para extender sus beneficios. Si tu siguiente acción es lanzar una composición de truco con una duración de 1 asalto, haz una prueba de Interpretación. La CD suele ser una CD de dificultad normal de un nivel igual al del objetivo de mayor nivel de tu composición, pero el DJ puede asignar una CD diferente basada en las circunstancias. El efecto depende del resultado de la prueba.

Éxito crítico La composición dura 4 asaltos.

Éxito La composición dura 3 asaltos.

Fallo La composición dura 1 asalto, pero no gastas el Punto de Foco a lanzar este conjuro.

CONTRARRESTAR INTERPRETACIÓN FOCO 1

POCO COMÚN | BARDO | COMPOSICIÓN | ENCANTAMIENTO | FORTUNA | MENTAL

Lanzamiento ↻ somático o verbal

Desencadenante Tú o un aliado a 60 pies (*18 m*) o menos hacéis una tirada de salvación contra un efecto auditivo o visual.

Área emanación de 60 pies (*18 m*)

Tu interpretación te protege a ti y a tus aliados. Haz una prueba de Interpretación de un tipo que conoces: una Interpretación auditiva si el desencadenante es auditivo, o una visual para un desencadenante visual. Tú y tus aliados en el área podéis utilizar el mejor de los resultados entre la prueba de Interpretación y la tirada de salvación.

ENDECHA DE PERDICIÓN TRUCO 3

POCO COMÚN | BARDO | COMPOSICIÓN | EMOCIÓN | ENCANTAMIENTO | MIEDO | MENTAL | TRUCO

Lanzamiento ◆ verbal

Área emanación de 30 pies (*9 m*)

Duración 1 asalto

Los enemigos en el área quedan asustados 1. No pueden reducir su valor de asustado por debajo de 1 mientras permanecen en el área.

ESTUDIO DEL MAESTRO DEL SABER FOCO 1

POCO COMÚN | ADIVINACIÓN | BARDO | FORTUNA

Lanzamiento ◇ somático

Desencadenante Tú o un aliado tuyo dentro del alcance intentáis una prueba de habilidad para Recordar conocimiento

Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** tú o el aliado desencadenante

Puedes apelar a los misterios profundos de tu musa, concediendo al objetivo una mayor capacidad para pensar y recordar información. Haz dos veces la prueba de habilidad desencadenante de Recordar conocimiento y utiliza el mejor de los resultados.

INSPIRAR GRAN APTITUD TRUCO 1

POCO COMÚN | BARDO | COMPOSICIÓN | EMOCIÓN | ENCANTAMIENTO | MENTAL | TRUCO

Lanzamiento ◆ verbal

Alcance 60 pies (*18 m*); **Objetivos** 1 aliado

Duración 1 asalto

Tus ánimos inspiran a tu aliado a tener éxito en una tarea. Esto cuenta como haber llevado a cabo suficientes acciones preparatorias para Prestar ayuda a tu aliado con una prueba de habilidad de tu elección, sean cuales sean las circunstancias. Cuando más tarde utilizas acción de Prestar ayuda, puedes tirar Interpretación en lugar de la prueba de habilidad

habitual, y si sacas un fallo, en su lugar obtienes un éxito. Si tu nivel en Interpretación es legendario, obtienes automáticamente un éxito crítico.

El DJ podría establecer que no puedes utilizar esta aptitud si la acción de animar a tu aliado interfiere con la prueba de habilidad (por ejemplo, una prueba de Movimiento furtivo silenciosa o mantener un disfraz).

INSPIRAR VALOR — TRUCO 1

POCO COMÚN | BARDO | COMPOSICIÓN | EMOCIÓN | ENCANTAMIENTO | MENTAL | TRUCO

Lanzamiento ◆ verbal
Área emanación de 60 pies (*18 m*)
Duración 1 asalto

Inspiras a tus aliados con palabras o canciones de ánimo. Tú y tus aliados en el área obtenéis un bonificador +1 por estatus a las tiradas de ataque, tiradas de daño y salvaciones contra los efectos de miedo.

INSPIRAR DEFENSA — TRUCO 2

POCO COMÚN | BARDO | COMPOSICIÓN | EMOCIÓN | ENCANTAMIENTO | MENTAL | TRUCO

Lanzamiento ◆ verbal
Área emanación de 60 pies (*18 m*)
Duración 1 asalto

Inspiras a tus aliados para que se protejan de forma más efectiva. Tú y todos tus en el área obtenéis un bonificador +1 por estatus a la CA y a las tiradas de salvación, así como tanta resistencia al daño físico como la mitad del nivel del conjuro.

INSPIRAR HEROISMO — FOCO 4

POCO COMÚN | BARDO | ENCANTAMIENTO

Lanzamiento ◇ verbal

Invocas a tu musa para que incremente grandemente los beneficios que proporciona a tus aliados y a ti con tu composición de inspirar valor o inspirar defensa. Si tu siguiente acción es lanzar *inspirar valor* o *inspirar defensa*, haz una prueba de Interpretación La CD suele ser una CD muy difícil de un nivel igual al del objetivo de mayor nivel de tu composición, pero el DJ puede asignar una CD diferente basada en las circunstancias. El efecto de tu composición de *inspirar valor o inspirar defensa* depende del resultado de la prueba.

Éxito crítico El bonificador por estatus de *inspirar valor* o *inspirar defensa* se incrementa a +3.

Éxito El bonificador por estatus de *inspirar valor* o *inspirar defensa* se incrementa a +2.

Fallo Tu *inspirar valor* o *inspirar defensa* tan solo proporcionan su bonificador normal de +1, pero no gastas el Punto de Foco al lanzar este conjuro.

LA CASA DE LOS MUROS IMAGINARIOS — TRUCO 5

POCO COMÚN | BARDO | COMPOSICIÓN | ILUSIÓN | TRUCO | VISUAL

Lanzamiento ◆ somático
Alcance toque
Duración 1 asalto

Expresas con mímica la creación de un tramo de muro de 10 × 10 pies (*3 × 3 m*), invisible, adyacente a ti y a tu alcance. El muro es sólido para las criaturas que no lo descreen, incluso las criaturas incorporales. Tus aliados y tu podéis creer voluntariamente que el muro existe a fin de continuar tratándolo como sólido, por ejemplo para subiros al mismo. Una criatura que descree la ilusión es temporalmente inmune a tu *casa de los muros imaginarios* durante 1 minuto. El muro no bloquea a las criaturas que no ven tu Interpretación visual, ni bloquea a los objetos. El muro tiene CA 10, una Dureza igual al doble del nivel del conjuro y tantos PG como cuatro veces el nivel del conjuro.

TRIPLICAR LA MARCHA — TRUCO 2

POCO COMÚN | BARDO | COMPOSICIÓN | EMOCIÓN | ENCANTAMIENTO | MENTAL | TRUCO

Lanzamiento ◆ somático
Área emanación de 60 pies (*18 m*)
Duración 1 asalto

Bailas con un ritmo vivo, acelerando el movimiento de tus aliados. Tú y tus aliados en el área obtenéis un bonificador +10 pies (*+3 m*) por estatus a todas las Velocidades durante 1 asalto.

CAMPEÓN

Los campeones pueden obtener los siguientes conjuros de devoción.

DESAFÍO DEL HÉROE — FOCO 10

POCO COMÚN | CAMPEÓN | CURACIÓN | NIGROMANCIA | POSITIVO

Lanzamiento ◇ verbal
Desencadenante Un ataque te dejaría a 0 Puntos de Golpe.

Gritas desafiante, llenándote con un hálito repentino de curación. Justo antes de aplicar el daño del ataque, recuperas 10d4+20 Puntos de Golpe. Si esto basta para evitar que dicho ataque te deje a 0 Puntos de Golpe, no quedas ni inconsciente ni moribundo. De una o de otra forma, engañar a la muerte es difícil y no puedes utilizar de nuevo *desafío del héroe* hasta que Reenfocas o la siguiente vez que haces tus preparativos diarios. *Desafío del héroe* no se puede utilizar contra efectos con el rasgo muerte o que no dejan restos, como *desintegrar*.

IMPOSICIÓN DE MANOS — FOCO 1

POCO COMÚN | CAMPEÓN | CURACIÓN | NIGROMANCIA | POSITIVO

Lanzamiento ◆ somático
Alcance toque; **Objetivos** 1 criatura viva voluntaria o 1 criatura muerta viviente

Tus manos se infunden de energía positiva, curando con un toque a una criatura viva o dañando a una criatura muerta viviente. Si utilizas *imposición de manos* sobre un objetivo voluntario, le restableces 6 Puntos de Golpe; si se trata de uno de tus aliados, además obtiene un bonificador +2 por estatus a la CA durante 1 asalto. Contra un objetivo muerto viviente, infliges 1d6 daño y debe hacer una salvación básica de Fortaleza; si falla, sufre también un penalizador -2 por estatus a la CA durante 1 asalto.

Potenciado (+1) La cantidad de curación se incrementa en 6 y el daño a un objetivo muerto viviente se incrementa en 1d6.

LETANÍA CONTRA LA IRA — FOCO 3

POCO COMÚN | BIEN | CAMPEÓN | EVOCACIÓN | LETANÍA

Lanzamiento ◆ verbal
Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura maligna
Tirada de salvación Voluntad; **Duración** 1 asalto

Tu letanía fustiga el pecado de la ira, castigando al objetivo por atacar a las criaturas buenas. El objetivo debe llevar a cabo una salvación de Voluntad. Una criatura particularmente iracunda, como por ejemplo un demonio de la ira, utiliza un resultado un grado de éxito inferior al de su tirada de salvación. El objetivo queda temporalmente inmune a todas tus letanías durante 1 minuto.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado.
Éxito La primera vez que el objetivo utiliza una acción que inflige daño por lo menos a una criatura buena, el objetivo sufre 3d6 daño bueno.
Fallo Cada vez que el objetivo utiliza una acción que inflige daño por lo menos a una criatura buena, el objetivo sufre 3d6 daño bueno.
Fallo crítico El objetivo queda debilitado 2. Cada vez que el objetivo utiliza una acción que inflige daño por lo menos a una criatura buena, el objetivo sufre 3d6 daño bueno.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 1d6.

LETANÍA CONTRA LA PEREZA — FOCO 5

POCO COMÚN | BIEN | CAMPEÓN | EVOCACIÓN | LETANÍA

Lanzamiento ❖ verbal
Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura maligna
Tirada de salvación Voluntad; **Duración** 1 asalto

Tu letanía fustiga el pecado de la pereza, interfiriendo con la capacidad del objetivo para reaccionar. El objetivo debe llevar a cabo una salvación de Voluntad. Una criatura particularmente perezosa, como por ejemplo un demonio de la pereza, utiliza un resultado un grado de éxito inferior al de su tirada de salvación. El objetivo queda temporalmente inmune a todas tus letanías durante 1 minuto.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado.
Éxito El objetivo no puede utilizar reacciones.
Fallo El objetivo no puede utilizar reacciones y queda lentificado 1.
Fallo crítico El objetivo no puede utilizar reacciones y queda lentificado 2.

LETANÍA DE RECTITUD — FOCO 7

POCO COMÚN | BIEN | CAMPEÓN | EVOCACIÓN | LETANÍA

Lanzamiento ❖ verbal
Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura maligna
Duración 1 asalto

Tu letanía denuncia a un malvado, volviéndole susceptible a los poderes del bien. El objetivo sufre debilidad 7 al bien. El objetivo queda temporalmente inmune a todas tus letanías durante 1 minuto.

Potenciado (+1) La debilidad se incrementa en 1.

SACRIFICIO DEL CAMPEÓN — FOCO 6

POCO COMÚN | ABJURACIÓN | CAMPEÓN

Lanzamiento ↷ somático
Desencadenante Un aliado sufre un Golpe o falla una tirada de salvación contra un efecto que no te afecta a ti.
Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 aliado

Formas un vínculo con un aliado, que te permite sufrir daño en su lugar. Todos los efectos del impacto o de la salvación fallida se te aplican a ti en lugar de al aliado. Por ejemplo, si el objetivo falla críticamente una tirada de salvación contra una *bola de fuego*, sufres doble daño. Dichos efectos ignoran toda resistencia, inmunidad u otra aptitud tuya que puedan mitigarlos en cualquier modo, aunque los del objetivo se aplican antes sufrir el efecto.

CLÉRIGO

Los clérigos pueden obtener los siguientes conjuros de dominio seleccionando las dotes Iniciado de un dominio o Dominio avanzado.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

ADORACIÓN CAUTIVADORA — FOCO 4

POCO COMÚN | CLÉRIGO | EMOCIÓN | ENCANTAMIENTO | MENTAL | VISUAL

Dominio pasión
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Área emanación de 15 pies (*4,5 m*)
Tirada de salvación Voluntad; **Duración** 1 minuto

Te envuelves intensamente cautivador, y las criaturas se distraen contigo si permanecen en el área. Puedes excluir de los efectos a cualesquiera criaturas elegidas por ti.

Cuando una criatura entra por vez primera en el área, debe hacer una salvación de Voluntad. Si una criatura sale y vuelve a entrar, utiliza el resultado de su salvación original.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada y queda temporalmente inmune durante 1 hora.
Éxito La criatura queda fascinada por ti para su siguiente acción, y después queda temporalmente inmune durante 1 hora.
Fallo La criatura queda fascinada por ti.
Fallo crítico La criatura queda fascinada por ti y su aptitud hacia ti mejora en un paso.

Potenciado (+1) Incrementa en 15 pies (*4,5 m*) el tamaño de la emanación.

AGUACERO — FOCO 4

POCO COMÚN | AGUA | CLÉRIGO | EVOCACIÓN

Dominio agua
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance 120 pies (*36 m*); **Área** explosión de 30 pies (*9 m*)
Duración 1 minuto

Llamas a una precipitación torrencial, que extingue las llamas no mágicas. Las criaturas en el área quedan ocultas y obtienen resistencia 10 al fuego. Las criaturas en el exterior del área están ocultas de las del interior. Las criaturas con debilidad al agua que acaban su turno en el área sufren tanto daño como su debilidad.

Potenciado (+1) La resistencia al fuego se incrementa en 2.

AMBICIÓN CIEGA — FOCO 1

POCO COMÚN | CLÉRIGO | EMOCIÓN | ENCANTAMIENTO | MENTAL

Dominio ambición
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance 60 pies (*18 m*); **Objetivos** 1 criatura
Tirada de salvación Voluntad; **Duración** 10 minutos

Refuerzas la ambición de un objetivo, incrementas su resentimiento contra sus aliados y haces que sus alianzas sean más susceptibles al cambio. El objetivo debe llevar a cabo una salvación de Voluntad.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado.
Éxito El objetivo sufre un penalizador -1 por estatus a sus tiradas de salvación y otras defensas contra los intentos de Coaccionarla, Pedirle algo o utilizar efectos mentales para convencerle de que haga algo (como por ejemplo, un conjuro de *sugestión*). Este penalizador sólo se aplica si al objetivo se le está animando a promover sus propias ambiciones.
Fallo Igual que en éxito, pero el penalizador es -2.
Fallo crítico El objetivo se ve abrumado por la ambición, llevando a cabo cualesquiera acciones que promueven sus ambiciones por encima de las de todos los demás, incluso sin intento alguno de convencerle.

APARIENCIA DE RIQUEZA — FOCO 1

POCO COMÚN | CLÉRIGO | ILUSIÓN

Dominio riqueza
Lanzamiento ❖❖ material, verbal
Alcance 30 pies (*90 m*); **Área** explosión de 5 pies (*1,5 m*)
Tirada de salvación Voluntad; **Duración** mantenido hasta 1 minuto

Creas una breve visión de una riqueza inmensa que llena el área del conjuro. Todas las criaturas a 20 pies (*6 m*) o menos del área que pueden verse tentadas por la riqueza material deben hacer una salvación de Voluntad. Una criatura que entra en el área descree automáticamente la ilusión, lo que acaba cualquier estado de fascinado impuesto por el conjuro. Mientras Mantengas el conjuro, otras criaturas reaccionarán ante el tesoro como lo harían ante cualquier otra ilusión, pero no corren el riesgo de quedar fascinadas.

Éxito crítico La criatura descree la ilusión y no se ve afectada por ella.
Éxito La criatura queda fascinada por la riqueza hasta que completa su primera acción de su siguiente turno.
Fallo La criatura queda fascinada por la ilusión.

ATIBORRAR — FOCO 1

POCO COMÚN | CLÉRIGO | TRANSMUTACIÓN

Dominio indulgencia
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance 30 pies (*90 m*); **Objetivos** 1 criatura viva
Tirada de salvación Fortaleza

Enormes cantidades de comida y bebida llenan al objetivo. Obtiene la cantidad de nutrientes equivalente a una comida completa y debe hacer una salvación de Fortaleza.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado.
Éxito El objetivo queda indispuesto 1, pero si invierte una acción para acabar con el estado, tiene éxito de forma automática.
Fallo El objetivo queda indispuesto 1.
Fallo crítico El objetivo queda indispuesto 2.

Un objetivo indispuesto por este conjuro sufre un penalizador de -10 pies (*-3 m*) por estatus a su Velocidad hasta que deja de estarlo.

AURA DESTRUCTIVA — FOCO 4

POCO COMÚN | CLÉRIGO | EVOCACIÓN

Dominio destrucción
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Área emanación de 15 pies (*4,5 m*)
Duración 1 minuto

Unas arenas giratorias de devastación divina te rodean, debilitando las defensas de todos a quienes tocan. Reduce en 2 las resistencias de las criaturas en el área (incluido tú mismo).

Potenciado (+2) Reduce en 2 más las resistencias.

AVANCE ATLÉTICO — FOCO 1

POCO COMÚN | CLÉRIGO | TRANSMUTACIÓN

Dominio poder
Lanzamiento ❖ somático
Duración 1 asalto

Tu cuerpo se llena de poder y de habilidad física. Obtienes un bonificador +10 pies (*+3 m*) por estatus a la Velocidad y un bonificador +2 por estatus a las pruebas de Atletismo. Como parte de Lanzar este conjuro, puedes utilizar una acción de Zancada, Salto, Trepar o Nadar Los bonificadores del conjuro se aplican durante dicha acción.

BARRERA DE LLAMAS — FOCO 4

POCO COMÚN | CLÉRIGO | ABJURACIÓN

Dominio fuego

Lanzamiento ↷ verbal
Desencadenante Un efecto os infligiría daño por fuego o bien a ti o bien a un aliado dentro del alcance.
Alcance 60 pies (*18 m*); **Objetivos** la criatura que sufriría daño por fuego

Desvías rápidamente las llamas que se acercan. El objetivo obtiene resistencia 15 fuego contra el efecto desencadenante.

Potenciado (+2) La resistencia se incrementa en 5.

BENDICIÓN DEL SANADOR — FOCO 1

POCO COMÚN | CLÉRIGO | ABJURACIÓN

Dominio curación
Lanzamiento ❖ verbal
Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura viva voluntaria.
Duración 1 minuto

Tus palabras bendicen a una criatura con una conexión mejorada a la energía positiva. Cuando el objetivo recupera Puntos de Golpe gracias a un conjuro de curación, recupera 1 Punto de Golpe adicional.

El objetivo recupera Puntos de Golpe adicionales gracias a *bendición del sanador* sólo la primera vez que obtiene PG de un conjuro curativo determinado, por lo que uno que cura a la criatura de forma repetida a lo largo de un tiempo en concreto sólo restablece Puntos de Golpe una vez.

Potenciado (+1) La curación adicional se incrementa en 2 PG

BOTÍN DE LA NATURALEZA — FOCO 4

POCO COMÚN | CLÉRIGO | CONJURACIÓN | PLANTA | POSITIVO

Dominio Naturaleza
Lanzamiento ❖ verbal
Requisitos Tener una mano libre.

Una fruta o verdura cruda del tamaño de una mano aparece en tu mano abierta. Tú eliges el tipo de comida específico. Una criatura puede consumir la comida mediante una acción de Interactuar para recuperar 3d10+12 Puntos de Golpe y quedar nutrida como si hubiera consumido una comida. Si no se consume, la comida se pudre y se convierte en polvo al cabo de 1 minuto.

Potenciado (+1) Los Puntos de Golpe restablecidos se incrementan en 6.

BUENA RACHA — FOCO 4

POCO COMÚN | ADIVINACIÓN | CLÉRIGO | FORTUNA

Dominio suerte
Lanzamiento ↷ verbal
Desencadenante Fallas (pero no críticamente) una tirada de salvación.

Repite la tirada de salvación y utiliza el mejor de ambos resultados. A continuación, quedas temporalmente inmune durante 10 minutos.

CAPA DE SOMBRA — FOCO 1

POCO COMÚN | CLÉRIGO | EVOCACIÓN | OSCURIDAD | SOMBRA

Dominio oscuridad
Lanzamiento ❖ somático
Alcance toque; **Objetivos** 1 criatura voluntaria.
Duración 1 minuto

Envuelves el objetivo en un manto de sombras giratorias que hace más difícil verle. La capa reduce la luz brillante en una emanación de 20 pies (*6 m*) con luz tenue. Ésta es una forma de oscuridad mágica y por lo tanto puede superar a la luz no mágica o intentar contrarrestar a la luz mágica tal y como se describe en la pág. 458.

El objetivo puede utilizar el estado de oculto derivado de las sombras para Esconderse, aunque las criaturas observadoras siguen pudiendo seguir el aura de sombra en movimiento, haciendo difícil para el objetivo permanecer no detectado por completo. El objetivo puede utilizar una acción de Interactuar para quitarse la capa y dejarla tras de sí como un señuelo, puesto que permanece en su lugar, reduciendo la luz durante el resto de la duración del conjuro. Si alguien recoge la capa una vez se la ha quitado el objetivo final, se evapora y el conjuro se acaba.

CELO DE BATALLA — FOCO 4

POCO COMÚN | CLÉRIGO | EMOCIÓN | ENCANTAMIENTO | FORTUNA | MENTAL

Dominio celo
Lanzamiento ↷ verbal
Desencadenante Tú y por lo menos 1 aliado estáis a punto de tirar iniciativa.
Alcance 10 pies (*3 m*); **Objetivos** Tú y el aliado desencadenante

Avivas una ira justa en ti y en un aliado. El objetivo y tú tiráis cada uno 1d20 y utilizáis el mayor de los resultados para ambas tiradas de iniciativa. Cada uno de vosotros utiliza su propio modificador a la Percepción u otra estadística para determinar los resultados.

CONOCER AL ENEMIGO — FOCO 4

POCO COMÚN | CLÉRIGO | ADIVINACIÓN | FORTUNA

Dominio conocimiento
Lanzamiento ↷ somático
Desencadenante Tiras iniciativa y puedes ver a una criatura, tienes éxito en una tirada de ataque contra una criatura o una criatura falla una tirada de salvación contra uno de tus conjuros.

Utiliza una acción de Recordar conocimiento, haciendo la prueba de habilidad apropiada para identificar las aptitudes de la criatura desencadenante. Puedes hacer dos veces la prueba y utilizar el mejor de los resultados.

DESPLAZAMIENTO REPENTINO — FOCO 1

POCO COMÚN | ABJURACIÓN | CLÉRIGO | ILUSIÓN

Dominio trampas
Lanzamiento ↷ somático
Desencadenante Un enemigo te falla en ataque cuerpo a cuerpo.
Duración hasta el final de tu siguiente turno

Te apartas rápidamente de un lugar peligroso y te cubres. Das un Paso y quedas oculto.

DISPERSARSE EN EL AIRE — FOCO 4

POCO COMÚN | AIRE | CLÉRIGO | POLIMORFISMO | TRANSMUTACIÓN

Dominio aire
Lanzamiento ↷ somático
Desencadenante Sufres daño por parte de un enemigo o de un peligro.

Una vez sufrido el daño desencadenante, te transformas en aire. Hasta el final del turno actual, no puedes ser atacado o designado como objetivo, no ocupas espacio, no puedes actuar y cualquier aura o emanación que tienes queda suprimida. Al final del turno, vuelves a cobrar forma en cualquier espacio que puedes ocupar a 15 pies (*4,5 m*) o menos de donde estabas cuando te dispersaste. Toda aura o emanación que tienes se recupera si su duración no ha acabado mientras estás disperso.

DOLOR RETRIBUTIVO — FOCO 4

POCO COMÚN | ABJURACIÓN | CLÉRIGO | MENTAL | NO LETAL

Dominio dolor
Lanzamiento ↷ somático

Desencadenante Una criatura dentro del alcance te daña.
Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** la criatura desencadenante
Tirada de salvación Fortaleza básica

Reflejas vengativamente tu dolor sobre quien te atormenta. El objetivo sufre tanto daño mental como la mitad del daño que inflige a ti al desencadenar el conjuro.

DULCE SUEÑO — FOCO 1

POCO COMÚN | AUDITIVO | CLÉRIGO | ENCANTAMIENTO | LINGÜÍSTICO | MENTAL | SUEÑO

Dominio sueños
Lanzamiento ◆◆◆ material, somático, verbal
Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura.
Duración 10 minutos

Con una canción o un relato tranquilizador, arrullas al objetivo a un sueño encantado. Cuando lanzas un conjuro, el objetivo queda inconsciente si no lo estaba ya. Mientras está inconsciente, experimenta un sueño a tu elección. Si duerme por lo menos 1 minuto, obtiene el beneficio del sueño para el resto de la duración del conjuro.

- **Sueño de perspicacia** bonificador +1 por estatus a las pruebas de habilidad basadas en la Inteligencia.
- **Sueño de encanto** bonificador +1 por estatus a las pruebas de habilidad basadas en el Carisma.
- **Sueño de viaje** bonificador de +5 pies (*+1,5 m*) por estatus a la Velocidad.

Si Lanzas este conjuro de nuevo, se acaban los efectos de cualquier *dulce sueño* anterior lanzado por ti.

ENTREVER LA VERDAD — FOCO 4

POCO COMÚN | ADIVINACIÓN | CLÉRIGO | REVELACIÓN

Dominio verdad
Lanzamiento ◆ somático
Área cono de 30 pies (*9 m*)
Duración un asalto

Una perspicacia divina te permite ver las cosas como son en realidad. El DJ hace una prueba secreta de contrarrestar contra cada ilusión que está por lo menos parcialmente dentro del área. En lugar de contrarrestar la ilusión, ves a través de la misma (por ejemplo, si la prueba tiene éxito contra un conjuro de *disfraz ilusorio*, ves la auténtica forma de la criatura pero *disfraz ilusorio* no se acaba).

El área se mueve contigo todo el tiempo que dura el conjuro, y el PJ intenta una prueba secreta de contrarrestar cada vez que hay una nueva ilusión en la misma.

Potenciado (7º) Puedes permitir a todos ver a través de las ilusiones contra las que has tenido éxito, y no solamente tú.

ERRADICAR MUERTE EN VIDA — FOCO 4

POCO COMÚN | CLÉRIGO | NIGROMANCIA | POSITIVO

Dominio muerte
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Área cono de 30 pies (*9 m*)
Tirada de salvación Fortaleza básica

Un enorme diluvio de energía vital hace que los muertos vivientes se desmoronen. Cada criatura muerta viviente en el área sufre 4d12 daño positivo.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 1d12.

ESFERA DEL PROTECTOR — FOCO 4

POCO COMÚN | ABJURACIÓN | CLÉRIGO

Dominio protección
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Área emanación de 15 pies (*4,5 m*)
Duración mantenido hasta 1 minuto

Emana de ti un aura protectora, salvaguardándote a ti y a tus aliados. Obtienes resistencia 3 a todo tipo de daño. Tus aliados también obtienen está resistencia mientras están dentro del área.

Potenciado (+1) La resistencia se incrementa en 1.

ESFUERZO DE ARMA — FOCO 1

POCO COMÚN | CLÉRIGO | EVOCACIÓN

Dominio celo
Lanzamiento ◆ somático
Alcance toque; **Objetivos** 1 arma que estás empuñando.

Alzando tu arma, la llenas de energía divina. En tu siguiente Golpe con dicha arma antes del inicio de tu siguiente turno, obtienes un bonificador +1 por estatus a la tirada de ataque y el arma inflige un dado de daño adicional. Si el arma tiene una runa de *golpe*, en su lugar esto incrementa en 1 el número de dados de la runa (hasta un máximo de 3 dados de arma adicionales).

Si el arma objetivo deja de estar en tu poder, el conjuro se acaba de inmediato.

ESPINAS VIBRANTES — FOCO 1

POCO COMÚN | CLÉRIGO | MORFISMO | PLANTA | TRANSMUTACIÓN

Dominio naturaleza
Lanzamiento ◆ somático
Duración 1 minuto

De tu cuerpo brota un manto de zarzas espinosas que dañan a quienes te impactan y que se nutren de la magia vital. Las criaturas que te aciertan en un ataque cuerpo a cuerpo, así como las criaturas que te aciertan con ataques sin armas, sufren 1 daño perforante cada vez que lo hacen. Cada vez que lanzas un conjuro positivo, el daño de tus espinas se incrementa en 1d6 hasta el inicio de tu siguiente turno.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 1, o en 1d6 después de lanzar un conjuro positivo.

FARO MÍSTICO — FOCO 4

POCO COMÚN | CLÉRIGO | EVOCACIÓN

Dominio magia
Lanzamiento ◆ somático
Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura.
Duración hasta el inicio de tu siguiente turno

El siguiente conjuro de daño o de curación que lanza el objetivo antes del inicio de tu siguiente turno inflige daño o restablece Puntos de Golpe como si estuviera potenciado 1 nivel superior a su nivel actual. Por lo demás, el conjuro funciona como a su nivel real. Una vez el objetivo lanza el conjuro, *faro místico* se acaba.

FLORITURA ARTÍSTICA — FOCO 4

POCO COMÚN | CLÉRIGO | TRANSMUTACIÓN

Dominio creación
Lanzamiento ◆◆ material, somático
Alcance 15 pies (*4,5 m*); **Objetivos** 1 objeto u obra de arte completamente en el interior del alcance
Duración 10 minutos

Transformas el objetivo para hacer que encaje en tu visión artesanal y artística. Si tienes el nivel de competencia experto en Artesanía,

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

el objetivo concede un bonificador +1 por objeto a las tiradas de ataque si es un arma, o a las pruebas de habilidad si es una herramienta de habilidad. El objetivo es una pieza bella e impresionante por su cualidad de nuevo, pero el efecto es obviamente temporal, por lo que su valor monetario no cambia.

Cuando lanzas este conjuro, cualquier *floritura artística* previa tuya se acaba.

Potenciado (7º) Si tienes el nivel de competencia maestro en Artesanía, el objetivo concede en su lugar un bonificador +2 por objeto.

Potenciado (10º) Si tienes el nivel de competencia legendario en Artesanía, el objetivo concede en su lugar un bonificador +3 por objeto.

FOGONAZO CEGADOR — FOCO 1

POCO COMÚN | CLÉRIGO | EVOCACIÓN | LUZ | VISUAL

Dominio sol

Lanzamiento ◆◆ material, verbal

Área cono de 15 pies (*4,5 m*)

Tirada de salvación Fortaleza

Alzas tu símbolo religioso y creas un fogonazo de luz cegadora. Cada criatura del área debe hacer una salvación de Fortaleza.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada.

Éxito La criatura queda deslumbrada durante 1 asalto.

Fallo La criatura queda cegada durante 1 asalto y deslumbrada durante 1 minuto. La criatura puede invertir una acción de Interactuar frotándose los ojos para acabar con el estado de cegada.

Fallo crítico El objetivo queda cegado durante 1 asalto y deslumbrado durante 1 hora.

Potenciado (3º) El área se incrementa a un cono de 30 pies (*9 m*).

FORMA PERFECCIONADA — FOCO 4

POCO COMÚN | ABJURACIÓN | CLÉRIGO | FORTUNA

Dominio perfección

Lanzamiento ↻ somático

Desencadenante Fallas una tirada de salvación contra un efecto de morfismo, petrificación o polimorfismo.

Repite la tirada de salvación y utiliza el mejor de ambos resultados.

GEMELO DEL BROMISTA — FOCO 4

POCO COMÚN | CLÉRIGO | ILUSIÓN | VISUAL

Dominio trampas

Lanzamiento ◆◆ material, verbal

Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura.

Tirada de salvación Voluntad; **Duración** 1 minuto

Raramente te conformas con estar en un solo lugar. Elige una ubicación a 100 pies (*30 m*) o menos del objetivo, y que éste puede ver. Creas una ilusión de ti mismo que sólo el objetivo puede ver y que imita todas tus acciones. El objetivo debe llevar a cabo una salvación de Voluntad.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado.

Éxito El objetivo cree que estás en la ubicación designada y no puede verte en tu ubicación real. El objetivo automáticamente descree la ilusión cuando utilizas una acción que no tiene sentido donde está la ilusión, o si el objetivo ataca, toca, Busca o interacciona de alguna otra forma con la ilusión. Si utilizas acciones hostiles contra el objetivo, el conjuro se acaba.

Fallo Igual que en éxito, pero el objetivo debe tener éxito en una salvación de Voluntad para descreer la ilusión cuando tiene lugar uno de los acontecimientos indicados.

Fallo crítico Igual que en éxito, pero el objetivo debe tener un éxito crítico en una salvación de Voluntad para descreer la ilusión cuando tiene lugar uno de los acontecimientos indicados.

GRITO DE DESTRUCCIÓN — FOCO 1

POCO COMÚN | CLÉRIGO | EVOCACIÓN | SÓNICO

Dominio destrucción

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal

Área cono de 15 pies (*4,5 m*)

Tirada de salvación Fortaleza básica

Tu voz resuena, destrozando lo que hay ante ti. Cada criatura y objeto no atendido en el área sufre 1d8 daño sónico. Si ya has infligido daño a un enemigo este turno con un Golpe o conjuro, incrementa los lados de daño de este conjuro a d12.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 1d8.

LÁTIGO DE MANDO — FOCO 4

POCO COMÚN | CLÉRIGO | ENCANTAMIENTO | INCAPACITACIÓN

Dominio tiranía

Lanzamiento ❖ verbal

Requisitos Tu acción más reciente ha infligido daño a un objetivo.

Alcance 100 pies (*30 m*); **Objetivos** Una criatura a la que has infligido daño en tu acción más reciente.

Tirada de salvación Voluntad; **Duración** hasta el final del siguiente turno del objetivo.

Con la amenaza de más dolor, coaccionas a una criatura a la que has dañado recientemente. Das una orden al objetivo, con los efectos del conjuro *orden imperiosa*.

LEER EL DESTINO — FOCO 1

POCO COMÚN | ADIVINACIÓN | CLÉRIGO | PREDICCIÓN

Dominio destino

Lanzamiento 1 minuto (material, somático, verbal)

Alcance 10 pies (*3 m*); **Objetivos** 1 criatura distinta de ti

Intentas averiguar más acerca del destino a corto plazo del objetivo, por lo general en un día para las criaturas más prosaicas, o la siguiente hora o menos para alguien que es probable que tenga múltiples experiencias rápidas, como por ejemplo alguien que se aventure de forma activa.

Averiguas una sola palabra enigmática conectada con el destino de la criatura en ese espacio de tiempo. El destino es notoriamente inescrutable y no necesariamente hay que tomarse la palabra al pie de la letra, por lo que su significado a menudo sólo queda claro en retrospectiva. El DJ hace una prueba plana CD 6 en secreto. Si el destino de la criatura es demasiado incierto, o con una prueba fallida, el conjuro devuelve el término 'no concluyente'. De una u otra forma, a continuación el objetivo queda temporalmente inmune durante 24 horas.

LLAMADA DE LA MUERTE — FOCO 1

POCO COMÚN | CLÉRIGO | NIGROMANCIA

Dominio muerte

Lanzamiento ↷ verbal

Desencadenante Una criatura viva a 20 pies (*6 m*) o menos de ti muere, o una criatura muerta viviente a 20 pies (*6 m*) o menos de ti queda destruida.

Duración 1 minuto

Ver que otro pasa de este mundo al siguiente te revigoriza. Obtienes tantos Puntos de Golpe temporales como el nivel de la criatura desencadenante más tu modificador por característica de lanzamiento de conjuros. Si la criatura desencadenante era un muerto viviente, dobla el número de Puntos de Golpe temporales que obtienes. Estos puntos duran todo lo que dura el conjuro, y éste se acaba si todos los Puntos de Golpe temporales se gastan antes.

LLAMADA DEL SOÑADOR — FOCO 4

POCO COMÚN | CLÉRIGO | ENCANTAMIENTO | INCAPACITACIÓN | MENTAL

Dominio sueños

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal

Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura.

Tirada de salvación Voluntad; **Duración** hasta el final del siguiente turno del objetivo.

El objetivo queda distraído y sugestionable, inundado por unas ensoñaciones muy vívidas.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado.

Éxito La atención del objetivo flaquea. Queda desprevenido y fascinado por sus ensoñaciones.

Fallo Igual que éxito, excepto que tú apareces en el sueño y le haces una sugerencia. Puedes pedirle que se acerque a ti, que salga corriendo (como si tuviera el estado huyendo), Soltar lo que tiene la mano, Tumbarse o quedarse donde está. La criatura sigue este curso de acción como su primera acción una vez Lanzas el conjuro.

Fallo crítico Igual que fallo, pero el objetivo sigue el curso de acción durante tantas acciones como le es posible.

LUMINANCIA POSITIVA — FOCO 4

POCO COMÚN | CLÉRIGO | LUZ | NIGROMANCIA | POSITIVO

Dominio sol

Lanzamiento ❖ somático

Duración 1 minuto

Atrayendo hacia ti fuerza vital, te conviertes en un faro de energía positiva. Brillas con luz brillante en una emanación de 10 pies (*3 m*) y obtienes una reserva interna de luz denominada una reserva de luminancia, que empieza con un valor de 4. Al inicio de cada uno de tus turnos, puedes utilizar una acción gratuita para incrementar en 4 la reserva de luminancia. Si lo haces, el radio de tu luz se incrementa en 10 pies (*3 m*).

Si una criatura muerta viviente te daña con un ataque o conjuro estando en el área de tu luz, dicha criatura sufre tanto daño positivo como la mitad del valor de tu reserva de luminancia. Sufre dicho daño sólo la primera vez que te causa daño a ti en un asalto.

Puedes Disipar este conjuro. Cuando lo haces, puedes designar como objetivo a una criatura en el interior de tu luz y dirigir hacia ella la energía positiva. El objetivo debe ser una criatura viva voluntaria o una criatura muerta viviente. Esto cura a un objetivo vivo o dañar a un objetivo muerto viviente en una cantidad igual al valor de tu reserva de luminancia.

Cuando lanzas *luminancia positiva*, se acaba cualquier otro conjuro de *luminancia positiva* que tienes en marcha.

Potenciado (+1) Tanto el valor inicial de tu reserva de luminancia como la cantidad que obtienes cada turno se incrementan en 1.

MEMORIA ERUDITA — FOCO 1

POCO COMÚN | ADIVINACIÓN | CLÉRIGO | FORTUNA

Dominio conocimiento

Lanzamiento ↷ verbal

Desencadenante Haces una prueba de Percepción para Buscar, o haces una prueba de habilidad para Recordar conocimiento con una habilidad en la que estás entrenado.

Recitando una breve plegaria mientras compones tus pensamientos,

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

eres bendecido al ver que tu dios te ha proporcionado la información correcta para tu situación. Haz dos veces la tirada desencadenante y utiliza el mejor de ambos resultados.

MENTE PERFECCIONADA — FOCO 1

POCO COMÚN | ABJURACIÓN | CLÉRIGO

Dominio perfección

Lanzamiento ❖ verbal

Meditas sobre la perfección para eliminar de tu mente todas las distracciones. Haz una nueva salvación de Voluntad contra un efecto mental que te está afectando y que requiere una salvación de Voluntad. Utiliza el resultado de ésta nueva salvación para determinar el desenlace del efecto mental, pero si ésta tiene un resultado peor que la original, no sucede nada. Sólo puedes utilizar *mente perfeccionada* una vez contra un efecto determinado.

METALES PRECIOSOS — FOCUS 4

POCO COMÚN | CLÉRIGO | TRANSMUTACIÓN

Dominio riqueza

Lanzamiento ❖ material

Alcance toque; **Objetivos** 1 arma metálica, hasta 10 fragmentos de metal o de munición con punta metálica, 1 armadura metálica o hasta Impedimenta 1 de material metálico (por ejemplo, monedas)

Duración 1 minuto

Tu dios bendice a los metales de base para transformarlos en metales preciosos. El objeto objetivo se transforma de su metal normal a hierro frío, cobre, oro, hierro, plata o acero (los detalles para cada uno de estos metales se encuentran en las págs. 571 a 574. Un objeto transmutado de esta forma inflige daño según su nuevo material. Por ejemplo, una espada de acero transmutada en hierro frío inflige daño adicional a una criatura con debilidad ante el hierro frío.

Este cambio es claramente mágico y temporal, por lo que el valor monetario del objeto no cambia; no puedes transmutar monedas de cobre en oro y utilizar dichas monedas para comprar algo o como coste de un conjuro.

Potenciado (8º) Añade adamantita (pág. 572) y *mithril* (pág. 574) a la lista de metales en los que puedes transformar el objeto.

OJOS OSCURECIDOS — FOCO 4

POCO COMÚN | CLÉRIGO | OSCURIDAD | TRANSMUTACIÓN

Dominio oscuridad

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal

Alcance 60 pies (*18 m*); **Objetivos** 1 criatura

Tirada de salvación Fortaleza; **Duración** variable

Infundes de oscuridad la visión de una criatura. Tras la salvación, el objetivo queda temporalmente inmune durante 24 horas.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado.

Éxito La visión en la oscuridad o la visión en la penumbra del objetivo queda suprimida durante 1 asalto.

Fallo Igual que en éxito, pero la duración es de 1 minuto.

Fallo crítico Igual que en éxito, pero la duración es 1 minuto y el objetivo también queda cegado durante ese tiempo. Puede hacer una nueva salvación al final de cada uno de sus turnos. Si tiene éxito, ya no está cegado, pero su visión en la oscuridad o su visión en la penumbra sigue suprimida.

OLEADA — FOCO 1

POCO COMÚN | AGUA | CLÉRIGO | EVOCACIÓN

Dominio agua

Lanzamiento ❖ somático

Alcance 60 pies (*18 m*); **Objetivos** 1 criatura

Tirada de salvación Fortaleza

Llamas a una tremenda ola para que mueva al objetivo, o bien en una masa de agua, o bien en tierra firme. El objetivo debe llevar a cabo una salvación de Fortaleza.

Fallo Mueves el objetivo 5 pies (*1,5 m*) en cualquier dirección por tierra firme, o 10 pies (*3 m*) en cualquier dirección en una masa de agua.

Fallo crítico Mueves el objetivo hasta 10 pies (*3 m*) en cualquier dirección por tierra firme, o 20 pies (*6 m*) en cualquier dirección en una masa de agua.

ORGULLO DELIRANTE — FOCO 4

POCO COMÚN | CLÉRIGO | EMOCIÓN | ENCANTAMIENTO | MENTAL

Dominio confianza

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal

Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura

Tirada de salvación Voluntad; **Duración** variable

Haces que el objetivo tenga un exceso de confianza, por lo que atribuye sus fallos a factores externos. Si el objetivo falla una tirada de ataque o prueba de habilidad, sufre un penalizador -1 por estatus a las tiradas de ataque y a las pruebas de habilidad hasta el final de su turno (o hasta el final de su siguiente turno, si intenta la tirada fuera del mismo). Si la criatura falla una segunda vez mientras está sujeta a este penalizador, éste se incrementa a -2. La duración depende de la salvación de Voluntad del objetivo. Tras la salvación, el objetivo queda temporalmente inmune durante 24 horas.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado.

Éxito La duración es de 1 asalto.

Fallo La duración es de 10 minutos.

Fallo crítico La duración es de 24 horas.

PALABRA DE LIBERTAD — FOCO 4

POCO COMÚN | CLÉRIGO | ENCANTAMIENTO | MENTAL

Dominio libertad

Lanzamiento ❖ verbal

Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura

Duración 1 asalto

Pronuncias una palabra de poder liberador, que libera a una criatura. Eliminas uno de los siguientes estados a tu elección: confundido, asustado, agarrado o paralizado. El objetivo no se ve afectado por el estado elegido, y si suprimes el de agarrado, el objetivo automáticamente se libera de cualquier agarrón que le afecte cuando Lanzas el conjuro.

Si no eliminas el efecto que causó el estado, éste vuelve una vez se acaba el conjuro. Por ejemplo, un conjuro hacía que el objetivo estuviera confuso durante 1 minuto, *palabra de libertad* le permitiría actuar normalmente durante 1 asalto, pero el estado de confuso volvería después.

PALABRA DE VERDAD — FOCO 1

POCO COMÚN | ADIVINACIÓN | CLÉRIGO | PREDICCIÓN

Dominio verdad

Lanzamiento ❖ verbal

Duración mantenido hasta 1 minuto

Pronuncias una declaración que crees que es verdad y que está libre de cualquier intento de engañar retorciendo las palabras, por omisión, etcétera. La declaración debe constar de 25 palabras o menos. Un sím-

bolo de tu dios brilla por encima de tu cabeza, y cualquiera que te ve y que oye tu declaración sabe que crees que es cierto.

Cada vez que mantienes este conjuro, puedes repetir este efecto.

PALABRAS DE CALMA — FOCO 1

POCO COMÚN | CLÉRIGO | EMOCIÓN | ENCANTAMIENTO | MENTAL

Dominio familia
Lanzamiento ◆ verbal
Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 aliado
Duración 1 asalto

Intentas calmar al objetivo pronunciando palabras calmantes en un tono tranquilo y sosegado. El objetivo obtiene un bonificador +1 por estatus a las tiradas de salvación de Voluntad. Este bonificador se incrementa a +2 contra los efectos de emoción.

Además, cuando Lanzas este conjuro puedes intentar contrarrestar un efecto de emoción sobre el objetivo.

Potenciado (5º) El bonificador a las salvaciones se incrementa a +2, o a +3 contra los efectos de emoción.

PEDRADA — FOCO 1

POCO COMÚN | ATAQUE | CLÉRIGO | EVOCACIÓN | TIERRA

Dominio tierra
Lanzamiento ◆ somático
Alcance 60 pies (*18 m*); **Objetivos** 1 criatura

Evocas una piedra mágica y la lanzas, con la presencia de tu dios guiando tu puntería. Haz una tirada de ataque de conjuro contra el objetivo. La piedra inflige tanto daño contundente como 1d6 más tu modificador por Fuerza.

Éxito crítico La piedra inflige doble daño.
Éxito La piedra inflige daño completo.

Potenciado (+1) El daño de la piedra se incrementa en 1d6.

PESADILLA COMPARTIDA — FOCO 4

POCO COMÚN | CLÉRIGO | EMOCIÓN | ENCANTAMIENTO | INCAPACITACIÓN | MENTAL

Dominio pesadillas
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura
Tirada de salvación Voluntad; **Duración** variable

Fundiendo tu mente con la del objetivo, intercambiáis visiones desorientadoras de las pesadillas de cada uno. Uno de los dos quedará confundido, y quién será depende de la salvación de Voluntad del objetivo.

Éxito crítico Quedas confundido durante 1 asalto.
Éxito Al inicio de tu siguiente turno, inviertes tu primera acción en el estado confundido, y después actúas con normalidad.
Fallo Igual que éxito, pero el objetivo es quien se ve afectado en lugar de ti, invirtiendo su primera acción cada turno en el estado confundido. La duración es de 1 minuto.
Fallo crítico El objetivo queda confundido durante 1 minuto.

PESADILLA DESPIERTA — FOCO 1

POCO COMÚN | CLÉRIGO | EMOCIÓN | ENCANTAMIENTO | MENTAL | MIEDO

Dominio pesadillas
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura
Tirada de salvación Voluntad; **Duración** variable

Llenas la mente de la criatura con una visión aterradora, salida de sus pesadillas. El objetivo debe llevar a cabo una salvación de Voluntad.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado.
Éxito El objetivo queda asustado 1.
Fallo El objetivo queda asustado 2.
Fallo crítico El objetivo queda asustado 3.

Si el objetivo está inconsciente cuando Lanzas sobre él este conjuro, se despierta de inmediato antes de intentar su salvación y, si falla la salvación, sufre el estado huyendo durante 1 asalto además de los efectos indicados más arriba.

PIES ÁGILES — FOCO 1

POCO COMÚN | CLÉRIGO | TRANSMUTACIÓN

Dominio viaje
Lanzamiento ◆ somático
Duración hasta el final del turno actual

Las bendiciones de tu dios hacen que tus pies sean más rápidos y tus movimientos más fluidos. Obtienes un bonificador +5 pies (*+1,5 m*) por estatus a tu Velocidad e ignoras el terreno difícil. Como parte de lanzar *pies ágiles*, puedes dar una Zancada o un Paso; en su lugar, puedes Excavar, Trepar, Volar o Nadar si tienes la Velocidad apropiada.

PODER DURADERO — FOCO 4

POCO COMÚN | ABJURACIÓN | CLÉRIGO

Dominio poder
Lanzamiento ↻ somático
Desencadenante Un ataque o efecto te causaría daño.

Tu propio poder se entremezcla con el poder divino para protegerte. Obtienes tanta resistencia como 8 más tu modificador por Fuerza contra todo tipo de daño del ataque o efecto desencadenante.

Potenciado (+1) La resistencia se incrementa en 2.

PULSO DE LA CIUDAD — FOCO 4

POCO COMÚN | ADIVINACIÓN | CLÉRIGO | ESCUDRIÑAMIENTO

Dominio ciudades
Lanzamiento ◆◆◆ material, somático, verbal
Alcance 25 millas (*40 km*)

Te conectas con el espíritu del tiempo del asentamiento más cercano dentro del alcance (si lo hay). Averiguas el nombre del asentamiento y les pronunciar una palabra especial para obtener un breve resumen de un acontecimiento significativo que tiene lugar allí. Elige una de las siguientes palabras, que indica el tipo de personas implicadas y el tipo de acontecimiento del que te informas.

- **Guardias** guardias de la ciudad, abogados y jueces (archivos delictivos, detenciones, cambios en rutinas, juicios)
- **Títulos** nobles y políticos (bodas de la alta sociedad, saraos de élite, mítines políticos)
- **Masas** gente común y mercaderes (multitudes que se reúnen, grandes ventas)

Cuando pronuncias la palabra, puedes excluir acontecimientos de los que ya estás informado, ya sea gracias a este conjuro o por otras experiencias. Si lanzas *pulso de la ciudad* de nuevo en menos de 24 horas, puedes decir 'eco' en lugar de otra palabra para obtener una actualización del acontecimiento acerca del cual has obtenido información la última vez que has Lanzado el conjuro.

Pulso de la ciudad tan sólo revela información públicamente disponible u observable. Nunca averiguas movimientos clandestinos u otros detalles que la gente intenta específicamente ocultar. El conjuro también es notoriamente poco eficaz en superar a la magia diseñada para evitar la detección; falla automáticamente en revelar información acerca de acontecimientos que implican criaturas, lu-

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

gares u objetos afectados por conjuros que podrían prevenir o contrarrestar pulso de la ciudad (como por ejemplo, *indetectabilidad*).

Potenciado (5º) El alcance se incrementa hasta 100 millas (*160 km*).

QUIETUD IMPUESTA — FOCO 1

POCO COMÚN | ABJURACIÓN | CLÉRIGO

Dominio secreto

Lanzamiento ◆◆ material, somático

Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura

Tirada de salvación Fortaleza; **Duración** variable

Amortiguas la voz del objetivo, evitando que divulgue secretos valiosos. Esto no evita que el objetivo hable o proporcione componentes de conjuro verbales, pero ninguna criatura a más de 10 pies (*3 m*) de distancia puede oír sus susurros sin tener éxito en una prueba de Percepción contra tu CD de conjuros, lo que podría interferir con los efectos auditivos o lingüísticos, así como con la comunicación. La duración del conjuro depende de la salvación de Fortaleza del objetivo. Tras la salvación, el objetivo queda temporalmente inmune durante 24 horas.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado.

Éxito La duración es de 1 asalto.

Fallo La duración es de 1 minuto.

Fallo crítico La duración es de 10 minutos.

RÁFAGA IMPELENTE — FOCO 1

POCO COMÚN | AIRE | CLÉRIGO | CONJURACIÓN

Dominio aire

Lanzamiento ◆◆ somático, verbal

Alcance 500 pies (*150 m*); **Objetivos** 1 criatura

Tirada de salvación Fortaleza

Propinando un empujón al aire, golpeas al objetivo con una potente racha de viento; debe hacer una salvación de Fortaleza.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado.

Éxito El objetivo es separado de ti 5 pies (*1,5 m*) de un empujón.

Fallo El objetivo es separado de ti 10 pies (*3 m*) de un empujón.

Fallo crítico La criatura es separada de ti 10 pies (*3 m*) de un empujón y queda tumbada.

RAYO DE FUEGO — FOCO 1

POCO COMÚN | ATAQUE | CLÉRIGO | EVOCACIÓN | FUEGO

Dominio fuego

Lanzamiento ◆◆ somático, verbal

Alcance 60 pies (*18 m*); **Objetivos** 1 criatura

Una franja ardiente de fuego cruza los aires. Haz una tirada de ataque de conjuro. El rayo inflige 2d6 daño por fuego.

Éxito crítico El rayo inflige doble daño y 1d4 daño persistente por fuego

Éxito El rayo inflige daño completo.

Potenciado (+1) El daño inicial del rayo se incrementa en 2d6 y el daño persistente por fuego en caso de éxito crítico se incrementa en 1d4.

RAYO LUNAR — FOCO 1

POCO COMÚN | ATAQUE | CLÉRIGO | EVOCACIÓN | FUEGO

Dominio luna

Lanzamiento ◆◆ somático, verbal

Alcance 60 pies (*18 m*); **Objetivos** 1 criatura

Haces brillar un rayo de luz de luna. Haz una tirada de ataque de conjuro. El rayo de luz inflige 1d6 daño por fuego. El rayo lunar inflige daño por plata a efectos de las debilidades, resistencias y cosas similares.

Éxito crítico El rayo inflige doble daño y el objetivo queda deslumbrado durante 1 minuto.

Éxito El rayo inflige el daño completo y el objetivo queda deslumbrado durante 1 asalto.

Potenciado (+1) El daño del rayo se incrementa en 1d6.

RECEPTÁCULO DE LA MAGIA — FOCO 1

POCO COMÚN | CLÉRIGO | ENCANTAMIENTO

Dominio magia

Lanzamiento ◆ somático

Alcance toque; **Objetivos** 1 criatura

Duración mantenido hasta 1 minuto

Una criatura se convierte en receptáculo de la energía mágica pura enviada por tu dios. El objetivo obtiene un bonificador +1 por estatus a las tiradas de salvación. Cada vez que Lanzas un conjuro a partir de tus espacios de conjuro, automáticamente lo Mantienes y concedes a su objetivo resistencia al daño procedente de los conjuros hasta el inicio de tu siguiente turno. Esta resistencia es igual al nivel del conjuro que lanzas.

RECHAZAR LA MUERTE — FOCO 4

POCO COMÚN | CLÉRIGO | EMOCIÓN | ENCANTAMIENTO | MENTAL

Dominio curación

Lanzamiento ◆ a ◆◆◆ (somático)

Área emanación de 20 pies (*6 m*); **Objetivos** 1 criatura viva por acción invertida en lanzar este conjuro.

Arrebatas criaturas de las fauces de la muerte. Puedes invertir entre 1 y 3 acciones Lanzando este conjuro, y puedes designar como objetivo a tantas criaturas como las acciones invertidas. Cada objetivo recupera 3d6 Puntos de Golpe. Si el objetivo tenía el estado moribundo, recuperarse del mismo debido a esta curación no incrementa su estado de herido.

Potencial (+1) Incrementa la curación en 1d6.

ROSTRO EN LA MULTITUD — FOCO 1

POCO COMÚN | CLÉRIGO | ILUSIÓN | VISUAL

Dominio ciudades

Lanzamiento ◆ somático

Duración 1 minuto

Mientras estás en una multitud de criaturas aproximadamente similares, tu apariencia se vuelve anodina e impersonal. Obtienes un bonificador +2 por estatus a las pruebas de Engaño y de Sigilo para pasar desapercibido entre la muchedumbre, e ignoras el terreno difícil causado por la misma.

Potenciado (3º) El conjuro obtiene un alcance de 10 pies (*3 m*) y puedes designar como objetivo hasta 10 criaturas.

SABOREAR EL AGUJIÓN — FOCO 1

POCO COMÚN | CLÉRIGO | ENCANTAMIENTO | MENTAL | NO LETAL

Dominio dolor

Lanzamiento ◆ somático

Alcance toque; **Objetivos** 1 criatura

Tirada de salvación Voluntad

Infliges dolor al objetivo y te regocijas en su angustia. En concreto, infliges 1d4 daño mental 1d4 daño mental persistente; el objetivo debe hacer una salvación de Voluntad. Mientras el objetivo sufre daño persistente debido a este conjuro, obtienes un bonificador +1 por estatus a las tiradas de ataque y a las pruebas de habilidad contra el mismo.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado.

Éxito El objetivo sufre mitad de daño y ningún daño persistente.
Fallo El objetivo sufre el daño inicial y el persistente completos.
Fallo crítico El objetivo sufre doble daño inicial y persistente.

Potenciado (+1) El daño inicial se incrementa en 1d4 y el daño persistente se incrementa en 1d4.

SACRIFICIO DEL PROTECTOR — FOCO 1

POCO COMÚN | ABJURACIÓN | CLÉRIGO

Dominio protección
Lanzamiento somático
Desencadenante Un aliado a 30 pies (*9 m*) o menos sufre daño.
Alcance 30 pies (*9 m*)

Proteges a tu aliado sufriendo en su lugar. Reduce en 3 el daño que sufriría el aliado desencadenante. Rediriges hacia ti dicho daño, pero no se aplican tus inmunidades, debilidades, resistencias y cosas por el estilo.

No te ves sujeto a ningún estado u otro efecto debido a lo que daña a tu aliado (como por ejemplo el veneno de un mordisco venenoso). Tu aliado sigue sujeto a dichos efectos, incluso si todo el daño desencadenante es redirigido hacia ti.

Potenciado (+1) El daño que rediriges se incrementa en 3.

SALPICADURA DE ARTE — FOCO 1

POCO COMÚN | CLÉRIGO | ILUSIÓN | VISUAL

Dominio creación
Lanzamiento somático, verbal
Alcance 30 pies (*90 m*); **Área** explosión de 5 pies (*1,5 m*)
Tirada de salvación Voluntad; **Duración** variable

Un diluvio de pinturas ilusorias y coloridas, herramientas u otros símbolos del arte y del artesanado flotan por el área. Tira 1d4 para determinar el color de la ilusión. Cada criatura del área debe hacer una salvación de Fortaleza. Con un éxito, una criatura no queda afectada. Con un fallo o un fallo crítico, la criatura sufre los resultados indicados en la tabla según el color.

1d4	Color	Fallo	Fallo crítico
1	Blanco	Deslumbrado 1 asalto	Deslumbrado 1 minuto
2	Rojo	Debilitado 1 durante 1 asalto	Debilitado 2 durante 1 asalto
3	Amarillo	Asustado 1	Asustado 2
4	Azul	Torpe 1 durante 1 asalto	Torpe 2 durante 1 asalto

SALVAGUARDAR SECRETO — FOCO 4

POCO COMÚN | ABJURACIÓN | CLÉRIGO | MENTAL

Dominio secreto
Lanzamiento 1 minuto (somático, verbal)
Alcance 10 pies (*3 m*); **Objetivos** tú y cualquier número de aliados voluntarios
Duración 1 hora

Te aseguras de que un secreto está a buen recaudo de espías inquisitivos. Elige un fragmento de información que conoce por lo menos uno de los objetivos; sólo puedes designar como objetivo a una criatura si permanece dentro del alcance el minuto completo en el que Lanzas el conjuro. El conjuro concede a quienes conocen el fragmento de información que has elegido un bonificador +4 por estatus a las pruebas de habilidad (típicamente pruebas de Engaño) para ocultar este conocimiento y a las tiradas de salvación contra conjuros que intentan específicamente obtener de ellos dicho conocimiento, así como los efectos que les obligarían a revelarlo.

Si Lanzas este conjuro de nuevo, cualquier lanzamiento anterior de *salvaguardar secreto* se acaba de inmediato.

SEGUIR SU CURSO — FOCO 4

POCO COMÚN | CLÉRIGO | NIGROMANCIA

Dominio indulgencia
Lanzamiento somático, verbal
Alcance toque; **Objetivos** 1 criatura

Cuando alguien se ha atiborrado puedes, o bien hacer que pase lo peor de su aflicción, o bien intensificar su sufrimiento. Este conjuro intenta hacer progresar la aflicción debido a una enfermedad, a un veneno o al daño por veneno persistente que afecta al objetivo. Si el objetivo está afectado por más de una de estas cosas, puedes elegir entre aquellas de las que es consciente; de lo contrario, el DJ elige al azar. Un objetivo involuntario puede hacer una salvación de Voluntad para negar este conjuro.

El efecto del conjuro depende de si intentas acabar con una aflicción o daño persistente por veneno, y de si intentas ayudar u obstaculizar la recuperación del objetivo.

- **Aflicción** El objetivo hace de inmediato su siguiente tirada de salvación contra la aflicción. Puedes conceder a la criatura, o bien un bonificador +2, o bien un penalizador -2 a su tirada de salvación contra ella.
- **Veneno persistente** Puedes hacer que el objetivo sufra el daño persistente por veneno inmediatamente cuando Lanzas este conjuro (además de sufrirlo al final de su siguiente turno). Tanto si lo haces como si no, el objetivo hace una prueba plana adicional contra el daño persistente por veneno. Puedes fijar la CD de dicha prueba plana en 5 o en 20, en lugar de la CD normal.

Potenciado (7°) Puedes hacer progresar cualquier cantidad de las aflicciones elegibles del objetivo y su daño persistente por veneno.

SUSTENTO MALIGNO — FOCO 4

POCO COMÚN | CLÉRIGO | NIGROMANCIA | NEGATIVO

Dominio muerte en vida
Lanzamiento somático, verbal
Alcance toque; **Objetivos** 1 criatura muerta viviente voluntaria
Duración 1 minuto

Incrustas una semilla de energía negativa en una criatura muerta viviente, restableciendo su vigor antinatural. El objetivo obtiene curación rápida 7. Está curación procede de la energía negativa, por lo que cura al muerto viviente en lugar de dañarle.

Potenciado (+1) La curación rápida se incrementa en 2.

TEMBLOR LOCALIZADO — FOCO 4

POCO COMÚN | CLÉRIGO | TIERRA | TRANSMUTACIÓN

Dominio tierra
Lanzamiento somático, verbal
Área emanación de 15 pies (*4,5 m*) o cono de 15 pies (*4,5 m*)
Tirada de salvación Reflejos

Haces temblar la tierra, derribando a las criaturas cercanas. Elige el área del conjuro entre una emanación de 15 pies (*4,5 m*) y un cono de 15 pies (*4,5 m*) al lanzarlo. Cada criatura en el área que está de pie sobre el terreno sólido puede sufrir 4d6 daño contundente y debe hacer una salvación de Reflejos.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Éxito crítico La criatura no resulta afectada.
Éxito La criatura sufre mitad de daño.
Fallo La criatura sufre el daño completo y cae tumbada.
Fallo crítico La criatura sufren doble daño y cae tumbada.

Potenciado (+1) Incrementa el daño en 2d6.

TENTAR AL DESTINO — FOCO 4

POCO COMÚN | ADIVINACIÓN | CLÉRIGO | FORTUNA

Dominio destino
Lanzamiento ↷ somático
Desencadenante Tú o un aliado dentro del alcance hacéis una tirada de salvación.
Alcance 120 pies (*36 m*); **Objetivos** la criatura desencadenante

Retuerces las fuerzas del destino para hacer que un momento sea, o bien terrible, o bien intrascendente, sin término medio. El objetivo obtiene un bonificador +1 por estatus a la tirada de salvación desencadenante. Si el resultado de la tirada es un éxito, se convierte en un éxito crítico. Si es un fallo, se convierte en un fallo crítico que no puede verse reducido por ninguna aptitud de las que suelen reducir los fallos críticos, como por ejemplo evasión mejorada.

Si la aptitud desencadenante no tiene tanto un resultado de éxito crítico como uno de fallo crítico, el conjuro falla pero no gastas el Punto de Foco por Lanzarlo.

Potenciado (8º) El bonificador a la tirada de salvación es +2.

TOQUE DE LA LUNA — FOCO 4

POCO COMÚN | CLÉRIGO | LUZ | ENCANTAMIENTO

Dominio luna
Lanzamiento ❖ somático
Alcance toque; **Objetivos** 1 criatura
Duración 1 minuto

Cuando tocas al objetivo, un símbolo de la luna aparece en su frente, brillando con una suave luz lunar. El objetivo brilla con luz tenue en un radio de 20 pies (*6 m*). También obtiene un beneficio basado en la fase de la luna, empezando con la luna nueva y cambiando a la siguiente fase al final de cada uno de sus turnos.

- **Luna nueva** El objetivo no obtiene beneficio alguno.
- **Cuarto creciente** El objetivo obtiene un bonificador +1 por estatus al ataque y un bonificador +4 por estatus a las tiradas de daño.
- **Luna llena** El objetivo obtiene un bonificador +1 por estatus a las tiradas de ataque, a la CA y a las tiradas de salvación y un bonificador +4 por estatus a las tiradas de daño.
- **Cuarto menguante** El objetivo obtiene un bonificador +1 por estatus a la CA y a las tiradas de salvación. Después de esta fase, vuelve a la luna nueva.

TOQUE DE MUERTE EN VIDA — FOCO 1

POCO COMÚN | CLÉRIGO | NIGROMANCIA | NEGATIVO

Dominio muerte en vida
Lanzamiento ❖ somático
Alcance toque; **Objetivos** 1 criatura
Tirada de salvación Fortaleza

Atacas la fuerza vital del objetivo con muerte en vida, infligiendo 1d6 daño por energía negativa. El objetivo debe llevar a cabo una salvación de Fortaleza.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado.
Éxito El objetivo sufre mitad de daño.
Fallo El objetivo sufre daño completo y los efectos positivos sólo le curan la mitad de lo normal durante 1 asalto.
Fallo crítico El objetivo sufre daño completo y los efectos positivos sólo le curan la mitad de lo normal durante 1 minuto.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 1d6.

TOQUE DE OBEDIENCIA — FOCO 1

POCO COMÚN | CLÉRIGO | ENCANTAMIENTO | MENTAL

Dominio tiranía
Lanzamiento ❖ somático
Alcance toque; **Objetivos** 1 criatura
Tirada de salvación Voluntad; **Duración** variable

Tu imperioso toque erosiona la fuerza de Voluntad del objetivo, haciendo que sea más fácil de controlar. El objetivo hace una tirada de salvación de Voluntad

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado.
Éxito El objetivo queda anonadado 1 hasta el final de tu turno actual.
Fallo El objetivo queda anonadado 1 hasta el final de tu siguiente turno.
Fallo crítico El objetivo queda anonadado 1 durante 1 minuto.

TOQUE HECHIZADOR — FOCO 1

POCO COMÚN | ATAQUE | CLÉRIGO | ENCANTAMIENTO | MENTAL | NO LETAL

Dominio pasión
Lanzamiento ❖ somático
Alcance toque; **Objetivos** 1 criatura humanoide que te puede encontrar atractivo
Tirada de salvación Voluntad; **Duración** 10 minutos

Infundes de atractivo a tu objetivo, haciendo que actúe de forma más amistosa hacia ti. El objetivo hace una tirada de salvación de Voluntad. Obtiene un bonificador +4 por circunstancia a esta salvación si tú o tus aliados le habéis amenazado recientemente o habéis sido hostiles para con él.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado y se da cuenta de que has intentado hechizarlo.
Éxito El objetivo no resulta afectado, pero cree que el conjuro era algo inofensivo en lugar de *toque hechizador*, a menos que identifique el conjuro (por lo general con lo que indica la pág. 305).
Fallo La actitud del objetivo se vuelve amistosa hacia ti. Si ya era amistosa, se vuelve solícita. No puede utilizar acciones hostiles contra ti.
Fallo crítico El objetivo es solícito y no puede utilizar acciones hostiles contra ti.

Puedes Disipar el conjuro. Si utilizas acciones hostiles contra el objetivo, el conjuro se acaba. Cuando el conjuro se acaba, el objetivo no se dará cuenta necesariamente de que estaba hechizado a menos que su amistad contigo o las acciones que le has convencido de llevar a cabo choquen con sus expectativas, lo que significa que podrías potencialmente convencerle de continuar siendo tu amigo mediante medios mundanos.

Potenciado (4º) Podrás designar como objetivo a cualquier tipo de criatura, no tan sólo humanoides, mientras te puedan encontrar atractivo.

TRÁNSITO DEL VIAJERO — FOCO 4

POCO COMÚN | CLÉRIGO | EVOCACIÓN

Dominio viaje
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Duración 1 minuto

Añades poder a tus músculos, lo que te permite nadar o trepar muros con facilidad. Cuando lanzas este conjuro, ganas o bien una Velocidad de trepar o una de nadar, igual a tu Velocidad terrestre.

Potenciado (5º) Puedes elegir una Velocidad de volar.

UN POCO DE SUERTE — FOCO 1

POCO COMÚN | ADIVINACIÓN | CLÉRIGO | FORTUNA

Dominio suerte
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura
Duración 1 minuto

Inclinas ligeramente la balanza de la suerte para proteger del desastre a una criatura. Cuando el objetivo tiene que hacer una tirada de salvación, puede tirar dos veces y utilizar el mejor de los resultados. Una vez lo hace, el conjuro se acaba.

Si lanzas de nuevo *un poco de suerte*, se acaba cualquier lanzamiento anterior aún en efecto. Una vez una criatura ha sido designada como objetivo de *un poco de suerte*, queda temporalmente inmune durante 24 horas.

UNIDAD — FOCO 4

POCO COMÚN | ABJURACIÓN | CLÉRIGO | FORTUNA

Dominio familia
Lanzamiento ↻ verbal
Desencadenante Tú y 1 o más aliados dentro del alcance sois designados como objetivo por un conjuro o aptitud que permite una tirada de salvación.
Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** cada aliado designado como objetivo del conjuro desencadenante

Organizas una defensa unida. Cada aliado puede utilizar tu modificador a las tiradas de salvación en lugar del suyo contra el conjuro desencadenante. Cada aliado decide individualmente qué modificador utilizar.

VELO DE CONFIANZA — FOCO 1

POCO COMÚN | CLÉRIGO | ENCANTAMIENTO | MENTAL

Dominio confianza
Lanzamiento ❖ verbal
Duración 1 minuto

Te rodeas de un velo de confianza. Reduces en 1 tu estado actual de asustado, y cada vez que quedarías asustado a lo largo de la duración del conjuro reduces en 1 la cantidad.

Si fallas críticamente una salvación contra miedo, *velo de confianza* se acaba de inmediato e incrementas en 1 cualquier estado de asustado que sufres a causa del fallo crítico, en lugar de disminuirlo.

VENTAJA COMPETITIVA — FOCO 4

POCO COMÚN | CLÉRIGO | EMOCIÓN | ENCANTAMIENTO | MENTAL

Dominio ambición
Lanzamiento ❖ verbal
Duración mantenido hasta 1 minuto

Tu competitividad te impulsa a probarte contra la oposición. Obtienes un bonificador +1 por estatus a las tiradas de ataque y a las pruebas de habilidad. Si un enemigo a 20 pies (*6 m*) o menos obtiene un éxito crítico en una tirada de ataque o prueba de habilidad, tu bonificador por estatus se incrementa a +3 a las tiradas de ataque o a dicha prueba de habilidad específica (en la que el enemigo ha obtenido un éxito crítico) durante 1 asalto.

Potenciado (7º) Incrementa a +2 el bonificador base y a +4 el bonificador incrementado tras obtener el enemigo un éxito crítico.

ZANCADA SIN TRABAS — FOCO 1

POCO COMÚN | CLÉRIGO | TRANSMUTACIÓN

Dominio libertad
Lanzamiento ❖ somático

Nada te puede retener en un lugar. Huyes de inmediato de todo efecto mágico que te tiene inmovilizado o agarrado a menos que el efecto sea de un nivel superior al de tu conjuro *zancada sin trabas*. A continuación, das una Zancada. Durante este movimiento, ignoras el terreno difícil y cualquier penalizador por circunstancia o por estatus a tu Velocidad.

DRUIDA

Los druidas pueden obtener los siguientes conjuros de orden.

BREZAL EMPALADOR — FOCO 8

POCO COMÚN | CONJURACIÓN | DRUIDA | PLANTA

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Área el terreno en el interior de una emanación de 100 pies (*30 m*)
Duración mantenido hasta 1 minuto

El terreno en el interior del área se transforma en una masa de peligrosas zarzas que atacan y obstaculizan a tus enemigos. Cada asalto en que Mantienes el conjuro, puedes seleccionar de los siguientes efectos para que tengan lugar en el área.

- **Enmarañar** Los brezos se arraciman alrededor de tus enemigos, intentando retenerles. Un enemigo en el interior del área (o volando como máximo a 20 pies [*6 m*] por encima de la misma), debe hacer una salvación de Reflejos. Con un fallo, sufre un penalizador de -10 pies (*-3 m*) por circunstancia a todas sus velocidades durante 1 asalto, y con un fallo crítico queda inmovilizado durante 1 asalto hasta que Huye.
- **Obstaculizar** Los brezos se retuercen y se agitan, haciendo que toda el área sea terreno difícil.
- **Muro** Un muro de espinos aparece en el área, con una duración de 1 asalto. El muro se considera terreno difícil mayor, en lugar de terreno difícil.

Además, una vez por asalto puedes ordenar a los brezos que empalen a cualquier objetivo en el interior del área (o que esté volando hasta 20 pies [*6 m*] por encima de la misma) y al que puedes ver utilizando una sola acción, que tiene los rasgos concentrar y manipular. Haz una tirada de ataque de conjuros. Con un éxito, el objetivo sufre 10d6 daño perforante y un penalizador -10 pies (*-3 m*) por circunstancia a todas sus velocidades durante 1 asalto; con un éxito crítico, el objetivo queda inmovilizado durante 1 asalto a menos que Huya.

BUENAS BAYAS — FOCO 1

POCO COMÚN | CURACIÓN | DRUIDA | NIGROMANCIA

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance toque; **Objetivos** 1 baya madura
Duración 10 minutos

Imbuyes a la baya objetivo con el botín de la Naturaleza, convirtiéndola en una buena baya que permite curar y sustentar mucho más allá de su capacidad normal. Una criatura viva puede comerla mediante una acción de Interactuar y recupera 1d6+4 Puntos de Golpe. Si no se consume mientras está en marcha el conjuro, la baya se marchita. Cada seis bayas consumidas proporcionan el mismo sustento que una comida normal a un humano típico.

Potenciado (+1) Puedes designar como objetivo a una baya adicional. Una criatura puede consumir cualquier cantidad de bayas procedentes del mismo lanzamiento con una sola acción de Interactuar.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

CONVOCACIÓN PRIMIGENIA — FOCO 6

POCO COMÚN | CONJURACIÓN | DRUIDA

Lanzamiento ◆ verbal

Potencias a una criatura convocada con el poder de los elementos. Si tu siguiente acción es lanzar o bien *convocar animal* o bien *convocar planta u hongo*, elige entre agua, aire, fuego o tierra, y la criatura que convocas obtiene las aptitudes correspondientes.

- **Agua** La criatura obtiene una Velocidad de nadar de 60 pies (*18 m*), puede invertir 1 acción tras un ataque cuerpo a cuerpo para dar un Empujón (ignorando el penalizador por ataque múltiple) y obtiene resistencia 5 al fuego.
- **Aire** La criatura obtiene una Velocidad de volar de 60 pies (*18 m*).
- **Fuego** Los ataques de la criatura infligen 1d6 daño por fuego adicional, y ésta obtiene resistencia 10 al fuego y debilidad 5 al frío y al agua.
- **Tierra** La criatura obtiene una Velocidad de excavar de 20 pies (*6 m*), reduce en 10 pies (*3 m*) su Velocidad terrestre (mínimo 5 pies [*1,5 m*]) y obtiene resistencia 5 al daño físico.

CURAR ANIMAL — FOCO 1

POCO COMÚN | CURACIÓN | DRUIDA | NIGROMANCIA | POSITIVO

Lanzamiento ◆ a ◆◆ somática

Alcance toque o 30 pies (*9 m*) (ver texto); **Objetivos** 1 criatura animal viva voluntaria

Curas las heridas de un animal, restableciendo al objetivo 1d8 Puntos de Golpe. El número de acciones invertidas Lanzando este conjuro determina su efecto.

- **◆ (somático)** El conjuro tiene un alcance de toque.
- **◆◆ (somático, verbal)** El conjuro tiene un alcance de 30 pies (*9 m*) y restablece otros 8 Puntos de Golpe adicionales al objetivo.

Potenciado (+1) La cantidad de curación o de daño se incrementa en 1d8 y la curación adicional por la versión de dos acciones se incrementa en 8.

FORMA SALVAJE — FOCO 1

POCO COMÚN | DRUIDA | POLIMORFISMO | TRANSMUTACIÓN

Lanzamiento ◆◆ somático, verbal

Duración 1 minuto (o más)

Te infundes de esencia primigenia y te transformas en otro ser. Te puedes transformar en cualquier forma indicada en *forma de peste*, que dura 10 minutos. Cualquier otra *forma salvaje* dura 1 minuto. Puedes añadir más formas a tu lista de *forma salvaje* mediante dotes de druida; la dote te puede conceder una o todas las formas de un conjuro de polimorfismo en concreto. Cuando te transformas en una forma concedida por un conjuro, obtienes todos los efectos de la forma elegida de una versión del conjuro potenciada al nivel de la *forma salvaje*. *Forma salvaje* te permite utilizar tu propio entrenamiento en cambiar de forma con más facilidad que la mayoría de los conjuros de polimorfismo. Cuando eliges utilizar tu propio modificador al ataque cuando estás transformado en lugar del modificador por ataque de la forma por defecto, obtienes un bonificador +2 a tus tiradas de ataque.

Potenciado (2º) También puedes utilizar *forma salvaje* con las formas indicadas en *forma animal*.

MORFISMO SALVAJE — FOCO 1

POCO COMÚN | DRUIDA | MORFISMO | TRANSMUTACIÓN

Lanzamiento ◆ a ◆◆ somática, verbal

Duración 1 minuto

Haces cambiar de forma tu cuerpo basándote en tu entrenamiento, eligiendo uno de los siguientes efectos basados en las dotes de tu orden salvaje.

- Si tienes Forma salvaje, puedes convertir tus manos en zarpas. Tus manos se transforman en zarpas increíblemente afiladas. Estas zarpas son un ataque sin armas en el que estás entrenado e infligen 1d6 daño cortante cada una (ágil, sutil). Sigues pudiendo utilizar las manos para agarrar objetos y utilizarlos mientras están transformadas por este conjuro, pero no puedes empuñar un objeto cuando atacas.
- Si tienes Forma de insecto, puedes en su lugar transformar tu boca en unas fauces, un ataque sin arma en el que estás entrenado y que inflige 1d8 daño perforante.
- Si tienes Forma elemental, puedes transformar tu cuerpo para que esté parcialmente compuesto de materia elemental, lo que te concede resistencia 5 a los impactos críticos y al daño de precisión.
- Si tienes Forma de planta, puedes transformar tus brazos en largas enredaderas, incrementando tu alcance 10 pies (*+3 m*), o a 15 pies (*4,5 m*) con un arma de alcance).
- Si tienes Forma voladora, puedes lanzar el conjuro como una actividad de dos acciones ◆◆ somática, verbal) para hacer que crezcan alas de tu espalda. Dichas alas te permiten volar con una Velocidad de 30 pies (*9 m*).

Potenciado (6º) Puedes elegir hasta dos efectos de la lista. Las zarpas dejan unas heridas terribles e irregulares que también infligen 2d6 daño persistente por sangrado con un impacto, y las fauces están envenenadas, dejando también 2d6 daño persistente por veneno con un impacto.

Potenciado (10º) Puedes elegir hasta tres efectos de la lista. Las zarpas infligen 4d6 daño persistente por sangrado con un impacto y las fauces infligen 4d6 daño persistente por veneno con un impacto.

OLEADA DE TEMPESTAD — FOCO 1

POCO COMÚN | AIRE | DRUIDA | ELECTRICIDAD | EVOCACIÓN

Lanzamiento ◆◆ somático, verbal

Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura

Tirada de salvación Reflejos

Rodeas a un enemigo con una tormenta giratoria de vientos violentos, nubes agitadas y rayos restallantes. La tormenta inflige 1d12 daño por electricidad. El objetivo debe hacer una salvación básica de Reflejos. Con un fallo, el objetivo también queda torpe 2 durante 1 asalto y sufre 1 daño persistente por electricidad.

Potenciado (+1) El daño inicial se incrementa en 1d12 y el daño persistente por electricidad con un fallo se incrementa en 1.

SEÑOR DE LA TORMENTA — FOCO 9

POCO COMÚN | AIRE | DRUIDA | ELECTRICIDAD | EVOCACIÓN

Lanzamiento ◆◆ somático, verbal; **Requisitos** Estás en exteriores y a nivel del suelo.

Área emanación de 100 pies (*30 m*)

Duración mantenido hasta 1 minuto

El cielo por encima de ti se oscurece en cuestión de segundos, girando con nubes ominosas salpicadas de fogonazos de relámpago. Cada asalto en que Mantienes el conjuro, puedes seleccionar uno de los siguientes efectos para que tengan lugar en el área.

- **Calma** Sin efectos adicionales.
- **Lluvia** Una lluvia torrencial cae del cielo, apagando las llamas normales. Las criaturas en el área sufren un penalizador -2 por circunstancia a las pruebas de Acrobacias y de Percepción.
- **Niebla** Cae una densa niebla, ocultando el área con los efectos de *niebla de oscurecimiento*.
- **Viento** Potentes vientos sacuden el área en todas direcciones. Los ataques a distancia sufren un penalizador -4 por circunstancia, y todo vuelo se lleva a cabo contra el viento y cuenta como atravesar terreno difícil.

Además, una vez por asalto puedes utilizar una sola acción, que tiene los rasgos concentrar y manipular, para llamar a un relámpago, que impacta en cualquier objetivo dentro del alcance al que puedes ver. Infliges 10d6 daño por electricidad al objetivo; éste debe hacer una salvación básica de Reflejos. Con un fallo, también queda ensordecido durante 1 asalto.

VUELO DEL VIENTO DE LA TORMENTA — FOCO 4

POCO COMÚN | AIRE | DRUIDA | TRANSMUTACIÓN

Lanzamiento ◆◆ somático, verbal

Duración 1 minuto

Poderosos vientos te llevan suavemente por los aires, concediéndote una Velocidad de volar igual a la terrestre. Cuando acaba la duración de este conjuro, si aún estás volando, flotas hasta el suelo como por *caída de pluma*.

Potenciado (6º) Cuando vuelas utilizando este conjuro, ir contra el viento no te supone atravesar terreno difícil.

HECHICERO

Los hechiceros pueden obtener los siguientes conjuros de linaje.

ABRAZAR EL FOSO — FOCO 3

POCO COMÚN | HECHICERO | MALIGNO | MORFISMO | TRANSMUTACIÓN

Lanzamiento ◆ verbal

Duración 1 minuto

De tu cabeza crecen cuernos diabólicos y tu piel adopta los rasgos del diablo responsable de tu linaje. Obtienes resistencia 5 al mal, el fuego y el veneno, y resistencia 1 al daño físico (excepto la plata). Puedes sufrir daño bueno, incluso si no eres maligno y añades debilidad 5 al daño bueno a tus características (mientras dura el conjuro).

Potenciado (+2) La resistencia al mal, al fuego y al veneno se incrementa en 5, la resistencia al daño físico (excepto la plata) en 2 y la debilidad al daño bueno en 5.

ALAS ANGELICALES — FOCO 3

POCO COMÚN | EVOCACIÓN | HECHICERO | LUZ

Lanzamiento ◆◆ somático, verbal

Duración 3 asaltos

Unas alas de luz pura se extienden de tu espada, concediéndote una Velocidad de volar igual a tu Velocidad. Tus alas emiten luz brillante en un área de 30 pies (*9 m*). Cuando acaba la duración de este conjuro, si aún estás volando, flotas hasta el suelo como por *caída de pluma*.

Potenciado (5º) La duración se incrementa a 1 minuto.

ALAS DE DRAGÓN — FOCO 5

POCO COMÚN | HECHICERO | MORFISMO | TRANSMUTACIÓN

Lanzamiento ◆◆ somático, verbal

Duración 1 minuto

Unas alas coriáceas brotan de tu espalda, lo que te concede una Velocidad de volar igual a 60 pies (*18 m*) o a tu Velocidad terrestre, la mayor de ambas. Cuando acaba la duración de este conjuro, si aún estás volando, flotas hasta el suelo como por *caída de pluma*. Puedes incrementar en 1 el coste en Puntos de Foco para obtener además los efectos de *garras de dragón* mientras duran las alas.

Potenciado (8º) La duración se incrementa a 10 minutos.

ALIENTO DE DRAGÓN — FOCO 3

POCO COMÚN | EVOCACIÓN | HECHICERO

Lanzamiento ◆◆ somático, verbal

Área cono de 30 pies (*9 m*) o línea de 60 pies (*18 m*) que se origina en ti

Tirada de salvación Reflejos o Fortaleza básica

Escupes energía por la boca, infligiendo 5d6 daño. El área, tipo de daño y salvación dependen del tipo de dragón de tu linaje.

Tipo de dragón	Área y tipo de daño	Tirada de salvación
Negro o cobre	Línea de ácido de 60 pies (*18 m*)	Reflejos
Azul o bronce	Línea de electricidad de 60 pies (*18 m*)	Reflejos
Oropel	Línea de fuego de 60 pies (*18 m*)	Reflejos
Verde	Cono de veneno de 30 pies (*9 m*)	Fortaleza
Oro o rojo	Cono de fuego de 30 pies (*9 m*)	Reflejos
Plata o blanco	Cono de frío de 30 pies (*9 m*)	Reflejos

Potenciado (+1) El daño adicional se incrementa en 2d6.

ANATOMÍA INUSUAL — FOCO 5

POCO COMÚN | HECHICERO | POLIMORFÍA | TRANSMUTACIÓN

Lanzamiento ◆ somático

Duración 1 minuto

Transformas tu carne y tus órganos en una extraña amalgama de piel brillante, escamas rugosas, mechones de cabello y protuberancias tumorales. Esto tiene tres efectos:

- Obtienes resistencia 10 al daño de precisión y resistencia 10 al daño adicional debido a los impactos críticos. Si la resistencia es mayor que el daño adicional, lo reduce a 0 pero no el daño normal debido al ataque.
- Obtienes visión en la oscuridad.
- Te rezuma ácido de la piel. Toda criatura que te acierta con un ataque sin armas o con un arma cuerpo a cuerpo sin alcance sufre 2d6 daño por ácido.

Potenciado (+2) Las resistencias se incrementa en 5 y el daño por ácido se incrementa en 1d6.

APARIENCIA HORRENDA — FOCO 3

POCO COMÚN | EMOCIÓN | HECHICERO | ILUSIÓN | MENTAL | MIEDO | VISUAL

Lanzamiento ◆◆ somático, verbal

Área emanación de 30 pies (*9 m*) de radio centrada en ti

Tirada de salvación Voluntad

Transformas brevemente tus rasgos en el rostro horripilante de una saga, infundiendo el miedo en tus enemigos. Cada criatura del área debe hacer una salvación de Voluntad.

Éxito El enemigo no resulta afectado.

Fallo El enemigo queda asustado 1.

Fallo crítico El objetivo queda asustado 2.

Potenciado (5º) Los enemigos en el área quedan asustados 1 con un éxi-

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

to, asustados 2 con un fallo y asustados 3 y huyendo durante un asalto con un fallo crítico. Siguen sin verse afectados con un éxito crítico.

BENDICIÓN DE LA MUERTE EN VIDA — FOCO 1

POCO COMÚN | HECHICERO | NIGROMANCIA | NEGATIVO

Lanzamiento ❖ somático

Alcance toque; **Objetivos** 1 criatura viva tocada

Tirada de salvación Voluntad; **Duración** 1 minuto

Instilas en una criatura el toque de la sepultura. Mientras dura, los conjuros de *dañar* tratan a la criatura como muerta en vida y los conjuros de *curar* la tratan como si estuviera viva. Además, los conjuros de dañar obtienen un bonificador +2 por estatus a los Puntos de Golpe restablecidos al objetivo.

Si el objetivo quiere evitar el conjuro, puede hacer una salvación de Voluntad para reducir los efectos.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado.

Éxito El objetivo se cura la mitad de *curar* y sufre mitad de daño de *dañar* durante 1 asalto.

Fallo Los efectos son tal y como se describen en el texto.

Potenciado (+1) El modificador por estatus a los Puntos de Golpe restablecidos se incrementa en 2.

CANAL DE FUEGO INFERNAL — FOCO 5

POCO COMÚN | EVOCACIÓN | FUEGO | HECHICERO | MAL

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal

Alcance 120 pies (*36 m*); **Área** un cilindro de 10 pies (*3 m*) de radio y 60 pies (*18 m*) de altura

Tirada de salvación Reflejos básica

Invocas un canal de fuego infernal que surge de bajo tierra, infligiendo 4d6 daño por fuego y 4d6 daño maligno.

Potenciado (+1) El daño por fuego se incrementa en 1d6 y el daño maligno se incrementa también en 1d6.

CONTRAMEDIDA ARCANA — FOCO 5

POCO COMÚN | ABJURACIÓN | HECHICERO

Lanzamiento ↻ somático

Desencadenante Una criatura dentro del alcance y a la que puedes ver Lanza un conjuro.

Alcance 120 pies (*36 m*); **Objetivos** el conjuro lanzado por la criatura desencadenante

Socavas el conjuro objetivo, haciendo más fácil defenderse de él. Reduces en 1 el nivel del conjuro, y los objetivos del mismo obtienen un bonificador +2 por estatus a cualquier tirada de salvación, prueba de habilidad, CA o CD contra el mismo.

No puedes reducir el nivel del conjuro por debajo de su mínimo. Por ejemplo, un *cono de frío* de 5º nivel seguiría siendo de 5º, pero una *bola de fuego* de 5º nivel bajaría a 4º. Los objetivos siguen obteniendo todos los demás beneficios, incluso si no reduces el nivel del conjuro.

DESAPARICIÓN FEÉRICA — FOCO 3

POCO COMÚN | ENCANTAMIENTO | HECHICERO

Lanzamiento ❖ somático

Duración hasta el final de tu siguiente turno

Te vuelves invisible e ignoras el terreno difícil natural (como por ejemplo la maleza). Toda acción hostil que utilizas acaba con esta invisibilidad, pero sigues ignorando el terreno difícil natural.

Potenciado (5º) Si utilizas una acción hostil, la invisibilidad no se acaba.

DRENAR LA VIDA — FOCO 3

POCO COMÚN | HECHICERO | NIGROMANCIA | NEGATIVO

Lanzamiento ❖ somático

Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura

Tirada de salvación Fortaleza básica

Cierras el puño y extraes la energía vital de otra criatura, atrayéndola hacia ti. Esto inflige 3d4 daño negativo; el objetivo debe hacer una salvación básica de Fortaleza. Obtienes tantos Puntos de Golpe temporales como el daño sufrido por el objetivo, una vez resuelta su salvación y aplicada tu magia de sangre, si procede. Si los Puntos de Golpe del objetivo eran menos que el daño infligido por ti, obtienes en su lugar tantos Puntos de Golpe como le quedaban. Estos Puntos de Golpe temporales duran 1 minuto.

Potenciado (+1) El daño adicional se incrementa en 1d4.

EDICTO DIABÓLICO — FOCO 1

POCO COMÚN | ENCANTAMIENTO | HECHICERO

Lanzamiento ❖ verbal

Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura

Duración 1 asalto

Pronuncias un edicto diabólico, obligando al objetivo a llevar a cabo una tarea en particular y ofreciendo recompensas por hacerlo. Este obtiene un bonificador +1 por estatus a las tiradas de ataque y a las pruebas de habilidad relacionadas con llevar a cabo dicha tarea. Si rehúsa, en su lugar sufre un penalizador -1 por estatus a todas sus tiradas de ataque y pruebas de habilidad.

ENGAÑO FEÉRICO — FOCO 5

POCO COMÚN | HECHICERO | ILUSIÓN

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal

Alcance 30 pies (*9 m*); **Área** explosión de 30 pies (*9 m*); Objetivos hasta 10 criaturas

Duración 10 minutos

Invocas a la magia feérica para que envuelva en ilusiones a un área o a unos objetivos. Esto tiene el efecto de, o bien *escena ilusoria* sobre el área, o bien velo sobre las criaturas, como si estuviera potenciado 1 nivel por encima de *engaño feérico*, utilizando el rango y la duración de este último conjuro.

ERES MÍO — FOCO 5

POCO COMÚN | EMOCIÓN | ENCANTAMIENTO | HECHICERO | INCAPACITACIÓN | MENTAL

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal

Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura

Tirada de salvación Voluntad; **Duración** 1 asalto

Manipulas las emociones del objetivo, lo que potencialmente te permite controlarlo durante un breve instante. Cada objetivo debe hacer una salvación de Voluntad.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado.

Éxito El objetivo queda aturdido 1.

Fallo En el siguiente turno del objetivo, queda aturdido 1 y puedes controlarlo parcialmente, haciendo que lleve a cabo una sola acción elegida por ti. Si aún le quedan acciones después, puede actuar con normalidad.

Fallo crítico El objetivo queda controlado durante 1 asalto.

Potenciado (7º) Con un fallo, el objetivo queda controlado durante 1 asalto. Con un fallo crítico, el objetivo queda controlado hasta 1 minuto; tiene derecho a una nueva salvación de Voluntad al final de cada uno de sus turnos, y con un éxito el conjuro se acaba.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

EXPLOSIÓN ELEMENTAL — FOCO 5

POCO COMÚN | EVOCACIÓN | HECHICERO

Lanzamiento ◆◆ somático, verbal

Alcance 30 pies (*9 m*) (sólo explosión); **Área** explosión de 10 pies (*3 m*) de radio, cono de 30 pies (*9 m*) o línea de 60 pies (*18 m*).

Tirada de salvación Reflejos básica

Reúnes energía elemental y la liberas contra tus enemigos en una de las diversas formas indicadas, a tu elección, infligiendo 8d6 daño contundente (o daño por fuego si tu elemento es el fuego). Este conjuro tiene el rasgo de tu elemento.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 2d6.

GARRAS DE DRAGÓN — FOCO 1

POCO COMÚN | HECHICERO | MORFISMO | TRANSMUTACIÓN

Lanzamiento ◆ verbal

Duración 1 minuto

Unas crueles garras surgen de tus dedos. Sirven para hacer ataques sin arma ágiles que infligen 1d4 daño cortante y 1d6 daño adicional de un tipo determinado por el dragón de tu linaje (ver la tabla en *aliento de dragón*). Tus escamas procedentes de la magia de sangre brillan con una débil energía, proporcionándote resistencia 5 al mismo tipo de daño.

Potenciado (5º) El daño adicional se incrementa a 2d6 y la resistencia a 10.

Potenciado (9º) El daño adicional se incrementa a 3d6 y la resistencia a 15.

HALO ANGELICAL — FOCO 1

POCO COMÚN | ABJURACIÓN | BUENO | HECHICERO

Lanzamiento ◆ verbal

Área emanación de 15 pies (*4,5 m*)

Duración 1 minuto

Obtienes un halo angelical con un aura que incrementa la curación de los aliados gracias al conjuro *curar*. Tus conjuros de curación obtienen un bonificador +2 por estatus a los Puntos de Golpe curados a tus aliados en el área.

Potenciado (+1) El bonificador por estatus se incrementa en 2.

IRA ABISAL — FOCO 5

POCO COMÚN | EVOCACIÓN | HECHICERO

Lanzamiento ◆◆ somático, verbal

Área cono de 60 pies (*18 m*)

Tirada de salvación Reflejos básica

Evocas la energía de un reino abisal. Los tipos de daño del conjuro (uno por energía y otro físico) se basan en el resultado de una tirada en la tabla a continuación.

1d4	Reino	Manifestación	Tipo de daño
1	Cielos	Relámpagos y escombros voladores	Contundente y electricidad
2	Profundidades	Ácido y cáscaras demoníacas	Ácido y cortante
3	Congelado	Aire gélido y hielo	Contundente y frío
4	Volcánico	Rocas volcánicas irregulares y magma	Fuego y perforante

Infliges 4d6 daño a cada una de las criaturas del cono (8d6 daño total) de cada uno de los tipos de daño correspondientes.

Potenciado (+1) El daño para cada tipo se incrementa en 1d6.

LANZAMIENTO ELEMENTAL — FOCO 1

POCO COMÚN | ATAQUE | EVOCACIÓN | HECHICERO

Lanzamiento ◆ somático

Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura

Con un movimiento de tu muñeca, lanzas contra tu enemigo un pedazo de tu materia elemental. Haz una tirada de ataque de conjuro, infligiendo 1d8 daño contundente (o daño por fuego si tu elemento es el fuego) con un éxito, y doble daño con un éxito crítico. Este conjuro tiene el rasgo de tu elemento.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 1d8.

MALEFICIO CELOSO — FOCO 1

POCO COMÚN | HECHICERO | MALDICIÓN | NIGROMANCIA

Lanzamiento ◆ verbal

Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura

Tirada de salvación Voluntad; **Duración** hasta 1 minuto

Extraes los celos innatos de una saga para negar a un objetivo el mayor de sus atributos. El objetivo sufre un estado adverso que depende del mayor de sus modificadores por característica: Fuerza (debilitado); Destreza (torpe); Constitución (entrenado); o Inteligencia, Sabiduría o Carisma (anonadado). Con un empate, la criatura es quien decide cuál de los estados asociados con el modificador a la habilidad empatada va a sufrir. Cada objetivo debe hacer una salvación de Voluntad.

Éxito El objetivo no resulta afectado.

Fallo El valor del estado es 1.

Fallo crítico El valor del estado es 2.

Al inicio de cada uno de tus turnos, el objetivo puede hacer otra salvación de Voluntad, acabando con el efecto si tiene éxito.

MANDÍBULAS DEL GLOTÓN — FOCO 1

POCO COMÚN | HECHICERO | MORFISMO | NIGROMANCIA

Lanzamiento ◆ somático, verbal

Duración 1 minuto

Tu boca se transforma en unas fauces sombrías rebosantes de dientes puntiagudos. Estas mandíbulas son un ataque sin armas con el rasgo vigoroso, que infligen 1d8 daño perforante. Si impactas con las mandíbulas e infliges daño, obtienes 1d6 Puntos de Golpe temporales.

Potenciado (+2) Los Puntos de Golpe temporales se incrementan en 1d6.

MARCA CELESTIAL — FOCO 5

POCO COMÚN | HECHICERO | MALDICIÓN | NIGROMANCIA

Lanzamiento ◆ somático

Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura maligna

Duración 1 asalto

Un símbolo resplandeciente aparece en el objetivo, marcándolo para la justicia divina. Tus aliados y tú obtenéis un bonificador +1 por estatus a vuestras tiradas de ataque y pruebas de habilidad contra él. Cada vez que una criatura buena daña al objetivo, dicha criatura inflige 1d4 daño bueno adicional. El objetivo queda a continuación temporalmente inmune durante 1 minuto.

Potenciado (+2) El daño adicional se incrementa en 1.

MIEMBROS TENTACULARES — FOCO 1

POCO COMÚN | HECHICERO | MORFISMO | TRANSMUTACIÓN

Lanzamiento ◆ somático

Duración 1 minuto

Tus brazos se convierten en tentáculos largos y flexibles, incrementando

a 10 pies (*3 m*) tu alcance cuando haces conjuros de alcance toque y cuando llevas a cabo Golpes sin armas con los brazos (como por ejemplo Golpes de puño y de zarpa). Esto no cambia el alcance de tus ataques con armas cuerpo a cuerpo. Mientras dura el conjuro, siempre que Lanzas un conjuro puedes añadir una acción adicional a dicho lanzamiento para prolongar temporalmente su alcance a 20 pies (*6 m*) a fin de entregar dicho conjuro.

Potencial (+2) Cuando añades una acción adicional a un conjuro para prolongar temporalmente tu alcance, éste se incrementa en 10 pies (*3 m*) adicionales a fin de entregar dicho conjuro.

MOVIMIENTO ELEMENTAL — FOCO 3

POCO COMÚN | EVOCACIÓN | HECHICERO

Lanzamiento ◆◆ somático, verbal

Duración 1 minuto

Llamas a tu elemento para que te impulse, mejorando tu Velocidad según tu elemento. Este conjuro tiene el rasgo de tu elemento.

- **Agua** Obtienes una Velocidad de nadar igual a tu Velocidad terrestre y puedes respirar bajo el agua.
- **Aire** Obtienes una Velocidad de volar igual a tu Velocidad terrestre.
- **Fuego** Obtienes una Velocidad de volar igual a tu Velocidad terrestre.
- **Tierra** Obtienes una Velocidad de excavar igual a tu Velocidad terrestre.

Potenciado (6º) Obtienes además un bonificador +10 pies (*+3 m*) por estatus a tus Velocidades.

Potenciado (9º) El bonificador por estatus se incrementa a +20 pies (*+6 m*).

PANTANO DE PEREZA — FOCO 1

POCO COMÚN | CONJURACIÓN | HECHICERO

Lanzamiento ◆ a ◆◆ somático, verbal

Alcance 120 pies (*36 m*); **Área** explosión de 5 pies (*1,5 m*) o más

Tirada de salvación Fortaleza básica; **Duración** 1 minuto

El terreno del área se vuelve pantanoso y fétido. El área se convierte en terreno difícil. El limo del fondo de la ciénaga se anima en forma de diminutas bestias de cieno de apariencia demoníaca. No funcionan como criaturas normales, pero se lanzan en forma de plaga para cubrir a las criaturas que hay en el pantano y exudan un hedor tóxico. La plaga inflige 1d6 daño por veneno; las criaturas que acaban su turno en el área deben hacer una salvación básica de Fortaleza. Puedes incrementar el número de acciones que cuesta Lanzar el conjuro. Por cada acción adicional, incrementa en 5 pies (*1,5 m*) el radio de la explosión.

Potenciado (+2) El daño se incrementa en 1d6 y el radio inicial se incrementa en 5 pies (*1,5 m*).

POLVO FEÉRICO — FOCO 1

POCO COMÚN | ENCANTAMIENTO | HECHICERO | MENTAL

Lanzamiento ◆ o más (somático, verbal)

Alcance 30 pies (*9 m*); **Área** explosión de 5 pies (*1,5 m*) o más

Tirada de salvación Voluntad; **Duración** 1 asalto

Espolvoreas polvo mágico en el área del conjuro, haciendo que quien está en su interior sea más fácil de engañar. Cada criatura del área debe hacer una salvación de Fortaleza. Por cada acción adicional que utilizas Lanzando el conjuro, el radio de la explosión se incrementa en 5 pies (*1,5 m*).

Éxito La criatura no resulta afectada.

Fallo La criatura no puede utilizar reacciones y sufre un penalizador -2 por estatus a las pruebas de Percepción y a las salvaciones de Voluntad.

Fallo crítico Igual que en fallo y la criatura sufre además un penalizador -1 a las pruebas de Percepción y a las salvaciones de Voluntad durante 1 minuto.

Potenciado (+3) El radio inicial se incrementa en 5 pies (*1,5 m*).

PROLONGAR CONJURO — FOCO 3

POCO COMÚN | ADIVINACIÓN | HECHICERO | METAMAGIA

Lanzamiento ◆ verbal

Llamas al conocimiento de los antiguos almacenado en tu sangre para prolongar tu magia. Si tu siguiente acción es Lanzar un conjuro con una duración de 1 minuto sobre un sólo objetivo y no es del mayor nivel de conjuro que puedes lanzar, en su lugar dura 10 minutos. De esta forma sólo puedes tener un conjuro activo prolongado a la vez.

RECUERDOS ANCESTRALES — FOCO 1

POCO COMÚN | ADIVINACIÓN | HECHICERO

Lanzamiento ◆ verbal

Duración 1 minuto

Los recuerdos de los lanzadores de conjuros que llevan mucho tiempo muertos te conceden conocimiento en una habilidad específica. Elige cualquier habilidad que no sea de Saber, o una habilidad de Saber relacionada con el antiguo imperio del que procede tu linaje. Te conviertes en entrenado temporalmente en dicha habilidad y podrías obtener otros recuerdos asociados con un antepasado que estuvo entrenado en esa misma habilidad. Si llevas a cabo una tarea o actividad que dura más que este conjuro, utiliza el modificador por competencia inferior.

Potenciado (6º) Obtienes temporalmente el nivel experto en la habilidad elegida.

SEPULTURA AFERRANTE — FOCO 5

POCO COMÚN | HECHICERO | NIGROMANCIA

Lanzamiento ◆◆ somático, verbal

Alcance 60 pies (*18 m*); **Área** un radio de 20 pies (*6 m*) a nivel del suelo

Tirada de salvación Reflejos

Cientos de brazos esqueléticos surgen del suelo en el área, arañando a las criaturas de su interior e intentando retenerlas. Los brazos esqueléticos infligen 6d6 daño cortante. Cada criatura del área debe hacer una salvación de Reflejos.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado.

Éxito La criatura sufre mitad de daño.

Fallo La criatura sufre daño completo y un penalizador -10 pies (*-3 m*) por circunstancia a sus Velocidades durante 1 asalto.

Fallo crítico La criatura sufre doble daño y queda inmovilizada durante 1 asalto o hasta que Huye.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 2d6.

SUSURROS ABERRANTES — FOCO 3

POCO COMÚN | AUDITIVO | ENCANTAMIENTO | HECHICERO | MENTAL

Lanzamiento ◆ a ◆◆◆ verbal

Área emanación de 5 pies (*1,5 m*) o más; **Objetivos** todos los enemigos en el área

Tirada de salvación Voluntad; **Duración** 1 asalto

Pronuncias frases en una lengua desconocida, asaltando la mente de quienes están cerca. Cada objetivo debe llevar a cabo una sal-

vación de Voluntad. Sea cual sea el resultado de dicha salvación, a continuación cada objetivo queda temporalmente inmune durante 1 minutos. Puedes incrementar el número de acciones necesarias para Lanzar el conjuro (hasta un máximo de 3 en total) Por cada acción adicional, incrementa en 5 pies (*1,5 m*) el radio de la emanación, hasta un máximo de 10 pies (*3 m*) adicionales para 3 acciones.

Éxito El objetivo no resulta afectado.

Fallo El objetivo queda anonadado 2.

Fallo crítico El objetivo queda confundido.

Potenciado (+3) El radio inicial se incrementa en 5 pies (*1,5 m*).

MAGO

Los magos pueden obtener los siguientes conjuros de escuela.

ABSORCIÓN DE ENERGÍA — FOCO 4

POCO COMÚN | ABJURACIÓN | MAGO

Lanzamiento verbal

Desencadenante Un efecto te infligiría daño por ácido, electricidad, frío o fuego.

Obtienes resistencia 15 al daño por ácido, electricidad, frío o fuego debido al efecto desencadenante (un tipo a elegir por ti). La resistencia tan sólo se aplica al daño inicial del efecto desencadenante.

Potenciado (+1) La resistencia se incrementa en 5.

AUMENTAR CONVOCACIÓN — FOCO 1

POCO COMÚN | CONJURACIÓN | MAGO

Lanzamiento verbal

Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura convocada por ti.

Potencias las aptitudes de una criatura convocada. El objetivo obtiene un bonificador +1 por estatus a todas sus pruebas (que también se aplica a las CD de la criatura, incluyendo su CA) mientras dura la convocación, y con un límite de 1 minuto.

AURA PAVOROSA — FOCO 4

POCO COMÚN | EMOCIÓN | ENCANTAMIENTO | MAGO | MENTAL | MIEDO

Lanzamiento somático, verbal

Área emanación de 30 pies (*9 m*) de radio

Duración mantenido hasta 1 minuto

Emites un aura de terror. Los enemigos en el área quedan asustados 1 e incapaces de reducir el estado.

CAPA DE INVISIBILIDAD — FOCO 4

POCO COMÚN | ILUSIÓN | MAGO

Lanzamiento somático

Duración 1 minuto

Te vuelves invisible, con las mismas restricciones que el conjuro de 2º nivel *invisibilidad*.

Potenciado (6º) La duración se incrementa a 10 minutos.

Potenciado (8º) La duración se incrementa a 1 hora.

CUSTODIA PROTECTORA — FOCO 1

POCO COMÚN | ABJURACIÓN | MAGO

Lanzamiento somático

Área emanación de 5 pies (*9 m*) de radio centrada en ti

Duración mantenido hasta 1 minuto

Emanas un aura brillante de magia protectora. Tú y cualquier aliado tuyo en el interior del área obtenéis un bonificador +1 por estatus a la CA. Cada vez que Mantienes el conjuro, el radio de la emanación se incrementa en 5 pies (*1,5 m*) hasta un máximo de 30 pies (*9 m*).

FORMA CAMBIANTE — FOCO 4

POCO COMÚN | MAGO | MORFISMO | TRANSMUTACIÓN

Lanzamiento somático

Duración 1 minuto

Obtienes una de las siguientes aptitudes a tu elección. Puedes Disipar este conjuro.

- Obtienes un bonificador de 20 pies (*6 m*) por estatus a tu Velocidad.
- Obtienes una Velocidad de trepar o de nadar igual a la mitad de tu Velocidad terrestre.
- Obtienes visión en la oscuridad.
- Obtienes un par de zarpas. Las zarpas te proporcionan ataques sin armas ágiles y sutiles que infligen 1d8 daño cortante.
- Obtienes olfato 60 pies (*18 m*) (impreciso).

LLAMADA DE LA SEPULTURA — FOCO 1

POCO COMÚN | ARCANO | ATAQUE | MAGO | NIGROMANCIA

Lanzamiento somático, verbal

Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura viva.

Disparas un rayo de energía enfermiza. Haz una tirada de ataque de conjuros.

Éxito crítico El objetivo queda indispuesto 2 y lentificado 1 mientras está indispuesto.

Éxito El objetivo queda indispuesto 1.

Fallo El objetivo no resulta afectado.

MANO DEL APRENDIZ — FOCO 1

POCO COMÚN | ATAQUE | EVOCACIÓN | MAGO

Lanzamiento somático

Alcance 500 pies (*150 m*); **Objetivos** 1 criatura

Lanzas contra el objetivo un arma cuerpo a cuerpo empuñada en la que estás entrenado, haciendo una tirada de ataque de conjuros. Con un éxito, infliges el daño del arma como si hubieras impactado con un Golpe cuerpo a cuerpo, pero añadiendo al daño tu modificador por característica de lanzamiento de conjuros, en lugar de tu modificador por Fuerza. Con un éxito crítico, infliges doble daño, y sumas el efecto de especialización crítica del arma. Sea cual sea el resultado, el arma vuelve volando a tus manos.

MEJORA FÍSICA — FOCO 1

POCO COMÚN | TRANSMUTACIÓN | MAGO

Lanzamiento verbal

Alcance toque; **Objetivos** 1 criatura viva

Duración hasta el final del siguiente turno del objetivo

Mejoras temporalmente el físico del objetivo. El objetivo obtiene un bonificador +2 por estatus a la siguiente prueba de Acrobacias, prueba de Atletismo, salvación de Fortaleza o salvación de Reflejos que hace.

OJO VIGILANTE — FOCO 4

POCO COMÚN | ADIVINACIÓN | MAGO

Lanzamiento somático

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Alcance 500 pies (*150 m*)
Duración 1 hora

Creas un ojo sensor sencillo, igual que *clarividencia* (pág. 327). Cuando lo creas, el ojo debe estar en tu línea visual.

Al acabar el conjuro, puedes gastar 1 Punto de Foco como acción gratuita para prolongar la duración otra hora aunque, de la forma habitual, se acaba de inmediato durante tus siguientes preparativos diarios.

PALABRAS HECHIZADORAS — FOCO 1

POCO COMÚN | AUDITIVO | ENCANTAMIENTO | INCAPACITACIÓN | LINGÜÍSTICO | MAGO | MENTAL

Lanzamiento ◆ verbal
Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura
Tirada de salvación Voluntad; **Duración** hasta el inicio de tu siguiente turno.

Susurras unas palabras hechizadoras para desviar la ira de tu enemigo. Cada objetivo debe hacer una salvación de Voluntad.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado.
Éxito El objetivo sufre un penalizador -1 por circunstancia a las tiradas de ataque y de daño contra ti.
Fallo El objetivo no puede utilizar acciones hostiles contra ti.
Fallo crítico El objetivo queda aturdido 1 y no puede utilizar acciones hostiles contra ti.

PASO DIMENSIONAL — FOCO 4

POCO COMÚN | CONJURACIÓN | MAGO | TELETRANSPORTE

Lanzamiento ◆ somático
Alcance 20 pies (*6 m*)

Te teletransportas a una ubicación hasta 20 pies (*6 m*) de distancia dentro de tu línea visual.

Potenciado (+1) La distancia a la que te puedes teletransportar se incrementa en 5 pies (*1,5 m*).

RAYO DE FUERZA — FOCO 1

POCO COMÚN | EVOCACIÓN | FUERZA | MAGO

Lanzamiento ◆ somático
Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura

Disparas un dardo de fuerza infalible con la punta de los dedos. Impacta automáticamente e inflige 1d4+1 daño por fuerza al objetivo.

Potenciado (+2) El daño se incrementa en 1d4+1.

TEMPESTAD ELEMENTAL — FOCO 4

POCO COMÚN | EVOCACIÓN | MAGO | METAMAGIA

Lanzamiento ◆ verbal

Tu lanzamiento te rodea de una nube de energía elemental. Si la siguiente acción que llevas a cabo es Lanzar un conjuro de tus espacios de conjuro de mago, que es de evocación e inflige daño por ácido, frío, electricidad o fuego, una emanación de energía de 10 pies (*3 m*) te rodea mientras lo lanzas. Los enemigos en el área sufren 1d6 daño por nivel de conjuro del que acabas de lanzar y del mismo tipo de daño que éste inflige (elige uno si hay varios). Combina el daño tanto de *tempestad elemental* como del otro conjuro contra los enemigos que sufren daño debido a ambos antes de aplicar bonificadores, penalizadores, resistencias, debilidades y cosas parecidas.

TERRENO DISTORSIONADO — FOCO 1

POCO COMÚN | ILUSIÓN | MAGO | VISUAL

Lanzamiento ◆ a ◆◆◆ somático, verbal
Alcance 60 pies (*18 m*); **Área** explosión de 5 pies (*1,5 m*) o más
Duración 1 minuto

Creas peligros ilusorios que cubren todas las superficies del área (típicamente el suelo). Toda criatura que atraviesa la ilusión trata las casillas como terreno difícil. Una criatura puede intentar descreer el efecto de la forma habitual después de utilizar una acción de Buscar o de llevar a cabo acciones interaccionando con la ilusión. Si descree con éxito, ignora el efecto durante el resto de la duración del conjuro. Por cada acción adicional que utilizas lanzando el conjuro, el radio de la explosión se incrementa en 5 pies (*1,5 m*), hasta un máximo de 10 pies (*3 m*) adicionales para 3 acciones.

Potenciado (4º) Puedes hacer que la ilusión aparezca en el aire en lugar de en una superficie, haciendo que funcione como terreno difícil para las criaturas voladoras.

VACIADO DE VIDA — FOCO 4

POCO COMÚN | CURACIÓN | MAGO | NIGROMANCIA

Lanzamiento ↻ verbal
Desencadenante Gastas uno de tus espacios de conjuro de mago para lanzar un conjuro de mago de la escuela de nigromancia

Utilizas parte de la magia del conjuro para curarte, recuperando 1d8 Puntos de Golpe por nivel del conjuro.

VISTA DEL ADIVINO — FOCO 1

POCO COMÚN | ADIVINACIÓN | CONCENTRAR | FORTUNA | MAGO

Lanzamiento ◆ verbal
Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura viva voluntaria.
Duración hasta el final de tu siguiente turno

Atisbas el futuro del objetivo. Tira 1d20; cuando el objetivo tiene que hacer una tirada de salvación o prueba de habilidad no secreta, puede utilizar el número que tú has sacado en lugar de tirar, y el conjuro se acaba. Alternativamente y en su lugar puedes revelar el resultado de la tirada de dado de una de las pruebas secretas del objetivo mientras dura el conjuro, y éste se acaba. Lanzarlo de nuevo acaba con cualquier *vista del adivino* que has lanzado, así como con cualquiera activa sobre el objetivo.

MONJE

Los monjes pueden obtener los siguientes conjuros de *ki*.

CUERPO VACÍO — FOCO 9

POCO COMÚN | CONJURACIÓN | MONJE | TELETRANSPORTE

Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Duración 1 minuto

Te conviertes en etéreo, con los efectos de *excursión etérea*, pero no tienes que concentrarte.

EMBESTIDA DE *KI* — FOCO 1

POCO COMÚN | MONJE | TRANSMUTACIÓN

Lanzamiento ◆ verbal

Acelerado por tu *ki*, te mueves con tal velocidad que te vuelves borroso. Puedes mover dos veces: dos Zancadas, o dos Pasos, o una Zancada y un Paso (en cualquier orden). Obtienes el estado oculto durante este movimiento y hasta el inicio de tu siguiente turno.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

EXPLOSIÓN DE *KI* FOCO 3

POCO COMÚN EVOCACIÓN FUERZA MONJE

Lanzamiento ◆ a ◆◆◆ somática, verbal

Área cono de 15 pies (*4,5 m*) o más

Tirada de salvación Fortaleza

Desatas tú *ki* como una poderosa explosión de fuerza que inflige 2d6 daño por fuerza. Si utilizas 2 acciones para lanzar *explosión de ki,* incrementa el tamaño del cono a 30 pies (*9 m*) y el daño a 3d6. Si utilizas 3 acciones para lanzar *explosión de ki,* incrementa el tamaño del cono a 60 pies (*18 m*) y el daño a 4d6. Cada criatura del área debe hacer una salvación de Fortaleza.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado.

Éxito La criatura sufre mitad de daño.

Fallo La criatura sufre daño completo y es empujada 5 pies (*1,5 m*).

Fallo crítico La criatura sufre doble daño y es empujada 10 pies (*3 m*).

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 1d6, o en 2d6 si utilizas 2 o 3 acciones.

GOLPE DE *KI* FOCO 1

POCO COMÚN MONJE TRANSMUTACIÓN

Lanzamiento ◆ verbal

Concentras tu *ki* para llevar a cabo ataques mágicos. Da un Golpe sin armas o haz una Ráfaga de golpes (esto no cambia el límite de utilizar tan sólo una floritura por turno). Obtienes un bonificador +1 por estatus a tus tiradas de ataque con los Golpes y estos infligen 1d6 daño adicional. Este daño puede ser de uno cualquiera de los siguientes tipos a tu elección, a elegir cada vez que das un Golpe: fuerza, legal (sólo si eres legal), negativo o positivo.

Potenciado (+4) El daño adicional se incrementa en 1d6.

PALMA TEMBLOROSA FOCO 8

POCO COMÚN INCAPACITANTE MONJE NIGROMANCIA

Lanzamiento ◆◆ somático, verbal

Tirada de salvación Fortaleza; **Duración** 1 mes

Da un Golpe sin armas en cuerpo a cuerpo. Si impactas y el objetivo está vivo, en cualquier momento de la duración puedes invertir una sola acción, que tiene los rasgos auditivo y concentrar, en pronunciar una palabra mortal que podría matarlo instantáneamente. El objetivo debe llevar a cabo una salvación de Fortaleza.

Éxito crítico El objetivo sobrevive, el conjuro se acaba y objetivo queda después temporalmente inmune durante 24 horas.

Éxito El objetivo queda aturdido 1 y sufre 40 daño, el conjuro se acaba y el objetivo queda después temporalmente inmune durante 24 horas.

Fallo El objetivo queda aturdido 3 y sufre 80 daño. La duración del conjuro continúa, pero el objetivo queda después temporalmente inmune durante 24 horas contra morir debido a *palma temblorosa*.

Fallo crítico El objetivo muere.

Si lanzas de nuevo *palma temblorosa,* los efectos de cualquier lanzamiento anterior se acaban de inmediato.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 10 con un fallo o en 5 con un éxito.

PASO ABUNDANTE FOCO 4

POCO COMÚN CONJURACIÓN MONJE TELETRANSPORTE

Lanzamiento ◆ somático

Alcance 15 pies (*4,5 m*) o más.

Te mueves tan rápidamente que te difuminas por los linderos de los Planos. Te teletransportas hasta una distancia igual a tu Velocidad, a un lugar que está en tu línea visual.

PLENITUD DEL CUERPO FOCO 2

POCO COMÚN CURACIÓN MONJE NIGROMANCIA POSITIVO

Lanzamiento ◆ verbal

Te curas a ti mismo de una de las siguientes formas, elegida por ti cuando lanzas el conjuro.

- Recuperas 8 Puntos de Golpe.
- Intentas curar un veneno o enfermedad que te aflige; intenta contrarrestar la aflicción.

Potenciado (+1) Si eliges recuperar Puntos de Golpe, la cantidad recuperada se incrementa en 8.

POSICIÓN DE LOS VIENTOS SALVAJES FOCO 4

POCO COMÚN AIRE EVOCACIÓN MONJE POSICIÓN

Lanzamiento ◆ somático

Duración hasta que abandonas la posición

Adoptas la posición de los vientos que fluyen, enviando a distancia ondas de energía. Puedes hacer Golpes sin armas de impacto de viento como Golpes a distancia contra objetivos a 30 pies (*9 m*) o menos. Infligen 1d6 daño contundente, utilizan el grupo pelea y tienen los rasgos ágil, no letal, propulsión y sin armas. Los Golpes de impacto de viento ignoran la ocultación y todo tipo de cobertura.

Cuando estás en la *posición de los vientos salvajes*, obtienes un bonificador +2 por circunstancia a la CA contra los ataques a distancia.

SALTAR CON EL VIENTO FOCO 5

POCO COMÚN AIRE MONJE TRANSMUTACIÓN

Lanzamiento ◆ verbal

Duración 1 minuto

Obtienes una Velocidad de volar igual a tu Velocidad. Debes acabar tu turno en terreno sólido, o caer.

Potenciado (6°) Al final de tu turno, puedes hacer una prueba de Acrobacias CD 30 para mantenerte en vuelo. Si tienes éxito, no caes.

Rituales

Un ritual es un conjuro complejo y esotérico que todo el mundo puede lanzar. Se tarda mucho más en lanzar un ritual que en lanzar un conjuro normal, pero los rituales pueden tener efectos más poderosos.

Cómo lanzar rituales

Cuando te haces cargo de un ritual, eres su lanzador principal y los demás que te ayudan son lanzadores secundarios. Puedes ser el lanzador principal de un ritual incluso si no puedes lanzar conjuros. Debes conocer el ritual, y el nivel del mismo no puede ser superior a la mitad de tu nivel redondeado hacia arriba. Has de tener también el nivel de competencia requerido en la habilidad utilizada para la prueba principal del ritual (ver Pruebas más abajo) y como lanzador principal has de hacer esta prueba de habilidad para determinar los efectos del ritual. La prueba de habilidad principal determina la tradición.

Los rituales no requieren espacios de conjuro para ser lanzados. Puedes potenciar un ritual hasta la mitad de tu nivel redondeado hacia arriba, lo que se decide al iniciar el mismo. Siempre se tarda por lo menos 1 hora en llevar a cabo un ritual, y a menudo más. Si bien un ritual es una actividad de tiempo libre, es posible (aunque arriesgado) llevar a cabo uno de ellos durante la exploración si se dispone de un tiempo ininterrumpido suficiente. El tiempo de lanzamiento de un ritual se suele indicar en días. Cada día de lanzamiento requiere 8 horas de participación en el ritual por parte de todos los lanzadores, con pausas durante los rituales que duran muchos días para permitir el descanso. Un lanzador puede continuar un ritual de muchos días, por lo general con un cántico ligero o meditación, mientras los demás lanzadores descansan. Todos los rituales requieren componentes materiales, somáticos y verbales a lo largo de su tiempo de lanzamiento.

Cómo aprender rituales

Aprender un ritual no cuenta contra ningún límite de conjuros en tu repertorio ni en ninguna otra aptitud normal de lanzamiento de conjuros. Los rituales nunca son comunes, aunque si buscas lo suficiente probablemente encontrarás a alguien que puede llevar a cabo por ti un ritual poco común. Aun así, puede que no esté dispuesto a enseñártelo.

Coste

La entrada de Coste de un ritual indica los componentes valiosos que se requieren para lanzarlo. Si un ritual no tiene dichos componentes, no hay entrada de Coste. El coste se consume cuando haces la prueba de habilidad principal. A menudo los costes se representan con un coste base implicado por el nivel del objetivo y a veces el nivel del conjuro. Si el nivel del objetivo es menor que 1, en su lugar multiplica el coste por 1. Las versiones potenciadas que incrementan el coste base lo multiplican por el nivel del objetivo o por otro valor según es apropiado. La mayoría de los rituales que crean criaturas permanentes, como por ejemplo *crear muertos vivientes*, utilizan costes basados en el nivel del conjuro, tal y como se presenta en la Tabla 7-1.

Tabla 7-1: Rituales de creación de criaturas

Nivel de la criatura	Nivel del conjuro requerido	Coste
–1 o 0	2	15 po
1	2	60 po
2	3	105 po
3	3	180 po
4	4	300 po
5	4	480 po
6	5	750 po
7	5	1.080 po
8	6	1.500 po
9	6	2.100 po
10	7	3.000 po
11	7	4.200 po
12	8	6.000 po
13	8	9.000 po
14	9	13.500 po
15	9	19.500 po
16	10	30.000 po
17	10	45.000 po

Lanzadores secundarios

Muchos rituales necesitan lanzadores secundarios adicionales, que tampoco hace falta que sean capaces de lanzar conjuros. A diferencia de un lanzador principal, un lanzador secundario no necesita un nivel mínimo o competencia en la habilidad. La entrada Lanzadores secundarios, si está presente, indica el número mínimo requerido de lanzadores secundarios.

Pruebas

A la culminación del ritual, debes hacer la prueba de habilidad indicada en la entrada Prueba principal para determinar el resultado. Las pruebas principales suelen tener una CD muy difícil para un nivel que es el doble del nivel de conjuro del ritual. Como otras actividades de tiempo libre, los efectos de fortuna y desventura no pueden modificar tus pruebas para ritual, ni tampoco los bonificadores o penalizadores que no están activos a lo largo del proceso.

El DJ puede ajustar la CD de los rituales, añadir o cambiar pruebas principales o secundarias o incluso prescindir de requisitos para ajustarse a circunstancias específicas. Por ejemplo, llevar a cabo un ritual en un lugar en el que convergen las líneas Ley en una noche de luna llena podría hacer que un ritual normalmente difícil fuera drásticamente más fácil.

Pruebas Secundarias

A menudo un ritual requiere pruebas secundarias para representar aspectos de su lanzamiento, por lo general con una CD normal para un nivel que es el doble del nivel de conjuro del ritual. Cada prueba secundaria la debe hacer un lanzador secundario diferente.

Si hay más lanzadores secundarios que pruebas, los que sobran no hacen ninguna. Los lanzadores secundarios hacen sus pruebas antes de que se haga la prueba principal; sin importar los resultados, el ritual avanza hasta la prueba principal. Las pruebas secundarias afectan a la prueba principal dependiendo de sus resultados.

Éxito crítico Obtienes un bonificador +2 por circunstancia a la prueba principal

Éxito Ni bonificador ni penalizador.

Fallo Sufres un penalizador -4 por circunstancia a la prueba principal.

Fallo crítico Igual que en fallo, y reduces en un paso el grado de éxito de la prueba de habilidad principal.

Efecto

El efecto de un ritual depende del resultado de la prueba principal. Si un efecto indica una CD de salvación, utiliza tu CD de conjuros para la tradición mágica del ritual (o 12 + tu nivel + tu mayor modificador por característica mental si no tienes CD de conjuros).

Rituales

Los siguientes rituales son tan sólo una pequeña muestra de los muchos que existen.

Aliado de los Planos — Ritual 5

Poco común | Conjuración

Lanzamiento 1 día; **Coste** incienso y ofrendas raras por un valor total de 2 po x el nivel del conjuro x el nivel del objetivo; **Lanzadores secundarios** 2, que deben compartir tu religión.

Prueba principal Religión (experto); **Pruebas secundarias** Diplomacia

Duración ver texto

Pides a tu dios que te conceda ayuda en forma de un servidor divino a elegir por él, de un nivel no superior al doble del nivel del conjuro de *aliado de los Planos*. Mientras llevas a cabo este ritual, los lanzadores secundarios suplican a tu dios, explicando el tipo de ayuda que necesitas y por qué; si la tarea encaja de forma sustancial con tu dios, el DJ puede conceder un bonificador por circunstancia a la prueba secundaria de Diplomacia o decretar que la prueba es automáticamente un éxito crítico. Si el ritual tiene éxito, debes ofrecer al servidor un pago que depende de factores como la duración y el peligro de la tarea. El pago siempre cuesta por lo menos tanto como un objeto consumible del nivel de la criatura, incluso para una tarea corta y sencilla, y a menudo cuesta tanto como un objeto mágico permanente del nivel de la criatura, si de lo que se trata es de persuadirla de que combata a tu lado. Si utilizas el ritual sin un buen motivo, el resultado es automáticamente un fallo crítico.

Éxito crítico Tu dios envía a un servidor, y el pago del mismo es sólo la mitad de lo normal. Si pides a un servidor en particular por su nombre, es probable que tu dios envíe a dicho servidor a menos que esté ocupado.

Éxito Tu dios envía a un servidor.

Fallo Tu dios no envía a un servidor.

Fallo crítico Tu dios se ofende y envía un signo de desaprobación o posiblemente incluso a un servidor para que te reprenda o de ataque, dependiendo de la naturaleza de tu dios. Debes llevar a cabo un ritual de *expiación* a fin de recuperar tu anterior estatus para con tu dios.

Animar Objeto — Ritual 2

Poco común | Transmutación

Lanzamiento 1 día; **Coste** aceites raros, ver Tabla 7-1; **Lanzadores secundarios** 1

Prueba principal Arcanos (experto); **Pruebas secundarias** Artesanía

Alcance 10 pies (*3 m*); **Objetivos** 1 objeto

Transformas el objetivo en un objeto animado con un nivel hasta el permitido por la Tabla 7-1 y de un tipo que corresponde al objeto (por lo que una escoba se convertiría en una escoba animada).

Éxito crítico El objetivo se convierte en un objeto animado del tipo apropiado. Si por lo menos es 4 niveles menor que tú, puedes convertirlo en un esbirro. Esto le concede el rasgo esbirro, significando que puede utilizar 2 acciones cuando le das órdenes y darle órdenes es una acción con los rasgos auditivo y concentrar. Puedes tener un máximo de cuatro esbirros bajo tu control. Si no se convierte en un esbirro, puedes darle una orden sencilla. Persigue dicho objetivo de forma unívoca, ignorando cualquiera de tus órdenes subsiguientes.

Éxito Igual que éxito crítico, excepto que un objeto animado que no se convierte en esbirro permanece en su lugar y ataca a cualquiera que le ataque o intente robarlo o moverlo, en lugar de seguir tus órdenes.

Fallo No consigues crear el objeto animado.

Fallo crítico Creas el objeto animado, pero se vuelve bersérker e intenta destruirte.

Asolar — Ritual 4

Poco común | Negativo | Nigromancia | Planta

Lanzamiento 1 día; **Lanzadores secundarios** 1

Prueba principal Naturaleza (experto); **Pruebas secundarias** Supervivencia

Área círculo de media milla (*800 m*) de radio centrado en ti

Duración 1 año

Retuerces y atrofias las plantas del área, haciendo que se marchiten. Además de otros peligros de una vida vegetal debilitada, esto disminuye el rendimiento de las cosechas. Si lanzas este ritual en un área

Tabla 7-2: Rituales por Nivel

Nivel	Ritual
2	*Animar objeto*
2	*Consagrar*
2	*Crear muerto viviente*
2	*Embaucamiento*
3	*Geas*
4	*Asolar*
4	*Crecimiento vegetal*
4	*Expiar*
5	*Aliado de los Planos*
5	*Llamar espíritu*
5	*Resucitar*
6	*Comunión*
6	*Comunión con la Naturaleza*
6	*Dotar de consciencia a un animal*
6	*Ligadura de los Planos*
6	*Llamada primigenia*
7	*Conocimiento de leyendas*
8	*Cautiverio*
8	*Controlar el clima*
8	*Libertad*

Introducción
Ascendencias y Bagajes
Clases
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjuros
La Era de los Presagios Perdidos
Cómo Jugar
Cómo Dirigir
Artesanía y Tesoro
Apéndice

afectada por *crecimiento vegetal*, *asolar* intenta contrarrestarlo en lugar de tener su efecto habitual.

Éxito crítico Estropeas por completo las cosechas del área, o disminuyes el rendimiento a la mitad en un área de hasta una milla (*1,6 km*) de radio.

Éxito Disminuyes a la mitad el rendimiento de las cosechas del área.

Fallo El ritual no surte efecto.

Fallo crítico La flora del área cambia de forma inesperada, a determinar por el DJ, pero generalmente tan contradictoria como sea posible a tus auténticos deseos (por ejemplo, enriqueciendo las cosechas cuando tu intención era devastarlas).

CAUTIVERIO RITUAL 8

POCO COMÚN TRANSMUTACIÓN

Lanzamiento 1 día; **Coste** reactivos para construir la prisión mágica por un valor total de 800 po × el nivel del objetivo; **Lanzadores secundarios** 6

Prueba principal Arcanos (legendario) u Ocultismo (legendario); **Pruebas secundarias** Artesanía, Sociedad

Alcance 10 pies (*3 m*); **Objetivos** 1 criatura de hasta 16º nivel

Llevas a cabo un ritual para aprisionar a una criatura mediante una de diversas formas. Si bien algunas versiones de este ritual ofrecen todas las formas, hay otras que incluyen tan sólo una sola forma o unas pocas. Sea cual sea la forma que utilices, el efecto no podrá ser contrarrestado, aunque podrá acabar mediante *libertad*. Algunas formas de *cautiverio* pueden acabar de otras maneras. Como quiera que el ritual requiere que el objetivo permanezca a 10 pies (*3 m*) de ti en todo momento, requiere típicamente que primero sometas al objetivo.

- **Cadenas** Atas a la criatura con cadenas, haciendo imposible que utilice cualquier otra acción que no sea hablar. Otras criaturas que intenten acercarse, dañar las cadenas o de alguna forma liberar a la criatura atrapada deberán tener éxito en una salvación de Voluntad o ser incapaces de hacerlo para siempre. Las cadenas tienen una Dureza igual a 5 x el nivel de conjuro del ritual de *cautiverio*, y el doble de esa cifra en Puntos de Golpe. Destruir las cadenas libera al objetivo.
- **Prisión** Haces que la criatura sea completamente incapaz de abandonar un área confinada o una estructura en particular de tu elección, como por ejemplo una celda o una cueva sellada. La magia también evita que la criatura dañe su prisión, o bien directa o bien indirectamente, para liberarse. Si la prisión de la criatura resulta completamente destruida por una fuerza externa, ésta queda liberada, aunque para algunas prisiones grandes o naturales, esto podría ser poco factible.
- **Sopor** (efecto de sueño) Sumes a la criatura en un sueño eterno. Deja de envejecer y no requiere comida ni bebida. Una manifestación física y sincera de afecto por aparte de una criatura que ama genuinamente al objetivo (ya sea románticamente, filialmente o de alguna otra forma) la libera del sopor. Esta forma de *cautiverio* es también magia de encantamiento.
- **Estasis temporal** Pones a la criatura en un estado de animación suspendida fuera del flujo del tiempo. La criatura no envejece y no puede ser afectada por ningún efecto de la corriente temporal normal. A lanzar este ritual, puedes fijar opcionalmente cualquier cantidad de tiempo para la estasis; una vez transcurrida dicha duración, la estasis se acaba. A diferencia de otras formas de *cautiverio*, la estasis temporal se puede contrarrestar mediante un conjuro de *disipar magia* o de *acelerar*. Esta forma de *cautiverio* es también magia de transmutación.
- **Objeto (9º nivel o superior)** O bien encoges la criatura hasta una altura de una pulgada (*2,54 cm*) o bien la conviertes en una forma insustancial cuyo cuerpo existe en forma de volutas bajo su cabeza. De una o de otra forma, la atrapas en el interior de una gema, frasco, botella, lámpara o recipiente similar. Deja de envejecer y no requiere comida ni bebida. La criatura sigue siendo consciente de lo que la rodea y se puede mover y hablar en el interior del recipiente, pero no puede utilizar ninguna otra acción. Destruir el recipiente mata al objetivo en lugar de liberarlo. Esta forma de *cautiverio* es también magia de transmutación.
- **Celda subterránea (sólo 10º nivel)** Sepultas al objetivo en un estado de animación suspendida a gran profundidad bajo la superficie de la tierra, sin sintonizar con la realidad, por lo que no se puede llegar hasta él de ninguna manera. También evitas que las adivinaciones revelen la ubicación en la que tuvo lugar el *cautiverio*. Magia poderosa como por ejemplo un *deseo* puede revelar la ubicación del *cautiverio*, pero ni siquiera dicha magia puede liberar al objetivo de la celda subterránea; tan sólo un ritual de *libertad* de 10º nivel puede hacerlo.

Éxito crítico Aprisionas al objetivo. Puedes utilizar, o bien una forma de *cautiverio* que suele requerir 1 nivel de conjuro adicional, o imponer a cualquier criatura que intente utilizar un ritual de *libertad* para rescatar al objetivo un penalizador -2 por circunstancia a las pruebas asociadas con dicho ritual.

Éxito Aprisionas al objetivo.

Fallo No consigues aprisionar al objetivo.

Fallo crítico Te aprisionas a ti mismo y a los lanzadores secundarios de la misma forma en que pretendías aprisionar al objetivo.

Potenciado (9) Puedes utilizar la forma de objeto de *cautiverio* además de las otras opciones, y puedes designar como objetivo a una criatura de hasta 18º nivel. El coste base se incrementa a 2.000 po.

Potenciado (10º) Puedes utilizar las formas de *cautiverio* objeto y celda subterránea además de las otras opciones, y puedes designar como objetivo a una criatura de hasta 20º nivel. El coste base se incrementa a 6.000 po.

COMUNIÓN CON LA NATURALEZA RITUAL 6

POCO COMÚN ADIVINACIÓN PREDICCIÓN

Lanzamiento 1 día; **Coste** incienso raro por un valor total de 60 po; **Lanzadores secundarios** 1

Prueba principal Naturaleza (maestro); **Pruebas secundarias** Naturaleza

Duración hasta 10 minutos

Igual que *comunión*, excepto que te pones en contacto con los espíritus primigenios de la Naturaleza, que conocen los animales, las bestias, las hadas, las plantas, la topografía y los recursos naturales en un radio de 3 millas (*4,8 km*) de la ubicación del ritual.

COMUNIÓN RITUAL 6

POCO COMÚN ADIVINACIÓN PREDICCIÓN

Lanzamiento 1 día; **Coste** incienso raro por un valor total de 150 po; **Lanzadores secundarios** 1

Prueba principal Ocultismo (maestro) o Religión (maestro); **Pruebas secundarias** Ocultismo o Religión (la misma que se utiliza en la prueba principal)

Duración hasta 10 minutos

Llamas a un ser planario desconocido para que responda a tus preguntas; si tienes un dios y utilizas Religión, dicho ser es un servidor del mismo. Puedes formular hasta siete preguntas que pueden ser respondidas con 'sí' o 'no'. Es probable que el ser conozca respuestas relacionadas con su ámbito; es probable que un servidor de Gozreh conozca lo necesario acerca de pautas de clima antinaturales, igual que un servidor de Desna es probable que conozca la ruta de viaje de alguien. El ser formula respuestas del tipo 'sí', 'no', 'probablemente' y 'lo desconozco', aunque sus respuestas siempre reflejan sus propias motivaciones y podrían ser engañosas.

Éxito crítico Te pones en contacto con un ser más poderoso fuertemente alineado con tus intereses, posiblemente incluso con tu dios. El ser no intenta engañarte, aunque sigue sin tener por qué saber todas las respuestas. Cuando es importante clarificar las cosas, el ser responderá a tus preguntas con hasta cinco palabras, como por ejemplo «Si te vas de inmediato» o bien «Eso fue verdad antaño».

Éxito Puedes formular las preguntas y obtener respuestas.

Fallo No consigues contactar con un ser planario.

Fallo crítico Te ves expuesto a la enormidad del Cosmos y quedas anonadado 4 durante 1 semana (no se puede eliminar en modo alguno).

CONOCIMIENTO DE LEYENDAS — RITUAL 7

POCO COMÚN | ADIVINACIÓN

Lanzamiento 1 día; **Coste** incienso raro por un valor total de 300 po; **Lanzadores secundarios** 2

Prueba principal Ocultismo (maestro); **Pruebas secundarias** Interpretación, Sociedad

Intentas averiguar leyendas útiles acerca de un asunto en particular, que debe ser una persona, un lugar o un objeto importante. Si el asunto está presente, incrementa en un paso el grado de éxito de tu prueba de habilidad principal. Si tan sólo dispones de informaciones vagas acerca del asunto antes de intentar el ritual, disminuye en un paso el grado de éxito de tu prueba de habilidad principal. Estos modificadores se anulan entre sí si se trata de a un asunto con poca o ninguna información de base.

Éxito crítico Eres capaz de recitar leyendas, relatos e informaciones acerca del asunto a lo largo de una hora una vez acaba el ritual. La información es en su mayor parte coherente, enfatizando las leyendas más exactas o útiles por encima de las que han sido exageradas a lo largo del tiempo.

Éxito Eres capaz de recitar leyendas misteriosas, relatos e informaciones acerca del asunto a lo largo de una hora una vez acaba el ritual. Proporcionan información útil para investigaciones posteriores, pero que suele ser incompleta o enigmática. Dada la naturaleza de las leyendas, es probable que recojas múltiples versiones contradictorias.

Fallo No consigues averiguar ninguna leyenda útil.

Fallo crítico Tu mente se pierde en el pasado. No eres capaz de sentir ni de responder a nada en el presente durante 1 semana excepto para llevar a cabo necesidades básicas como respirar y dormir. Sin embargo, cuando vuelves, puedes reconvertir una de tus habilidades en un Saber basado en el conocimiento del pasado que estabas visualizando de forma incontrolable, como si hubieras pasado 1 semana reconvirtiendo.

CONSAGRAR — RITUAL 2

POCO COMÚN | CONSAGRACIÓN | EVOCACIÓN

Lanzamiento 3 días; **Coste** incienso y ofrendas raras que valen en total 20 po × el nivel del conjuro; **Lanzadores secundarios** 2, deben ser adoradores de tu religión

Prueba principal Religión; **Pruebas secundarias** Artesanía, Interpretación

Alcance 40 pies (*12 m*); **Área** explosión de 40 pies (*12 m*) de radio alrededor de un altar, capilla o elemento fijo de tu dios.

Duración 1 año

Consagras un lugar a tu dios, cantando sus alabanzas y creando un espacio sagrado. Mientras están en el interior del área, los adoradores de tu dios obtienen un bonificador +1 por estatus a sus tiradas de ataque, pruebas de habilidad, tiradas de salvación y pruebas de Percepción, y las criaturas que son anatema para tu dios (como por ejemplo los muertos vivientes para Farasma o Sarenrae) sufren un penalizador -1 por estatus a dichas pruebas. Los ataques hechos por adoradores de tu dios en el interior del área infligen daño 1 de uno de los tipos de alineamiento de tu dios (tú eliges); si tu dios es neutral auténtico, no obtienes este beneficio.

Éxito crítico La consagración tiene éxito y, o bien dura 10 años en lugar de 1, o cubre un área del doble de radio. Ocasionalmente, con el favor de tu dios, esto podría tener un efecto aún más sorprendente, como un área permanentemente consagrada o que el efecto cubriera toda una catedral.

Éxito La consagración tiene éxito.

Fallo La consagración falla.

Fallo crítico La consagración falla de forma espectacular e irrita a tu dios, quien envía una señal de desaprobación. Durante al menos 1 año, todo intento posterior de consagrar el lugar falla.

Potenciado (7º) El área consagrada también obtiene los efectos del conjuro *cerradura dimensional*, pero no intenta contrarrestar el teletransporte llevado a cabo por adoradores de tu dios. El coste se incrementa a 200 po x el nivel del conjuro.

CONTROLAR EL CLIMA — RITUAL 8

POCO COMÚN | EVOCACIÓN

Lanzamiento 1 día; **Lanzadores secundarios** 1

Prueba principal Naturaleza (maestro); **Pruebas secundarias** Supervivencia

Área círculo de 2 millas (*3,2 km*) de radio centrado en ti

Duración 4d12 horas

Alteras el clima, haciéndolo tranquilo y normal para la estación o eligiendo entre dos efectos basados en la misma.

- **Primavera** llovizna, calor, huracán, aguanieve, tronada, tornado
- **Verano** llovizna, chaparrón, calor extremo, granizo, calor
- **Otoño** clima frío, niebla, calor moderado, aguanieve
- **Invierno** ventisca, frío moderado, frío extremo, deshielo

No puedes controlar específicamente las manifestaciones, como por ejemplo el camino exacto de un tornado ni los objetivos de los rayos.

Éxito crítico Alteras el clima de la forma deseada y puedes afectar a un área mayor (hasta un círculo de 5 millas [*8 km*] de radio) o tener una duración mayor (cualquier cantidad de d12 horas, hasta un máximo de 16d12)

Éxito Alteras el clima de la forma deseada.

Fallo No consigues alterar el clima de la forma deseada.

Fallo crítico El clima cambia de una forma no anticipada, determinada por el DJ pero por lo general tan contradictoria como sea posible a tus deseos (por ejemplo, una tremenda tormenta, cuando habrías preferido buen tiempo).

Potenciado (9º) Puedes crear un tiempo impropio de la estación y

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

efectos de clima contradictorios, como por ejemplo un frío extremo y a la vez un huracán. Puedes hacer que el clima se apacigüe y sea normal para una estación diferente o elegir efectos de temas diferentes de la vista de cualquier estación.

CREAR MUERTOS VIVIENTES — RITUAL 2

POCO COMÚN | MAL | NIGROMANCIA

Lanzamiento 1 día; **Coste** ónice negro, ver Tabla 7-1; **Lanzadores secundarios** 1

Prueba principal Arcanos (experto), Ocultismo (experto) o Religión (experto); **Pruebas secundarias** Religión

Alcance 10 pies (*3 m*); **Objetivos** 1 criatura muerta

Transformas al objetivo en una criatura muerta viviente de un nivel hasta el permitido en la Tabla 7-1. Existen muchas versiones de este ritual, cada una de ellas específica para un tipo particular de muerto viviente (uno para todos los zombis, otro para los esqueletos, otro para los guls, etc.), y los rituales que crean muertos vivientes raros también son raros. Algunas formas de muerto viviente, como por ejemplo los liches, se forman utilizando métodos propios y únicos y no se pueden crear mediante una versión de *crear muertos vivientes*.

Éxito crítico El objetivo se convierte en una criatura muerta viviente del tipo apropiado. Si por lo menos es 4 niveles menor que tú, puedes convertirlo en un esbirro. Esto le concede el rasgo esbirro, significando que puede utilizar 2 acciones cuando le das órdenes y darle órdenes es una acción con los rasgos auditivo y concentrar. Puedes tener un máximo de cuatro esbirros bajo tu control. Si es inteligente y no se convierte en un esbirro, el muerto viviente es solícito contigo por haberle reanimado, aunque sigue siendo una criatura horrible y maligna. Si no es inteligente y no se convierte en un esbirro, puedes darle una orden sencilla. Persigue dicho objetivo de forma unívoca, ignorando cualquiera de tus órdenes subsiguientes.

Éxito Igual que en éxito crítico, excepto que un muerto viviente no inteligente que no se convierte en esbirro tuyo tan sólo es amistoso contigo, y te deja en paz a menos que le ataques. Merodea por la zona en lugar de seguir tus órdenes.

Fallo No consigues crear el muerto viviente.

Fallo crítico Creas un muerto viviente, pero su alma, torturada por tu repugnante nigromancia, está llena de odio hacia ti. Intenta destruirte.

CRECIMIENTO VEGETAL — RITUAL 4

POCO COMÚN | NIGROMANCIA | PLANTA | POSITIVO

Lanzamiento 1 día; **Lanzadores secundarios** 1

Prueba principal Naturaleza (experto); **Pruebas secundarias** Saber de agricultura o Supervivencia

Área círculo de media milla (*800 m*) de radio centrado en ti

Duración 1 año

Haces que las plantas del interior del área sean más sanas y fructíferas. Además de otros beneficios de unas plantas sanas, esto incrementa el rendimiento de las cosechas en las granjas, dependiendo del nivel de tu éxito. Si lo lanzas en el área de una *desolación, crecimiento vegetal* intenta contrarrestar la *desolación* en lugar de su efecto habitual.

Éxito crítico Doblas el rendimiento de las cosechas en el área, o la incrementas a un radio de 1 milla (*1,6 km*).

Éxito Aumentas en un tercio el rendimiento de las cosechas del área.

Fallo El ritual no surte efecto.

Fallo crítico La flora del área cambia de forma inesperada, a determinar por el DJ, pero generalmente tan contradictoria como sea posible a tus auténticos deseos (por ejemplo, devastando las cosechas cuando tu intención era enriquecerlas).

DOTAR DE CONSCIENCIA A UN ANIMAL — RITUAL 6

POCO COMÚN | ADIVINACIÓN | MENTAL

Lanzamiento 1 día; **Coste** hierbas, 1/5 del valor de la Tabla 7-1; **Lanzadores secundarios** 3

Prueba principal Naturaleza (maestro); **Pruebas secundarias** Saber (cualquiera), Sociedad, Supervivencia

Alcance 10 pies (*3 m*); **Objetivos** 1 animal de hasta el nivel de la Tabla 7-1.

Concedes inteligencia al objetivo, transformándolo en una bestia. Si previamente era un compañero animal o un esbirro, ya no puede actuar de dicha forma.

Éxito crítico Los modificadores por Inteligencia, Sabiduría y Carisma se incrementan a +2 cada uno si eran inferiores, y la criatura se vuelve solícita hacia ti en agradecimiento por dotarla de consciencia.

Éxito Los modificadores por Inteligencia, Sabiduría y Carisma se incrementan a +0 cada uno si eran peores, y la criatura se vuelve amistosa hacia ti en agradecimiento por dotarla de consciencia.

Fallo No consigues dotar de consciencia al objetivo.

Fallo crítico Dotas de consciencia accidentalmente al objetivo, con un odio puro y bestial dirigido hacia ti. Los bonificadores por Inteligencia, Sabiduría y Carisma se incrementan a -2 si eran peores. Se vuelve hostil para contigo, e intenta destruirte.

EMBAUCAMIENTO — RITUAL 2

POCO COMÚN | ENCANTAMIENTO | MENTAL

Lanzamiento 1 día; **Coste** aceites raros por valor total de 10 po × el nivel del objetivo

Prueba principal Arcanos (experto), Ocultismo (experto) o Religión (experto)

Alcance 10 pies (*3 m*); **Objetivos** 1 criatura de un nivel no mayor que el doble del nivel del ritual de *embaucamiento*.

Duración 1 año o hasta que es disipado

Te ganas la mente del objetivo, haciendo que te vea como un amigo cercano y de confianza y que cualquiera de tus sugerencias le parezca razonable. El objetivo es solícito hacia ti, por lo que se tomará molestias para ayudarte. Como con cualquier otra criatura solícita, hay límites a lo que puedes pedirle. Si alguna vez pides al objetivo que haga algo completamente contrario a su naturaleza o que sea innecesariamente dañino para él o para sus intereses, no tan sólo rehusará, sino que además podrá hacer una salvación de Voluntad para acabar prematuramente con el efecto. Debido al tiempo de lanzamiento y el alcance, suele ser difícil lanzar este ritual si el objetivo no es voluntario (aunque se le puede convencer de que el ritual tendrá algún otro efecto) o está neutralizado. Si la criatura se niega a aceptar el ritual, tiene derecho a una salvación de Voluntad para negar sus efectos.

Éxito crítico El ritual tiene éxito y el objetivo sufre un penalizador -4 por estatus a las salvaciones de Voluntad para acabar con el efecto.

Éxito El ritual tiene éxito.

Fallo El ritual falla.

Fallo crítico El ritual falla y el objetivo en su lugar te odia, volviéndose hostil hacia ti hasta el final de la duración del mismo.

Potenciado (6º) Puedes utilizar *embaucamiento* sobre una criatura

que está hasta a una milla (*1,6 km*) de distancia a lo largo del lanzamiento, si tienes un mechón de cabello, una gota de sangre o alguna otra parte corporal de la criatura, que mezclas con los aceites utilizados en el coste. El coste base se incrementa a 100 po. La duración es más corta de lo normal, basándose en lo grande que es la parte corporal que utilizas de la criatura. Sangre, cabello, escamas y cosas parecidas hacen que el ritual dure 1 semana, mientras que una mano o alguna otra parte corporal sustancial hace que el ritual dure 1 mes.

EXPIAR — RITUAL 4

POCO COMÚN | ABJURACIÓN

Lanzamiento 1 día; **Coste** incienso y ofrendas raras que valen en total 20 po × el nivel del objetivo; **Lanzadores secundarios** 1, debe ser el objetivo del ritual

Prueba principal Naturaleza o Religión (experto); **Pruebas secundarias** Naturaleza o Religión (la que se utilice para la prueba principal)

Alcance 10 pies (*3 m*); **Objetivos** otra criatura de hasta 8º nivel, que adora al mismo dios o filosofía que tú

Intentas ayudar a una criatura auténticamente arrepentida a expiar sus fechorías, que típicamente son acciones contrarias al alineamiento de tu dios o anatema para el mismo. Si la criatura no está auténticamente arrepentida, el resultado siempre es un fallo crítico. Este ritual utiliza Naturaleza si el objetivo es un druida, y Religión en todos los demás casos.

Éxito crítico La criatura obtiene la absolución para sus fechorías, lo que le permite recuperar su estatus para con su dios. Vuelve a su alineamiento previo (si había cambiado) y recupera cualquier aptitud perdida. Antes de que la expiación se complete, la criatura deberá llevar a cabo una misión especial u otra tarea elegida por tu dios, apropiada a sus fechorías. Si se completa durante el tiempo libre, esta tarea no debe durar más de 1 mes. Durante 1 mes, el objetivo obtiene una perspicacia divina justo antes de llevar a cabo un acto que sería anatema para tu dios o contrario al alineamiento de éste.

Éxito Igual que en éxito crítico, pero la criatura no obtiene ninguna perspicacia especial acerca de sus acciones subsiguientes.

Fallo La criatura no obtiene la absolución y debe continuar meditando sobre rectificar sus fechorías. Cualquier futuro ritual de *expiación* para las mismas fechorías cuesta un 50% más y obtiene un bonificador +4 por circunstancia a las pruebas principales y secundarias.

Fallo crítico La criatura ofende a tu dios y es expulsada permanentemente de la fe. La criatura no puede reincorporarse a tu religión sin una intervención más directa.

Potenciado (+1) Incrementa en 2 el nivel máximo del objetivo y el coste base en 20 po.

GEAS — RITUAL 3

POCO COMÚN | CLÉRIGO | ENCANTAMIENTO | MENTAL

Lanzamiento 1 día; **Lanzadores secundarios** 1

Prueba principal Arcanos (experto), Ocultismo (experto) o Religión (experto); **Pruebas secundarias** Sociedad o Saber legal

Alcance 10 pies (*3 m*); **Objetivos** 1 criatura de un nivel superior al doble del nivel del ritual de *geas*.

Duración ver texto

Impones una regla mágica a un objetivo voluntario obligándole, o bien a llevar a cabo un acto determinado, o bien a abstenerse de él. Un *geas* para llevar a cabo una acción suele ser condicional, como por ejemplo «Ofrece siempre hospitalidad a los extraños que buscan un lugar donde alojarse». Un *geas* no condicional para llevar a cabo un acto determinado no requiere que el objetivo lleve a cabo dicho acto de forma exclusiva, aunque debe priorizar la tarea por encima de todas las actividades que no corren prisa. El *geas* más común para abstenerse de llevar a cabo un acto es una especificación para evitar que se viole un contrato. En dichos casos, el lanzador secundario suele encargarse de que la formulación del contrato está correctamente sintonizada con la magia del ritual. Como quiera que el objetivo es voluntario, un *geas* puede tener una duración tan larga como la que quiera el objetivo. Si éste es incapaz de cumplir con el *geas*, queda indispuesto 1 y dicho estado aumenta en 1 por cada día consecutivo en que es incapaz de perseguirlo, hasta un máximo de indispuesto 4. El estado de indispuesto se acaba de inmediato cuando vuelve a seguir el *geas*; no puede eliminar dicho estado de ninguna otra forma. Sólo magia poderosa como un conjuro de *deseo* puede eliminar los efectos de un *geas* de un objetivo voluntario.

Éxito crítico El *geas* tiene éxito y el objetivo obtiene un bonificador +1 por estatus a las pruebas de habilidad que directamente lo respaldan (a discreción del DJ).

Éxito El *geas* tiene éxito.

Fallo El *geas* falla.

Fallo crítico El *geas* falla y en su lugar tú resultas afectado por el *geas* que intentabas situar sobre el objetivo. A ti se considera un objetivo no voluntario, por lo que el *geas* puede ser contrarrestado mediante un conjuro de *quitar maldición*.

Potenciado (5º) Puedes utilizar *geas* sobre una criatura no voluntaria, que puede hacer una salvación de Voluntad para negar el efecto. Si el objetivo falla esta salvación de Voluntad, el *geas* dura hasta 1 semana. Un conjuro de *quitar maldición* puede contrarrestar un *geas* sobre una criatura no voluntaria, además de magia poderosa como por ejemplo un conjuro de *deseo*. Una criatura no voluntaria inteligente puede subvertir el *geas* preparando situaciones que le impiden cumplir con él, pero en dicho caso queda indispuesta (tal y como se ha descrito anteriormente).

Potenciado (7º) Igual que en 5º nivel, pero el *geas* dura hasta 1 año sobre una criatura no voluntaria.

Potenciado (9º) Igual que en 5º nivel, pero el *geas* tiene una duración a elegir por ti (incluso ilimitada) sobre una criatura no voluntaria.

LIBERTAD — RITUAL 8

POCO COMÚN | ABJURACIÓN

Lanzamiento 1 día; **Coste** aceites y objetos valiosos asociados con el objetivo y por un valor total de 100 po × el nivel del conjuro x el nivel del objetivo; **Lanzadores secundarios** 2

Prueba principal Arcanos (legendario) u Ocultismo (legendario); **Pruebas secundarias** Sociedad

Alcance ver texto; **Objetivos** 1 criatura.

Llevas a cabo un ritual para liberar a una criatura aprisionada, petrificada o puesta en estasis de alguna otra forma mediante un efecto mágico, pudiendo afectar a cualquier efecto, incluso aquellos como *cautiverio* que no tienen duración, si el nivel del conjuro de *libertad* es igual o mayor que el nivel de conjuro del efecto. Para llevar a cabo el ritual, tienes que estar a 10 pies (*3 m*) o menos del objetivo, o a 10 pies (*3 m*) o menos del lugar donde éste fue aprisionado (en el caso de los efectos que atrapan a la criatura en una prisión inalcanzable, como la celda subterránea de *cautiverio*). Debes conocer el nombre de la criatura y detalles de su bagaje; si la criatura no es un asociado

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

próximo, un fallo un fallo crítico en una prueba secundaria de Sociedad reduce a un fallo incluso un éxito crítico en la prueba principal.

Éxito crítico Liberas al objetivo de todos los efectos mágicos que le aprisionan, le petrifican o le mantienen en estasis. Obtiene un bonificador +1 por estatus a las tiradas de salvación para resistir durante 1 semana a esos mismos efectos mágicos.

Éxito Liberas al objetivo de todos los efectos mágicos que le aprisionan, le petrifican o le mantienen en estasis.

Fallo No consigues liberar al objetivo.

Fallo crítico Los efectos mágicos que aprisionan al objetivo, lo petrifican o lo mantienen en estasis te afectan a ti y a todos los lanzadores secundarios.

LIGADURA DE LOS PLANOS RITUAL 6

POCO COMÚN | ABJURACIÓN | CONJURACIÓN

Lanzamiento 1 día; **Coste** ingredientes del diagrama de custodia por un valor total de 2 po x el nivel del conjuro x el nivel del objetivo; **Lanzadores secundarios** 4

Prueba principal Arcanos (maestro) u Ocultismo (maestro); **Pruebas secundarias** Artesanía; Diplomacia o Intimidación; Arcanos u Ocultismo (la que no se haya utilizado en la prueba principal)

Alcance interplanario; **Objetivos** 1 criatura extraplanaria

Duración variable

Llamas a una criatura extraplanaria de un nivel no superior al doble del nivel del ritual *ligadura de los Planos* e intentas negociar con ella. El lanzador secundario que hace la prueba de Artesanía crea un diagrama de custodia para evitar que la criatura extraplanaria ataque o se marche durante las negociaciones; si dicho lanzador falla o falla críticamente, en lugar de los efectos normales de un fallo o de un fallo crítico de la prueba de habilidad secundaria, la criatura extraplanaria puede atacar o marcharse en lugar de negociar. También puedes saltarte este paso, eliminando la necesidad de una prueba de Artesanía, con el mismo resultado (por ejemplo, si convocas una criatura extraplanaria buena en quien confías). La criatura también puede atacar o marcharse si utilizas contra ella cualquier acción hostil o si se rompe el diagrama de custodia. Una vez completo el diagrama, los lanzadores secundarios y tu tomáis posiciones en puntos específicos de los bordes del diagrama donde se concentra el poder.

Conjuras a la criatura extraplanaria en el interior de tus custodias y negocias un trato con ella, por lo general que lleve a cabo una tarea para ti, a cambio de un pago. Una criatura que no quiere negociar en absoluto puede hacer una salvación de Voluntad para quedarse en su Plano natal. La mayoría de criaturas extraplanarias buenas y neutrales creen que tienen cosas mejores que hacer que plegarse a los deseos de los mortales y requieren un regalo significativo, especialmente si la tarea implica riesgos. Es más probable que las criaturas extraplanarias malignas acepten un trato a un coste inferior, mientras ello les permita desatar el caos en el Plano Material o infligir el mal en el mundo mientras tanto. Los precios monetarios suelen ir del coste de un objeto consumible del nivel de la criatura para una tarea corta y sencilla hasta el de un objeto mágico permanente del nivel de la criatura o más para persuadir a la criatura de que luche a tu lado. Sin embargo, algunas criaturas extraplanarias podrían querer otros pagos que no son en moneda, como por ejemplo el permiso para lanzar sobre ti un *geas* para que en el futuro cumplas para ellas un favor no especificado u obtener la propiedad de tu alma mediante un contrato

infernal. Si no puedes llegar a un acuerdo en un tiempo razonable una vez has presentado tu proposición, la criatura extraplanaria se puede volver por donde ha venido en cualquier momento.

Éxito crítico Llamas a la criatura extraplanaria y la vinculas a las custodias hasta por un día completo antes de que vuelva a su Plano natal, lo que potencialmente te permite negociar un trato mejor amenazando con dejarla en la custodia todo el día.

Éxito Llamas a la criatura extraplanaria.

Fallo No consigues llamar a la criatura extraplanaria.

Fallo crítico Llamas a algo oscuro y horrible, que no está vinculado por tus custodias y que intenta destruirte de inmediato.

LLAMADA PRIMIGENIA RITUAL 6

POCO COMÚN | ABJURACIÓN | CONJURACIÓN

Lanzamiento 1 día; **Coste** ingredientes del círculo feérico por un valor total de 1 po x el nivel del conjuro × el nivel del objetivo; **Lanzadores secundarios** 4

Prueba principal Naturaleza (maestro); **Pruebas secundarias** Artesanía, Diplomacia, Supervivencia

Alcance 100 millas (*160 km*); **Objetivos** 1 animal, bestia, hada, hongo o planta

Duración ver texto

Esto funciona igual que *aliado de los Planos* excepto que creas un círculo feérico y llamas a un animal, bestia, hada, hongo o planta que está a 100 millas (*160 km*) o menos.

LLAMAR A UN ESPÍRITU RITUAL 5

POCO COMÚN | NIGROMANCIA

Lanzamiento 1 hora; **Coste** velas e incienso raros por un valor total de 50 po; **Lanzadores secundarios** 1

Prueba principal Ocultismo (experto) o Religión (experto); **Pruebas secundarias** Ocultismo o Religión (la que no se utiliza en la prueba principal)

Duración hasta 10 minutos

Desgarras el velo que da a la otra vida y llamas a un espíritu desde su lugar de descanso final. Debes llamar al espíritu por su nombre y proporcionar una conexión con el mismo, como por ejemplo una posesión, un vestido o una parte de su cadáver. Un espíritu que no quiera acudir a su llamada deberá hacer una salvación de Voluntad para evitarlo; con un éxito crítico, un espíritu bromista imita al espíritu al que quieres llamar. La CD de la salvación de Voluntad es 2 menos si nunca te has encontrado con el espíritu en vida. De una o de otra forma, el espíritu aparece como una forma menguada de la criatura a la que llamas. Cada minuto de la duración puedes formularle una pregunta. Puede responder como le parezca o incluso negarse a responder. Si el espíritu no está en la otra vida (por ejemplo, si es un muerto viviente) todos los resultados diferentes a fallo crítico utilizan el efecto de fallo.

Éxito crítico El espíritu es particularmente cooperativo, incluso si tiene serias razones para engañarte, y sufre un penalizador -2 por circunstancia a sus pruebas de Engaño.

Éxito Llamas al espíritu.

Fallo No consigues llamar a un espíritu.

Fallo crítico Uno o más espíritus malignos aparecen y atacan.

RESUCITAR RITUAL 5

POCO COMÚN | CURACIÓN | NIGROMANCIA

Lanzamiento 1 día; **Coste** diamantes por un valor total de 75 po × el nivel del objetivo; **Lanzadores secundarios** 2

Prueba principal Religión (experto); **Pruebas secundarias** Medicina, Sociedad

Alcance 10 pies (*3 m*); **Objetivos** 1 criatura muerta de hasta 10º nivel

Intentas llamar al alma del objetivo y devolverla a su cuerpo. Esto requiere que el cuerpo esté presente y relativamente intacto. El objeto tiene que haber muerto hace menos de un año. Si Farasma ha decidido que el tiempo del objetivo ha llegado o éste no quiere volver, el ritual falla automáticamente, pero lo descubres después de la prueba con éxito de Religión y puedes acabar el ritual sin pagar el coste.

Éxito crítico Resucitas al objetivo. Vuelve a la vida con sus Puntos de Golpe completos y los mismos conjuros preparados y puntos en sus reservas que tenía cuando murió, sufriendo todavía de cualquier debilidad a largo plazo de su cuerpo. El objetivo se encuentra con un agente de su dios durante la resurrección, quien le inspira concediéndole un bonificador +1 por estatus a las tiradas de ataque, pruebas de Percepción, tiradas de salvación y pruebas de habilidad durante 1 semana. El objetivo también queda cambiado permanentemente de alguna forma por el tiempo pasado en la otra vida, como por ejemplo obteniendo un ligero cambio de personalidad, un mechón blanco en el cabello o una marca de nacimiento nueva y extraña.

Éxito Igual que éxito crítico, excepto que el objetivo vuelve a la vida con sólo 1 Punto de Golpe, ningún conjuro preparado ni punto alguno en ninguna reserva, sufriendo todavía de cualquier debilidad a largo plazo de su cuerpo. En lugar de inspirarle, el tiempo pasado por el personaje en el Osario le ha dejado temporalmente debilitado. El objetivo está torpe 1, drenado 1 y debilitado 1 durante 1 semana; estos estados no pueden verse eliminados o reducidos en modo alguno hasta que la semana transcurre.

Fallo Tu intento no tiene éxito.

Fallo crítico Algo va terriblemente mal: un espíritu maligno posee el cuerpo, el cadáver se transforma en un tipo especial de muerto viviente o el objetivo sufre algún destino peor.

Potenciado (6º) Puedes resucitar a un objetivo de hasta 12º nivel, y el coste base es de 125 po.

Potenciado (7º) Puedes utilizar *resucitar* incluso con tan sólo una pequeña parte del cuerpo; el ritual crea un nuevo cuerpo con un éxito o un éxito crítico. El objeto tiene que haber muerto hace menos de diez años. El ritual requiere cuatro lanzadores secundarios, cada uno de los cuales debe ser por lo menos de la mitad del nivel del objetivo. El objetivo puede ser de hasta 14º nivel, y el coste base es de 200 po.

Potenciado (8º) Igual que en 7º nivel, pero el objetivo puede ser de hasta 16º nivel y el coste base es de 300 po.

Potenciado (9º) Puedes utilizar *resucitar* incluso sin el cadáver si conoces el nombre del objetivo y has tocado una parte de su cuerpo en algún momento. El objetivo tiene que haber muerto hace menos de cien años, y no sufre los estados negativos con un éxito. El ritual requiere ocho lanzadores secundarios, cada uno de los cuales debe ser por lo menos de la mitad del nivel del objetivo. El objetivo puede ser de hasta 18º nivel, y el coste base es de 600 po.

Potenciado (10º) Igual que en 9º nivel, excepto que no importa el tiempo transcurrido desde el fallecimiento. El ritual requiere dieciséis lanzadores secundarios, cada uno de los cuales debe ser por lo menos de la mitad del nivel del objetivo. El objetivo puede ser de hasta 20º nivel, y el coste base es de 1.000 po.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Irrisen
Reino de los Señores de los Mamuts
Cicatriz de Sarkoris
Mendev
Lago de las Brumas y de los Velos
Tierras de los Reyes de los Linnorm
LAS TIERRAS DE LA SAGA
Numeria
Brevoy
Montañas Kodor
Bastión de Belkzen
Nueva Thassilon
Ustalav
LAS TIERRAS QUEBRADAS
EL OJO DEL TERRROR
Varisia
Reinos Fluviales
Razmiran
Mar Humeante
Isla del Terror
Nirmathas
Montañas Giramentes
Lago Encarthan
Kyonin
Galt
Hermea
Zarzamaraña
Nidal
Oprak
Molthune
Druma
LOS REINOS BRILLANTES
ALTA MAR
Ravounel
Montañas Menador
Isger
Montañas de los Cinco Reyes
Bosque Verduran
EL VIEJO CHELIAX
Andoran
Taldor
Cheliax
Isla de Kortos
El mar Interior
Océano Arcadiano
ABSALOM
Thuvia
Rahadoum
EL CAMINO DORADO
Osirion
Qadira
El Muro Barrera
Isla Mediogalti
El Ojo de Abendego
Tierras Empapadas
Katapesh
Kibwe
Nex
Usaro
Jalmeray
Los Grilletes
Nantambu
LA EXTENSIÓN DE MWANGI
Yermos de Maná
Sierra Resquebrajada
Cala Sangrienta
LAS TIERRAS IMPOSIBLES
Geb
Senghor
Océano Obari
Mar de la Fiebre
Vidrian
Mzali

Capítulo 8: La era de los presagios perdidos

Hace diez mil años, el mundo de Golarion estuvo al borde del precipicio. La Gran Caída, como se denominó a aquel suceso que casi acarrea la extinción de la vida en el planeta, consistió en que el mundo fue azotado por una lluvia de meteoritos que hundió continentes, formó nuevos mares y destruyó civilizaciones enteras. El mundo tardó siglos en reconstruirse, y pasaron aún más siglos antes de que la sociedad se recuperara, pero lo hizo.

Los enanos ascendieron a la superficie desde las extensiones subterráneas de las Tierras Oscuras en su legendaria Búsqueda del Cielo, los elfos volvieron del cercano planeta de Castrovel vía una red de portales para reclamar sus tierras y sus tradiciones y los gnomos del misterioso Primer Mundo buscaron refugio de un terror ahora olvidado. Los supervivientes de otros linajes que se habían refugiado del terror y de la destrucción de la Gran Caída emergieron durante la Era de la Oscuridad para reclamar sus tierras ancestrales, desde las belicosas tribus de goblins que tienen el arte de sobrevivir contra todo pronóstico hasta los industriosos medianos, que surgieron de las ruinas para fundar sociedades propias.

Pero la humanidad fue quien llevó a cabo la recuperación más sorprendente. Menos de dos mil años después de su casi extinción debida a la Gran Caída, la Era del Destino vio el auge de muchos nuevos imperios humanos por todo el mundo. La humanidad construyó estructuras maravillosas y sus escuelas aprendieron de nuevo una magia que se había creído olvidada. Entre estas naciones humanas caminaba un hombre llamado Aroden, un superviviente inmortal de la devastación de la Gran Caída. Aroden llevaba tiempo cultivando un séquito de súbditos leales que le miraban con asombro, puesto que la inmortalidad era tan solo una de las maravillas que había logrado. La mayor entre ellas fue el descubrimiento de un fragmento de poderosa magia conocido hoy como la *Piedra Estelar*, un fragmento de las estrellas que cayeron durante la Gran Caída, y que yacía alojado en el fondo del mar Interior. El contacto con este artefacto alienígena hizo que a Aroden le asaltaran visiones fantasmagóricas, le sometió a una serie de pruebas marciales letales y le planteó unos extenuantes dilemas morales que desafiaron sus límites más que cualquiera de las experiencias previas que había soportado antes. Salió de la prueba como un dios viviente, y su primer acto divino fue alzar la *Piedra Estelar* y la masa de tierra sobre la que yacía en el fondo del mar para formar la isla de Kortos (también conocida como la isla de la *Piedra Estelar*) donde después fundó la ciudad de Absalom.

En los siglos posteriores, Absalom creció hasta convertirse en una de las ciudades más grandes del mundo, y el legado de Aroden creció a su lado. Con el paso de los milenios, su atención se volvió cada vez más desde las preocupaciones de los habitantes del Mar Interior hacia asuntos de otros mundos más allá del conocimiento de los mortales pero, según las profecías, debía volver a Golarion y desde allí conducir a la Humanidad a una Era de Gloria. Conforme se acercaba la fecha del retorno de Aroden, naciones enteras emprendieron monumentales preparativos para darle la bienvenida de nuevo a Golarion.

Pero, en vez de eso, Aroden murió, y con él murió también la fiabilidad de las profecías. Golarion se vio azotado por tormentas, guerras y devastaciones sobrenaturales, mientras la muerte del dios marcaba el inicio de una nueva era, un tiempo de incertidumbre, pero también uno de oportunidades. Esta es la Era de los Presagios Perdidos, una era que necesita héroes como nunca antes.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Más allá del Mar Interior

La Región del mar Interior consiste en el continente de Avistan y la parte septentrional del continente de Garund, pero tan solo es una parte de un mundo mucho mayor. El propio Garund se extiende mucho más hacia el sur, y sus extensiones meridionales albergan linajes y culturas únicos. Conforme se viaja hacia el este desde el mar Interior, la vasta extensión del continente de Casmaron llega hasta más allá del horizonte. Con el inmenso mar interior de Castrovin en su centro, Casmaron es el más grande de los continentes de Golarion, y alberga algunos de sus imperios más antiguos y de mayor éxito. Más hacia el este desde Casmaron se encuentra el continente de Tian Xia, una región a menudo denominada los Imperios del Dragón. La parte septentrional de Tian Xia está conectada con el continente más septentrional de Golarion, una extensión helada conocida como la Corona del Mundo. Este continente forma un puente de tierra entre Tian Xia y Avistan, atravesando el polo norte. Al sur de Tian Xia se encuentra el misterioso continente de Sarusan, del que poco se conoce debido a las poderosas tormentas y las problemáticas corrientes que cubren como un velo sus orillas. Hacia el oeste desde la Región del mar Interior, los marineros se encuentran con los destrozados restos de la perdida Azlant, un continente en ruinas que albergó uno de los primeros imperios de la humanidad hasta que fue destruido durante la Gran Caída. Si se navega más hacia el oeste desde dichas ruinas, se acaba por llegar a las orillas de Arcadia, una tierra de tradiciones mágicas inusuales y de poderosas naciones por derecho propio. Y por debajo de todas estas tierras, esculpidos en la propia corteza del planeta, se encuentran los serpenteantes túneles del reino subterráneo tripartito conocido colectivamente como las Tierras Oscuras, que alberga grandes horrores y peligros, pero igualmente grandes oportunidades de triunfos y de tesoros.

Además, Golarion es tan solo uno de los once planetas que orbitan su sol. Para la inmensa mayoría de los habitantes del planeta, los otros once mundos son poco más que puntos de luz en el cielo, pero dichos mundos no son tan distantes como cabría esperar. Los planetas Akiton y Castrovel son los vecinos más próximos de Golarion. Viajeros de ambos planetas han visitado Golarion y, en algunos casos, se han establecido en él, con los elfos (que proceden originalmente de Castrovel) como ejemplo más notable. Incluso el planeta más lejano, el remoto Aucturno, ha influenciado a Golarion puesto que sus alienígenas habitantes han ejercido un toque siniestro sobre el mundo, llegando incluso a poner en peligro el planeta entero recientemente. Por lo tanto, los sabios no desdeñan los peligros y las maravillas que habitan en otros planetas del sistema solar de Golarion.

El Gran Más Allá

Hay incontables planetas más allá del sistema solar de Golarion, pero incluso esta miríada de mundos del Universo, conocido como el Plano Material, no son sino un fragmento comparados con los que hay en el Multiverso que se encuentra más allá. Otros planos de existencia y extrañas dimensiones envuelven esta realidad en una serie de esferas anidadas y de múltiples capas, conocidas colectivamente como el Gran Más Allá. Este modelo de realidad viene a ser más una metáfora para conceptos que las mentes mortales tienen difícil comprender que una descripción física, puesto que todo es posible en el Gran Más Allá.

La Esfera Interior

El núcleo del Universo es la Esfera Interior. Aquí se encuentra la vasta extensión del Plano Material y sus incontables mundos. Los Planos Elementales rodean al Plano Material como conchas divididas en capas, con el Plano del Aire en el interior, transicionando al Plano del Agua, después al Plano de la Tierra y finalmente al Plano del Fuego, en una especie de inversión del orden en el que dichos elementos suelen aparecer en los planetas habitables. Los Planos de la Energía Positiva y de la Energía Negativa también están en la Esfera Interior, con sus nodos opuestos de vida y muerte, creación y destrucción, luz y oscuridad, formando el inicio y el final de toda la existencia.

La Esfera Exterior

El ámbito de la realidad es difícil de juzgar en la Esfera Exterior. Aquí habitan los dioses, y las almas de los muertos se reúnen para ser juzgadas por la diosa de los muertos, Farasma, en lo alto de la espira que hay en su reino, denominado el Osario. Todo es posible en la Esfera Exterior, y sus reinos son tanto manifestaciones de filosofías y de creencias como cualquier otra cosa. Desde la altísima montaña del Cielo hasta los infinitos golfos del Abismo, morada de los demonios, pasando por el agónico foso del Infierno o las ilimitadas maravillas del Elíseo, toda la realidad está representada en la Esfera Exterior. A lo largo del tiempo, esta realidad se erosiona y se recicla, de vuelta a la materia en bruto de la vida en el Plano de la Energía Positiva.

Otros Planos y Dimensiones

Algunos Planos existen en el mismo espacio físico o metafísico que otros, solapándose entre sí como capas de realidad. Esto incluye el mundo fantasmal del Plano Etéreo, que se solapa con la Esfera Interior; la mareante vastedad del Plano Astral, que se solapa con casi toda la realidad y llena el aparentemente infinito golfo que hay entre la Esfera Interior y la Esfera Exterior; el Primer Mundo, embrujado por las hadas, y el siniestro Plano de la Sombra, todos los cuales se solapan con el Plano Material. También existen extraños confines en el Gran Más Allá; algunos, como las Tierras del Sueño, son visitadas a menudo (aunque de forma accidental), mientras que otros, como la enigmática Dimensión del Tiempo, son visitados raramente, si alguna vez lo son. En todos los casos, estas dimensiones no son accesibles por medios normales y cada una dispone de su propio método de entrada y de salida.

La Región del mar Interior

Aunque hay infinidad de oportunidades de aventura aguardando en otros continentes, mundos y planos, la Región del mar Interior es el centro del escenario de campaña *Pathfinder*. Con docenas de naciones, imperios, fronteras y tierras salvajes, esta región presenta un enorme abanico de oportunidades para el heroísmo y la villanía, la exploración y la aventura.

Las siguientes páginas dividen la Región del mar Interior en diez subregiones, cada una con su propia temática. Aquí se presenta tan solo un breve resumen de cada una, lo suficiente como para establecer el escenario y para despertar la imaginación. Si estás interesado en explorar más Golarion y la región del mar Interior, consulta los volúmenes que detallan el mundo de *Pathfinder*, las aventuras *Pathfinder* y las Sendas de aventura *Pathfinder*. Las Sendas de aventura presentan no tan sólo material en profundidad acerca de la región, sino también campañas completas cuyas aventuras llevan a un grupo de héroes recién creados hasta la cima del poder.

El año actual en la Región del mar Interior es el 4720 del Recuento de Absalom (RA). Conforme avanza el calendario en el mundo real, el tiempo también avanza en Golarion. Estas *Reglas básicas* se han publicado en el año 2020, y el año correspondiente de la Región del mar Interior acaba en los mismos dos dígitos. La historia de Golarion es extensa, pero dos de los acontecimientos más significativos que dieron forma al mundo tuvieron lugar en el -5293 RA, cuando la Gran Caída por poco acabó con el mundo, y en el 4606 RA, cuando murió Aroden, el dios de la humanidad, y las profecías de todo el mundo empezaron a fallar, trayendo consigo la Era de los Presagios Perdidos.

El mapa de la pág. 416 muestra la Región del mar Interior, subdividida en las diez subregiones que se exploran en las páginas siguientes. Las fronteras de dichas regiones son más temáticas que políticas. Para una exploración en profundidad de la Región del mar Interior y sus docenas de naciones y tierras vírgenes, consulta la *Guía del Mundo de los Presagios Perdidos*.

El Tiempo

Como la Tierra, Golarion gira sobre su eje una vez cada aproximadamente veinticuatro horas. Una semana tiene siete días y un año tiene cincuenta y dos semanas. Para mantener el calendario sincronizado con el año astronómico, se añade un día extra al segundo mes del año cada cuatro años (y a ese año se le denomina 'bisiesto').

Los Meses y los Días

Los nombres de los meses del año son como sigue en la Región del mar Interior:

- Abadio (enero)
- Calistril (febrero)
- Farasto (marzo)
- Gozran (abril)
- Desnio (mayo)
- Sarenith (junio)
- Erasto (julio)
- Arodio (agosto)
- Rova (septiembre)
- Lamashan (octubre)
- Neth (noviembre)
- Kuthona (diciembre)

Los nombres de los días de la semana son como sigue:

- Día de la luna (lunes)
- Día del trabajo (martes)
- Día del bienestar (miércoles)
- Día del juramento (jueves)
- Día del fuego (viernes)
- Día de las estrellas (sábado)
- Día del sol (domingo)

Introducción
Ascendencias y Bagajes
Clases
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjuros
La Era de los Presagios Perdidos
Cómo Jugar
Cómo Dirigir
Artesanía y Tesoro
Apéndice

Absalom y la isla de la *Piedra Estelar*

En el corazón del mar Interior se erige la isla de Kortos, alzada de las aguas hace miles de años como primer acto divino de Aroden. Esta sorprendente gesta marca el albor de la Era de la Entronización y el primer año del calendario denominado Recuento de Absalom. La propia ciudad de Absalom, la mayor de la Región del mar Interior, se extiende por las orillas meridionales de esta isla, y en el corazón de la ciudad se alza la legendaria Catedral de la *Piedra Estelar*. Intramuros de esta estructura, la *Piedra Estelar* espera probar al siguiente de sus suplicantes, puesto que los pocos mortales que pasan tan mística prueba se convierten en dioses. Esto ha hecho que Absalom sea una metrópolis que ha sufrido muchos asedios pero, en sus casi cinco mil años, jamás ha caído.

Absalom, llamada por muchos la Ciudad del Centro del Mundo, puede alardear de una población superior a los trescientos mil habitantes y su cultura es un auténtico crisol, tanto de linajes como de creencias. Incluso la arquitectura de la ciudad lo refleja, como uno podría esperar de un asentamiento de semejante antigüedad. Desde los altísimos y majestuosos templos de la Corte de la Ascensión hasta las apretujadas tiendas y sedes gremiales del barrio del Pétalo, pasando por las combadas barracas de los Charcos, los barrios de Absalom nunca dejan de presentar un perfil memorable. Muchas organizaciones de ámbito mundial nacieron en Absalom, notablemente la Sociedad *Pathfinder* (pág. 436).

La isla de Kortos, también conocida como la isla de la *Piedra Estelar*, tiene un ecosistema similarmente diverso. Los frondosos bosques y los pastos occidentales proporcionan muchos de los recursos que Absalom necesita, pero hacia el este, el áspero desierto de piedra conocido como la Rascadura, las peligrosas Colinas Hendidas y el recién formado yermo nigromántico conocido como la Presa del Tirano, presentan climas mucho más severos. La isla de Erran, al norte de la isla de la *Piedra Estelar* alberga la segunda ciudad en tamaño de la zona, Escadar. Un rudo puerto de mar con una buena cantidad de tratos oscuros y personajes peligrosos, Escadar también alberga unos grandes astilleros y mantiene un fuerte contingente naval que ayuda a mantener seguras las aguas circundantes del mar Interior. Cierto número de islas menores también bordea la costa de la isla de Kortos, algunas yermas y otras que sirven de escondrijo a delincuentes y exiliados.

Alzándose en el centro de la isla de Kortos se encuentran los montes Kortos, una cadena corta pero áspera de tors que a lo largo de los años han sido gobernados por minotauros, arpías, dragones y cosas aún peores. Unos pocos y traicioneros pasos permiten atravesar las montañas, pero con la orilla septentrional de la isla de Kortos dominada por las marañas empapadas de la Marisma Parda, estos confines septentrionales ofrecen poco a quienes no sean bandidos y aventureros que quieran explorar estas tierras aún indómitas.

Alta Mar

Desde flotas de piratas unidas bajo el mando de la Reina del Huracán de Los Grilletes, hasta un imperio antiguo y subacuático de monstruos cambiaformas dirigido por los siniestros amos velados, la Alta Mar de Golarion presenta peligros tanto por encima como por debajo de las olas. Pero también tiene importantes rutas comerciales, con buques mercantes recorriendo las aguas para enlazar poderosas naciones en los extremos opuestos de los continentes. Los capitanes navales se enfrentan a los peligros de Alta Mar a la espera de sacar tajada de la fortuna que hay en juego con el comercio, enlazando los puertos del propio mar Interior con los de las orillas del océano Arcadiano desde la Extensión de Mwangi hasta las Tierras de la Saga.

La piratería es uno de los mayores peligros para los viajes por Alta Mar. El inmenso archipiélago volcánico conocido como Los Grilletes es un refugio para esos piratas, con su Reina del Huracán proporcionándoles la cohesión mínima necesaria para evitar que se enzarcen entre sí. Estas islas están pobladas por una gran diversidad de monstruos y amenazas, y los piratas locales saben cuáles son seguras y cuáles hay que evitar. Al norte de Los Grilletes está la isla Mediogalti. Si bien su único puerto, Ilizmagorti, es un refugio conocido para los piratas, es la presencia de los infames asesinos Mantis Rojas que gobiernan la isla lo que confiere a esta región su mayor infamia.

Hay otros puertos que presentan sus propias complicaciones. La ciudad portuaria de Promesa en la remota isla de Hermea, a unas cuantas millas (*km*) al oeste de Avistan, recompensa bien a quienes pueden negociar el privilegio del comercio, pero tales honores se ganan duramente, puesto que el dragón que gobierna esta sociedad cerrada no permite visitas de cualquiera. Los rumores de lo que sucede más allá del barrio de los muelles de Promesa van desde relatos de una sociedad perfecta a los de un gobierno opresivo que no tolera el libre albedrío. Más hacia el norte, los elfos de la Espira Mordiente son aún más cerrados para con los visitantes y, para la mayor parte de los marinos, lo único que dicha espira les ofrece es un magnífico punto de referencia para la navegación, porque la aguja es divisable desde millas (*km*) de distancia.

Sin embargo, de todas las regiones a lo largo de las costas de Avistan y de Garund, no hay ninguna más azarosa para viajar que las torturadas aguas del Ojo de Abendego. Este inmenso huracán se formó inicialmente al inicio de la Era de los Presagios Perdidos, cuando fuertes tormentas azotaron todo Golarion tras la muerte de Aroden. Sin embargo, y a diferencia de aquellas tormentas, este huracán había venido para quedarse. Sus vientos y sus tormentas han destruido varias naciones y transformado lo que era previamente un golfo clave en una pesadilla para la navegación. Qué extrañas fuerzas estuvieron en el origen del Ojo de Abendego y ahora lo perpetúan es algo que ha eludido toda investigación.

Introducción
Ascendencias y Bagajes
Clases
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjuros
La Era de los Presagios Perdidos
Cómo Jugar
Cómo Dirigir
Artesanía y Tesoro
Apéndice

El Camino Dorado

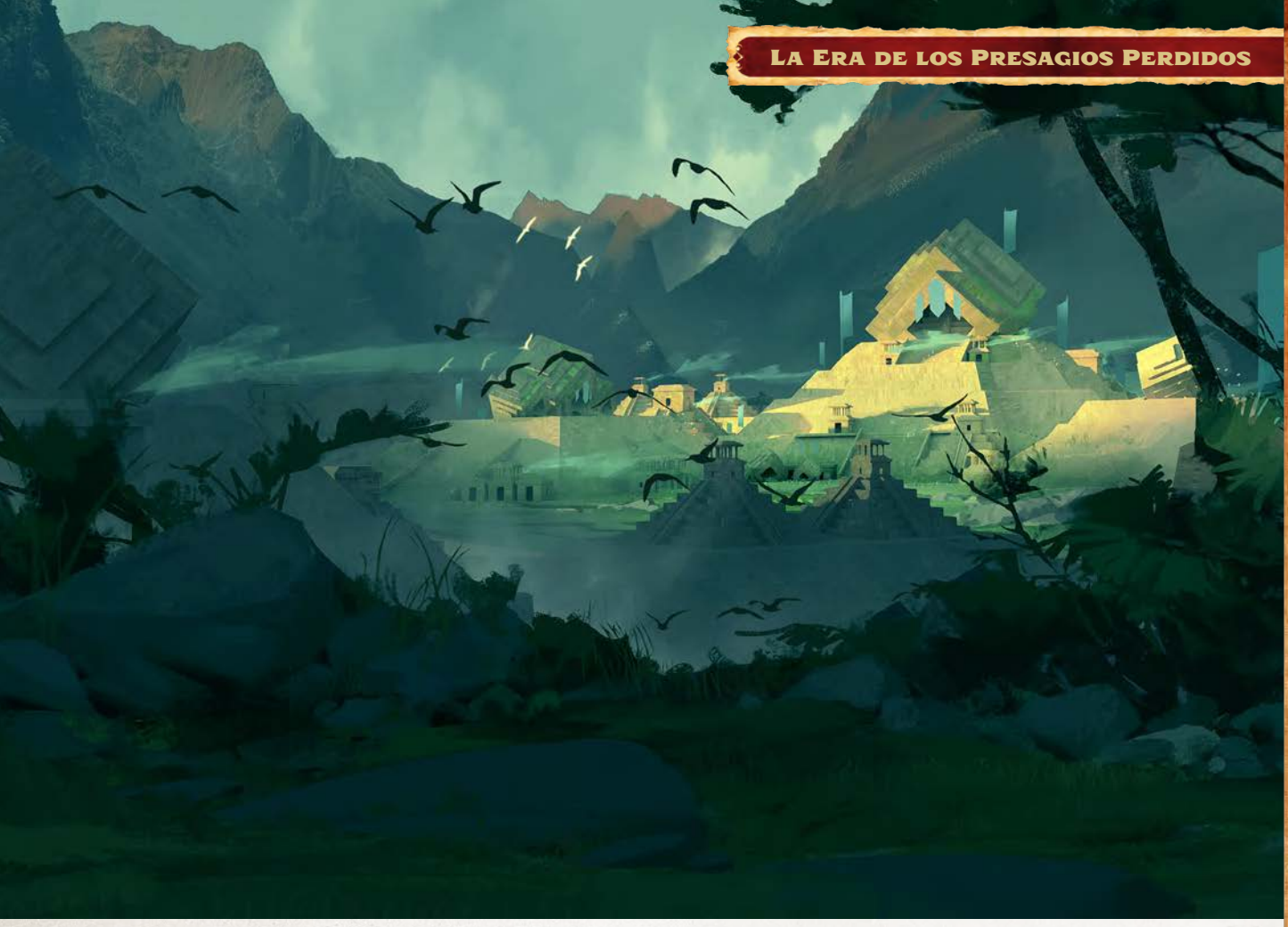
El comercio y los viajes gobiernan las sendas del denominado Camino Dorado, conocido por su brillante arena y por su potencial económico. Gran parte de esta región consiste en extensas tierras vírgenes desérticas, pero ello no significa que el Camino Dorado tenga una población escasa. Las costas y los ríos son la sangre de esta región, y algunas caravanas desafían al calor y a los peligros del desierto para comerciar por el norte de Garund. Algunas de las naciones más antiguas de la Región del mar Interior ostentan el mando de esta zona, y se pueden encontrar saber antiguo y tesoros valiosos entre sus móviles arenas y sus historiadas ciudades.

La mayor de ellas es la cosmopolita Katapesh, donde el mercantilismo es supervisado por un extraño grupo conocido como los Amos del Pacto. Gran parte del comercio de Katapesh se hace con mercancías que pueden exportarse o importarse libremente por toda la Región del mar Interior, pero la ciudad tiene otro volumen igual de comercio con mercancías normalmente relegadas a los mercados negros de otras sociedades.

Las ciudades de Qadira pueden no ser tan grandes como Katapesh de forma individual, pero la economía de la nación es quizá más fuerte. Ciertamente es el país más antiguo de la región, apoyado desde hace mucho tiempo por el Imperio de los Pachás de Kelesh hacia el este. Esto, junto con la Iglesia de Sarenrae, quizá la exportación cultural de más éxito de la nación al resto de la Región del mar Interior, ha asegurado el estatus de Qadira como uno de los centros de influencia más importantes del Camino Dorado.

Hacia el oeste, las cinco ciudades-estado de Thuvia controlan una preparación alquímica legendaria denominada elixir de orquídea solar, que concede prácticamente la inmortalidad a quienes lo consumen. Esta mercancía de lujo es la clave del lugar de Thuvia en el Camino Dorado. Más hacia el oeste, la nación de Rahadoum es quizás el eslabón mercantil más débil, pero el hecho de que esta sociedad haya abandonado la adoración de los dioses para depositar su fe tan sólo en la industriosidad y en el talento de los mortales concede a la nación su atractivo más importante.

En el centro del Camino Dorado se encuentra la poderosa Osirion, una de las naciones más antiguas de la Región del mar Interior. Si bien Osirion estuvo durante algún tiempo gobernada por Qadira, los legados y los monumentos de sus primeros días siguen en pie y son una fuente indisputable e icónica de orgullo e identidad para su gente. La influencia de los artesanos, filósofos y lanzadores de conjuros de Osirion se ha extendido por todas partes, particularmente mediante la Orden Esotérica del Ojo Palatino, hasta tan al norte como Ustalav y la fe de Nethys, cuyos orígenes no tan humildes como mago mortal se pueden trazar hasta el propio inicio de la historia de Osirion durante la antigua Era del Destino.



INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

La Extensión de Mwangi

La Extensión de Mwangi alberga una amplia gama de civilizaciones, tanto pasadas como presentes, además de disponer de la mayor extensión de tierras vírgenes de la Región del mar Interior. De hecho, una de las primeras civilizaciones en alzarse de las cenizas tras la Gran Caída surgió en estas tierras: la nación de Shory y sus sorprendentes ciudades voladoras, de donde derivan muchas costumbres de la magia moderna.

Algunas ciudades y reinos de Mwangi se perdieron mucho después de estas antiguas maravillas. Cuando se formó el Ojo de Abendego hace poco más de un siglo, sus vientos y sus olas inundaron dos reinos significativos a lo largo de la costa occidental de Garund. Donde antaño estuvieron las naciones de Lirgen y Yamasa, ahora se extienden las Tierras Empapadas, una franja de pantanos y de marismas saladas en poder de bandas rivales de carroñeros y de monstruos. Incluso más recientemente, una poderosa ciudad-estado del corazón de la jungla de Mwangi, Usaro, cayó cuando su brutal líder Ruthazek el rey Gorila, fue abatido por unos aventureros. Usaro sólo lleva unos pocos años carente de líder, pero sus violentos habitantes ya han causado daños significativos con sus anárquicos disturbios. Un prolongado linaje de Reyes Gorila infundidos demoníacamente lleva siglos gobernando Usaro, por lo que pronto se alzará uno nuevo para hacerse con el control de la ciudad pero, de momento, esta siniestra región carece de una cabeza capaz de centrar su ira.

A pesar de estos sucesos de ruina y destrucción, la Extensión de Mwangi alberga en sus confines una gran cantidad de ciudades-estado diversas y poderosas. En Cala Sangrienta, gobierna la implacable liga mercantil conocida como el Consorcio de Aspis. Más hacia el sur, pero igualmente en la costa, se alza Senghor, cuya postura contra la piratería y la esclavitud sitúa a la ciudad en franco contraste con su vecina del norte. La ciudad-estado de Nantambu se encuentra río Vanji arriba de Cala Sangrienta, y sus habitantes practican las antiguas tradiciones del viejo mago Jatembe, combinando la magia arcana y la primigenia. Más hacia el sueste se encuentra Mzali, que está bajo el opresivo gobierno del rey-niño muerto viviente Walkena, aunque un grupo de disidentes llamado los Leones Brillantes trabaja para constituir la resistencia al reinado de la momia. Después está la ciudad de Kibwe, intramuros de la cual habita una ecléctica mezcla de personas que han venido de muy lejos en busca de comercio y de compañía.

Más al sur de estas ciudades-estado independientes se encuentra la recientemente independizada nación de Vidrian. Conocida originalmente como la colonia chelia de Sargava, Vidrian se ha hecho con las riendas de su destino y se ha deshecho de sus grilletes coloniales. Al hacerlo, la joven nación se expone a las depredaciones de los piratas y de cosas aún peores pero, para sus habitantes, vale la pena pagar ese precio para liberarse de la opresión.

El Ojo del Terror

El corazón del continente de Avistan está podrido.

Esta región está dominada por el lago Encarthan, un gran lago interior que era (hasta hace poco), un núcleo comercial muy frecuentado. En las tierras al suroeste, se alza la militarista nación de Molthune, que llevaba mucho tiempo enzarzada en una guerra intermitente contra su vecino septentrional Nirmathas, una nación boscosa poblada por gente que se toma muy en serio su libertad. Un alzamiento de hobgoblins se aprovechó de este conflicto y, si bien las hostilidades han disminuido desde entonces, ambas naciones ahora comparten frontera con una tercera: la recién formada nación hobgoblin de Oprak.

Al norte de estas naciones desgarradas por la guerra, hay otras dos igualmente forjadas en el crisol del conflicto. Hasta hace poco, los paladines y protectores de la pequeña pero fuerte nación de Última Muralla eran un baluarte contra las invasiones de orcos, muertos vivientes y seres parecidos. Mientras tanto, hace mucho tiempo que el salvaje y áspero Bastión de Belkzen es el dominio de los orcos, desde que fueron expulsados de las Tierras Oscuras bajo la superficie por los enanos, durante la Búsqueda del Cielo de estos hace miles de años.

Aún más lejos hacia el norte está la nación de Ustalav, una colección de condados asaltados todos por su propia manifestación del horror y del miedo, que van desde el horror cósmico de pesadilla hasta lo terriblemente infernal.

Fue de Ustalav de donde emergió una de las mayores amenazas para la Región del mar Interior. El antiguo liche Tar-Baphon (conocido como el Tirano Susurrante) había sido derrotado dos veces en el distante pasado, una vez por Aroden y otra por los héroes de la Cruzada Brillante, pero jamás había sido destruido por completo. Cuando los sellos mágicos que lo mantenían preso bajo la ominosa torre de la Espira del Patíbulo se rompieron finalmente en el 4719 (RA), Tar-Baphon emergió, llevando consigo una devastación de una escala tal que la antigua nación de Última Muralla, que se llevó la peor parte de su regreso al mundo, quedo completamente devastada. Ahora solo existe como las Tierras de las Sepulturas; la nación que antaño montaba guardia contra los alzamientos de muertos vivientes ahora está condenada ella misma a la muerte en vida. Si bien unos héroes frustraron temporalmente los planes inmediatos del Tirano Susurrante poco después de que emergiera, el liche continúa siendo una amenaza activa.

El Tirano Susurrante gobierna ahora un reino de muertos vivientes en la adecuadamente llamada isla del Terror, en el centro del lago Encarthan. Las naciones que bordean el lago han sufrido todas ellas en diferente grado la renovada influencia del Tirano Susurrante, y algunas han tejido alianzas improbables para resistírsele. El liche reúne sus recursos en la isla del Terror, y nadie es capaz de predecir dónde o cuándo tendrá lugar su próximo ataque.

Los Reinos Brillantes

El Imperio de Taldor fue históricamente el corazón de la Cruzada Brillante. Al principio de la Era de la Entronización, Taldor envió diversos Ejércitos de Exploración para expandir las fronteras de la nación y colonizar las tierras circundantes. Hoy Taldor no es sino una sombra de su antigua gloria pero, tras un reciente episodio de luchas internas, una emperatriz nueva y progresista ha reclamado la corona y Taldor podría estar en camino para recuperar su antigua gloria por primera vez en siglos.

Al oeste, la democrática nación de Andoran se alza como una estrella naciente en la escena internacional. Desde que la provincia se desgajó de la nación de Cheliax, el ejército de Andoran ha ayudado a disminuir el flujo del esclavismo y sus héroes se han enfrentado a todo tipo de peligros en beneficio de la gente común. Pero el futuro no parece demasiado brillante para Andoran, puesto que con los recientes disturbios en Cheliax, hay rumores de que la Casa Thrune podría querer recuperar el control de su descarriado sirviente. Dada la amenaza en ciernes del Tirano Susurrante, una guerra sin cuartel entre estas dos poderosas naciones podría resultar desastrosa.

Al noreste de Andoran se extienden las ciudades-estado enanas de las Montañas de los Cinco Reinos. Acostumbrados a la guerra, tanto contra sus enemigos como entre sí, los enanos de los Cinco Reyes siguen siendo aliados de Andoran, pero tienen problemas propios que ocupan la mayor parte de su atención. Hacia el oeste del reino de los enanos, la rica y poderosa nación de Druma controla casi la mitad de la orilla sur del lago Encarthan y utiliza su posición para llenar sus cofres y fomentar las enseñanzas de las Profecías de Kalistrade, una filosofía que enseña que se puede llegar a la riqueza siguiendo unas prácticas estrictas y abstemias.

Al noreste de Druma se encuentra la boscosa nación elfa de Kyonin, una de las más antiguas de Avistan. Esta tierra perteneció a los elfos desde mucho antes de la Gran Caída pero, durante miles de años después de dicha devastación, dejaron su reino abandonado. En aquel tiempo, un poderoso demonio llamado Arrasador de Árboles se hizo con el control de los confines meridionales del bosque, corrompiendo el terreno hasta convertirlo en un barrizal pantanoso y desolado al que se denomina Zarzamaraña. Aunque los elfos han vuelto, son incapaces de expulsar a Arrasador de Árboles de su frontera meridional.

Aún más hacia el este está la nación de Galt. Destrozada por décadas de una serie interminable de rebeliones y revoluciones, esta tierra ha sido desgarrada desde dentro una y otra vez. Su gente está cansada y desesperada mientras continúa viviendo como puede a la sombra de las *hojas finales*, potentes guillotinas mágicas que reclaman el alma de aquellos a los que decapitan. Si alguna de las regiones de los Reinos Brillantes está a punto para que tenga lugar en ella un cambio significativo en un futuro próximo, esa es con toda seguridad Galt, destrozada como está por sus múltiples revoluciones.

Las Tierras Imposibles

La magia permite gestas sorprendentes, pero incluso quienes se consideran expertos en las artes mágicas se quedan maravillados ante los espectáculos con los que uno se encuentra en las Tierras Imposibles. Lo que se da por descontado en tan extrañas y eclécticas naciones sería del todo imposible en cualquier otra parte.

Pongamos Geb como ejemplo. Aquí, los vivos son minoría y la muerte en vida es la forma de vida predominante. La crueldad, el sadismo y la violencia son la norma en Geb, como se podría esperar de un país gobernado por un violento dictador muerto viviente. Este fantasma, de quien el país deriva su nombre, lleva milenios gobernando su nación, aunque durante los últimos siglos el día a día del gobierno del país recayó en manos de su reina, Arazni. La reciente desaparición (algunos dirían 'huida') de ésta y el abandono de sus deberes han revigorizado al soberano fantasma para detentar de nuevo el liderazgo activo de su ignorante reino.

Geb lleva toda su existencia oponiéndose a su vecino septentrional, Nex. Llamado así también por el nombre de su gobernante, Nex es un reino cosmopolita donde la magia es mundana. El propio Nex lleva décadas desaparecido, pero en su ausencia los Señores Arcanos han gobernado con bastante eficacia. Aquí las calles están patrulladas por gólems y la práctica del moldeo de carne es una industria legítima y aceptada.

Entre ambas naciones enfrentadas yace una franja de tierra conocida como los Yermos de Maná, unas tierras malas requemadas y marchitas que se formaron durante las antiguas guerras entre Nex y Geb. La propia magia de estas tierras resultó dañada (y en muchos lugares, completamente muerta) y unos peculiares mutantes recorren las ruinas en busca de presas.

Sólo en el ducado de Alkenstar se acerca la vida a algo parecido a la normalidad, pero incluso aquí las suposiciones del resto del mundo están al revés. Siendo la magia impredecible, en su lugar los habitantes de Alkenstar han vuelto la mirada hacia la tecnología. La nación alberga metalúrgicos y fabricantes de maquinaria, y el arte de la fabricación de armas de fuego le concede una excelente ventaja en esta parte del mundo. Las exportaciones de armas de fuego se han incrementado continuamente a lo largo de los años y como resultado Alkenstar está emergiendo como una potencia propia a tener en cuenta.

Al otro lado de las aguas del océano Obari se encuentra el último reino de las Tierras Imposibles, la nación isleña de Jalmeray. Aquí no es sólo la magia lo que permite hacer cosas imposibles, sino también el autocontrol centrado y la perfección del espíritu. La gente de Jalmeray ha conseguido asombrosas gestas y obtenido notables introspecciones intelectuales sin utilizar nada más que las antiguas tradiciones del misticismo y la autoperfección.

8
Introducción
Ascendencias y Bagajes
Clases
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjuros
La Era de los Presagios Perdidos
Cómo Jugar
Cómo Dirigir
Artesanía y Tesoro
Apéndice

Las Tierras Quebradas

A gran distancia al norte de Absalom se extienden las Tierras Quebradas, naciones y tierras vírgenes unidas en su estatus compartido como regiones fracturadas, lugares donde la propia vida ha sufrido un golpe y la lucha por la supervivencia es simplemente una parte de la realidad diaria. No todas las Tierras Quebradas están constantemente llenas de peligro, pero sea cual sea el lugar donde uno se asienta en estos tiempos y en dicha región, el peligro raramente anda lejos.

En algunos casos, los quebrantos son políticos. Al noreste, la nación de Brevoy lleva muchos años al límite de la guerra civil, puesto que la larga contienda entre las casas nobles tradicionales de Issia y los señores de la espada mercenarios de Rostlandia mantiene un estado continuo de tensión, que podría estar muy cerca del punto de ruptura. Pero en el caso de los a menudo disputados Reinos Fluviales, estas rupturas políticas han llegado a una especie de empate, puesto que se dice que aquí cualquiera se puede convertir en el gobernante de una nación, si tiene la tenacidad necesaria para hacerse con las riendas del poder.

En otras partes de las Tierras Quebradas, las fracturas son más espirituales. Razmiran por ejemplo, está gobernado por el dios viviente Razmir, quien exige la adoración de todos los que viven en su nación y no permite la existencia de ninguna fe que le haga la competencia. Sus sacerdotes actúan como policías por todo el país, aplicando brutalmente las leyes de su dios. Hacia el norte, en Mendev, estos quebrantos espirituales son menos obvios; el país lucha para reclamar su herencia tras un siglo de ocupación por una fuerza de cruzados que, hasta hace unos pocos años, eran un baluarte contra los demonios que gobernaban los terrenos que hay al oeste, al otro lado del río.

Estas tierras occidentales están realmente quebradas en un sentido físico puesto que, en la época caótica del inicio de la Era de los Presagios Perdidos, poderosos agentes del señor demoníaco Deskari abrieron un desgarro en la realidad. La herida resultante en el paisaje permitió que legiones de demonios surgieran por ella y devastaran las tierras antaño conocidas como Sarkoris. Aunque los héroes de la Quinta Cruzada derrotaron recientemente a Deskari y cerraron la grieta, a estas tierras aún se las conoce como la Herida del Mundo. La amenaza principal ha sido sofocada, pero en la región aún habitan demonios, y el marchito paisaje lucha para recuperar la normalidad.

Quizás la más extraña de las Tierras Quebradas se encuentra cerca de su centro. Las ásperas colinas y llanuras de Numeria son el hogar de muchos clanes kélidos. Sin embargo, en el distante pasado, la caída de un navío estelar científicamente avanzado trajo a Golarion extraños seres alienígenas, monstruosidades mecánicas y maravillas tecnológicas, pero su flamígera llegada dejó grandes extensiones de terreno circundante marchitas y chamuscadas incluso a día de hoy.

Las Tierras de la Saga

Si bien existen oportunidades para aventuras épicas en todo el mundo, en los últimos años parecería que las Tierras de la Saga han sido el origen de los relatos más notorios y legendarios. Estos extensos confines nórdicos albergan reinos gobernados por vikingos y brujas, territorios donde habitan los clanes kélidos montados en mamuts y una tierra fronteriza de ciudades libres y de peligrosas tierras vírgenes, todo ello impregnado del antiguo legado del largo tiempo desaparecido imperio de Thassilon.

Hace milenios, la nación de Thassilon estaba gobernada por los pecaminosos y tiránicos Señores de las Runas. Estos magos esculpieron leyendas que se pretendía que duraran una eternidad, pero incluso los poderosos Señores de las runas sucumbieron a la devastación de la Gran Caída. Los siete Señores de las Runas reinantes de aquel momento se retiraron a la seguridad de sus dominios extradimensionales y durante eones dormitaron, hasta que empezaron a despertar en el 4707 (RA).

La nación fronteriza de Varisia, antaño el corazón de Thassilon, soportó el grueso de la ira del primer Señor de las Runas en despertar, un sádico avaricioso llamado Karzoug. Un grupo de héroes improbables emergió de la pequeña ciudad costera de Punta Arena para acabar por enfrentarse a Karzoug y derrotarlo, pero su despertar pronto indujo el de otros Señores de las Runas durmientes, y un nuevo grupo de héroes se vio obligado a derrotar a los recién alzados tiranos.

Si bien las vecinas Tierras de los Reyes de los Linnorm, los Reinos de los Señores de los Mamuts, e Irrisen (acechada por las brujas) nunca se tuvieron que enfrentar a repercusiones directas por parte de los Señores de las Runas, las tierras septentrionales albergaban peligros propios. Una guerra fría de larga duración entre los vikingos de los Reinos de los Linnorm y las brujas invernales de Irrisen al este acabó de forma chisporroteante cuando una hija de la bruja inmortal Baba Yaga intentó desafiar a su madre y usurpar las tradiciones de gobierno de Irrisen. Si bien el eterno invierno de Irrisen, impuesto por Baba Yaga, sigue activo, su nueva gobernante Anastasia podría ser la primera presencia benévola que se sentara en el trono en muchos siglos. Más hacia el este, los clanes kélidos del Reino de los reyes de los Mamuts jugaron un papel pivotal desafiando a los demonios de la Herida del Mundo.

Recientemente se ha alzado una nueva nación en las Tierras de la Saga. Una vez derrotados los Señores de las Runas, dos de los supervivientes decidieron ajustar sus tradiciones para encajar en el extraño nuevo mundo en el que ahora se encuentran. La recién creada nación de Nueva Thassilon se extiende por la frontera septentrional de Varisia y está por ver si sus gobernantes adoptarán una senda más pacífica, o bien si es cuestión de tiempo que las antiguas tradiciones de pecado y de violencia se alcen de nuevo.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

El Viejo Cheliax

En su cúspide, el imperio de Cheliax tenía territorios que iban desde Varisia hasta Garund, y se extendía al este hasta Galt. Se había profetizado que Aroden volvería al mundo de los mortales para introducir una nueva Era de la Gloria, y dichas profecías señalaban a la ciudad chelia de Corona del Oeste como su punto de llegada. En lugar de eso, su muerte dio origen a una guerra civil que duró décadas. Cuando la Tres Veces Maldita Casa Thrune se alzó como vencedora, Cheliax había cambiado para siempre. Bajo el gobierno de la Casa Thrune, Cheliax se transformó hasta ser una nación que contemplaba el del Infierno como un modelo de gobierno. La Iglesia de Asmodeo se convirtió en la religión oficial de Cheliax, y el diabolismo en su filosofía más poderosa. El diablo había venido para gobernar y, si bien los políticos y los líderes afirmaban mantener el control de su destino (y que la Casa Thrune había forjado una alianza con el Infierno sólo para mantener su poder y preservar el orden) los enemigos internos y externos de la nación eran más sensatos.

Muchas de las provincias exteriores de Cheliax (como Andoran, Galt y Vidrian) se rebelaron y se independizaron. La nación de Isger sigue siendo, al menos sobre el papel, un sirviente. Cheliax valora Isger por su importante posición como ruta comercial a la región del lago Encarthan, pero cuando Isger se vio azotada por la violencia de las Guerras de la Sangre Goblin hace varias décadas, la Casa Thrune hizo poco para proporcionarle ayuda. Conforme las repercusiones del retorno al poder del Tirano Susurrante envían oleadas de nervioso temor a través del país, la gente de Isger teme, no tan solo carecer de poder político propio, sino también que carezca de él su supuesto protector, y como resultado Isger es una de las tierras de la Región del mar Interior más necesitadas de héroes.

Recientemente, diversas insurrecciones en el interior de Cheliax han puesto aún más a prueba la resolución del país. Después de que una devastadora derrota naval en Los Grilletes resultara en la independencia de Vidrian, una nueva rebelión iomedana llamada la Gloriosa Recuperación amenazó a Cheliax desde dentro. La Casa Thrune y la Iglesia de Asmodeo derrotaron a la Gloriosa Recuperación, pero tuvieron que pagar un precio: una rebelión simultánea tuvo éxito, y un grupo de rebeldes denominados los Cuervos de Plata negociaron con éxito la secesión de la nueva nación de Ravounel.

Al norte de Cheliax, la sombría nación de Nidal sigue siendo el único aliado real de los Thrune. Una teocracia gobernada por la Iglesia de Zon-Kuthon, Nidal es la nación más antigua de Avistan, puesto que su gente se volvió hacia el Señor de la Medianoche durante la Era de la Oscuridad después de la Gran Caída. Hoy en día, el dolor y el temor son un consuelo para los habitantes de Nidal, y milenios de gobierno de una Iglesia que se deleita en el dolor los han habituado a la agonía y a dar la bienvenida a la pérdida.

Culturas

Por supuesto, hay más cosas en el mundo de Golarion que sus fronteras geopolíticas y que sus tierras vírgenes. Son la gente que vive en estas naciones y las criaturas que acechan en esas tierras vírgenes quienes dan vida al mundo.

GARUNDI

KELESHITA

KÉLIDO

MWANGI

NIDALÉS

Grupos étnicos humanos

Una gran variedad de grupos étnicos humanos compone la población humana de los continentes que bordean el mar Interior de Golarion. Muchos de estos grupos tienen su origen en tierras distantes, pero la Región del mar Interior tiene una población diversa procedente de todo el globo. Los personajes humanos pueden pertenecer a cualquiera de estos grupos étnicos, sea cual sea el país que llaman hogar.

Los personajes de estos grupos étnicos hablan común si proceden de la Región del mar Interior y algunos de dichos grupos proporcionan acceso a un idioma regional o a otro idioma poco común (pág. 65). Hay semielfos y semiorcos de todos los grupos étnicos humanos, y lucen los rasgos tanto de dichos grupos como de sus progenitores no humanos.

Los garundi

Los garundi abarcan las naciones del norte de Garund a lo largo de las orillas del mar Interior, y sus clanes son conocidos por su fuerza y su empatía, tratando a sus vecinos con compasión y respecto. Su tono de piel a menudo va desde el marrón oscuro hasta el beige y a menudo son altos, anchos de espaldas y de pómulos altos. Los garundi tienen acceso al idioma osiriano.

Los keleshitas

Remontando su origen al Imperio Keleshita de los desiertos orientales, los keleshitas a menudo tienen cabello negro, ojos castaños y piel de color oscuro a marrón claro. Su cultura se enorgullece del legado del Imperio, valorando la osadía, el ingenio y el lujo. Las modas tienden a incorporar telas fluidas, cubrecabezas y turbantes. Los keleshitas tienen acceso al idioma keleshio.

Los kélidos

En las montañas y las estepas del norte de Avistan, los kélidos lo tienen difícil para sobrevivir a las amenazas de las tierras vírgenes, recelosos de la magia y confiando sólo en su habilidad y en su potencia para cazar y luchar. Son típicamente una gente fornida y de cabello oscuro, bronceada y con ojos que a menudo son negros, azules o grises. Los kélidos tienen acceso al lenguaje hállido.

Los mwangi

Extendidos a todo lo largo del vasto continente de Garund, desde los resecos desiertos del norte hasta las densas junglas de la Extensión de Mwangi, los mwangi se dividen en cuatro subgrupos diferentes: bekyar, bonuwat, mauxi y zenj. Los tonos de piel de los mwangi van desde el negro hasta el marrón oscuro pasando por el ocre, y tienen el cabello negro o castaño oscuro. Los mwangi tienen acceso al idioma mwangi.

Los nidaleses

Los nidaleses proceden de una cultura que escapó de la destrucción durante la Gran Caída, cuando un enjambre de meteoritos esculpió el mar Interior. Los antiguos nidaleses juraron lealtad a un sombrío dios maligno para obtener la salvación, y desde entonces la garra de Zon-Kuthon ha mancillado a esa gente. Los nidaleses tienden a tener la piel gris con tonos cenicientos, y el cabello blanco, gris o negro. Los nidaleses tienen acceso a la lengua sombría.

Los shoanti

Los clanes shoanti, llamados *quahs*, fueron expulsados hace mucho tiempo de sus frondosas tierras en la nación de Varisia, yendo a parar a las ásperas tierras malas de la Meseta Storval. Recios y tenaces, han jurado recuperar algún día lo que perdieron. Sus tonos de piel suelen ir del sepia al bermejo, y a los miembros de los *quahs* se les identifica fácilmente por sus cabezas rapadas y sus tatuajes tradicionales. Los shoanti tienen acceso al idioma shoanti.

Los taldanos

Reputados como artistas, eruditos y soldados, los taldanos se han extendido por Avistan, puesto que el Imperio de Taldor antaño abarcaba casi la mitad del continente septentrional. Los taldanos a menudo tienen el cabello castaño, la piel de un color que va de blanco pálido a bronceado profundo y los ojos verdes, grises o ámbar. Su idioma nativo, el taldano, está tan extendido que también se le llama común.

Los tian

Pocos en número en la Región del mar Interior, los tian proceden originalmente de la multitud de naciones de Tian Xia, un continente al otro lado del mundo. Tienen típicamente el cabello oscuro, pero su tipo corporal, su tono de piel y el color de sus ojos varían ampliamente, puesto que 'tian' es de hecho un término general que describe varios grupos étnicos. Los tian tienen acceso al idioma tian.

Los ulfen

Los incursores costeros de los clanes ulfen son marinos y guardaespaldas expertos. A menudo son altos, de piel pálida a rubicunda y de cabello rubio, castaño claro o rojo. Típicamente se enorgullecen de su apariencia, adornándose con pieles, cuernos y marfil. Los ulfen tienen acceso al idioma skald.

Los varisianos

Los varisianos han sido históricamente partidarios de un estilo de vida nómada de caravanas itinerantes, pero hoy en día muchos de ellos siguen un estilo de vida asentado en lugares como Ustalav o en el país que lleva su nombre. Su tono de piel suele ir del marrón amarillento hasta el caqui. Tienen una amplia variedad de colores de cabello desde el platino al rojo pasando por el castaño, y sus ojos grandes y expresivos pueden ser de colores aún más raros como el violeta y el oro. Los varisianos tienen acceso al idioma varisiano.

Los vudranos

Aunque el Imperio de Vudra está lejos hacia el este, tiene un punto de apoyo en el mar Interior en la isla de Jalmeray. Una extendida creencia en la reencarnación hace que dedicarse a la mejora de uno mismo sea un sello distintivo de la cultura vudrana. Los vudranos típicamente tienen los ojos oscuros y tonos de piel que van desde el ocre hasta el marrón amarillento. Tienen a menudo el pelo negro, con diferencias en grosor y textura. Los *piercings*, las joyas y el maquillaje son adornos comunes entre los vudranos. Los vudranos tienen acceso al idioma vudrano.

Los elfos

Golarion no es el mundo original de los elfos, pero a los elfos que viven aquí hoy en día se les considera nativos del planeta. Este pueblo llegó a Golarion por vez primera desde el vecino planeta de Castrovel mediante una red de portales conocida como *aiudara*. Aunque los elfos abandonaron Golarion durante varios miles de años después de la devastación de la Gran Caída, desde entonces han vuelto en bloque. Los elfos más populosos son los aiudeen, que se han aclimatado a las tierras de los bosques templados. Estos elfos son los que gobiernan la nación de Kyonin y con los que más a menudo uno se encuentra en las demás sociedades. Hacia el sur, los elfos mualijae se han aclimatado a las sofocantes junglas de la Extensión de Mwangi, mientras que muy lejos hacia el norte, los elfos ilverani (conocidos como elfos nivales) habitan en los confines helados de Irrisen y más allá, en la Corona del Mundo. Los elfos vourinoi de los desiertos de Garund son los más secretistas de los grupos étnicos elfos.

Los enanos

Durante incontables eones, el pueblo enano hábito en los confines sin luz de las Tierras Oscuras. No fue hasta después de la Gran Caída que los enanos emprendieron su legendaria Búsqueda del Cielo, durante la cual la mayoría de ellos llevaron a cabo una peregrinación para emigrar a la superficie de Golarion. Al hacerlo, no tan sólo expulsaron a los orcos a la superficie por delante de ellos, sino que también establecieron unas cuantas (inmensas) Ciudadelas Estelares en cada lugar en el que surgieron de los reinos subterráneos. Hoy en día, existen tres grupos étnicos principales de enanos, cada uno de ellos asociado con una de tres bandas de altitud: los enanos grondaksen (que todavía habitan en los confines

SHOANTI

TALDANO

TIAN

ULFEN

VARISIANO

VUDRANO

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjuros
La Era de los Presagios Perdidos
Cómo jugar
Cómo dirigir
Artesanía y tesoro
Apéndice

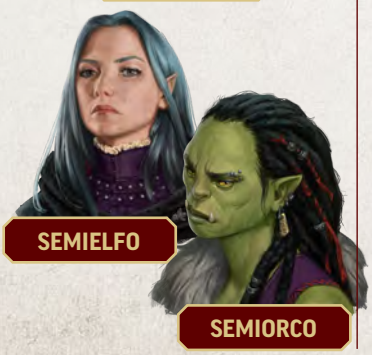
ELFO

ENANO

GNOMO

GOBLIN

MEDIANO


SEMIELFO

SEMIORCO

superiores de las Tierras Oscuras), los enanos ergaksen (los más extendidos, que viven en el mundo de la superficie o adyacentes a la misma), y los enanos holtaksen (los menos populosos, enanos que sólo habitan en los confines de las montañas más altas).

LOS GNOMOS

Los primeros gnomos llegaron a Golarion en algún momento posterior a la Gran Caída, procedentes de la dimensión sobrenatural conocida como el Primer Mundo, huyendo de un terror cuya naturaleza pocos pueden recordar. Desde esa época, los gnomos han hecho una completa transición hasta ser considerados como criaturas del Plano Material, aunque todos ellos viven temiendo el estado que amenaza a sus vidas conocido como la decoloración. Los gnomos hijos feéricos son los más extendidos. Los gnomos brillantes retienen fuertes vínculos con el Primer Mundo, mientras que otros, conocidos como gnomos crueles, han abrazado las tradiciones más oscuras de su herencia feérica. Los gnomos de llama entusiasta (a quienes se denomina en broma 'gnomos amargos') buscan evitar la decoloración explorando nuevas innovaciones en lugar de buscar nuevas experiencias o de explorar el mundo.

LOS GOBLINS

Aunque muchos aventureros podrían suponer que un goblin es un goblin, estas peleonas y creativas criaturas son tan diversas como cualquier otro linaje. Los más extendidos son los goblins raspadores, llamados así por las grandes cantidades que han vivido tradicionalmente a lo largo de la abrupta línea costera de la costa occidental de Varisia, una región conocida como el Raspador. Los goblins del bosque tienden a ser más pequeños que los otros grupos étnicos y están en su mayoría localizados en el centro de Avistan. Sus números tan sólo empiezan ahora a recuperarse de los horrores de las Guerras de la Sangre Goblin. Los goblins de la escarcha del eterno invierno de Irrisen son inusuales entre los suyos por su propensión a que les crezca un pelaje azul en el cuerpo, mientras que los goblins mono de la isla Mediogalti son conocidos por su cola prensil y por sus hábitats arbóreos.

LOS MEDIANOS

Muchos medianos han vivido a la sombra de otras sociedades tanto tiempo como pueden recordar, viviendo de manera parecida a la de sus culturas vecinas y añadiendo sus propias y únicas variaciones a lo largo del tiempo o según exigía la necesidad. Sin embargo, existen numerosas culturas medianas distintas fuera del contexto de otros pueblos y naciones. En algunos casos, estas divisiones fueron alimentadas por la separación y las circunstancias, como por ejemplo los medianos oprimidos de Cheliax que fueron forzados a la esclavitud, y los medianos song'o de la Extensión de Mwangi que se esconden de todas las demás culturas para evitar un destino similar. Otros medianos, como los jaric, los mihrini, los othoban o los uhlam, simplemente formaron sus propias tradiciones sin la influencia de los humanos o de otras criaturas.

Idiomas regionales

Estos idiomas son poco comunes fuera de la región de su génesis. Un personaje procedente de una de las regiones indicadas más abajo tiene automáticamente acceso a dicho idioma. En la Región del mar Interior, el idioma al que nos referimos como común en las reglas es el mismo que el taldano, como resultado del legado de control e influencia que tuvo Taldor sobre toda la región. Casi cualquiera de los idiomas indicados aquí se habla en el crisol de las calles de Absalom.

TABLA 8-1: IDIOMAS REGIONALES

Idioma	Regiones
Hállido	Irrisen, Mendev, Numeria, Reino de los Señores de los Mamuts, Sarkoris, Ustalav
Keleshio	Katapesh, Kelesh, Osirion, Qadira
Mwangi	Extensión de Mwangi, Los Grilletes, Thuvia, Vidrian
Osiriano	Geb, Katapesh, Nex, Osirion, Rahadoum, Thuvia, Yermos de Maná
Shoanti	Bastión de Belkzen, Varisia
Skald	Irrisen, Tierras de los Reyes de los Linnorm
Tien	Reino de los Señores de los Mamuts, Tian Xia, Tierras de los Reyes de los Linnorm
Varisiano	Brevoy, Nidal, Nirmathas, la Tierra de las Tumbas, Ustalav, Varisia
Vudrano	Jalmeray, Katapesh, Nex, Vudra

Criaturas

Los seis linajes humanoides distan mucho de ser los únicos habitantes de Golarion. En el mundo habitan muchas otras criaturas, algunas amistosas y otras crueles, algunas salvajes y otras organizadas, algunas antropomórficas y otras completamente monstruosas. Incluso las criaturas que suelen ser enemigas de la civilización y a quienes los valientes aventureros se enfrentan en combate, pueden a veces razonar y convertirse en amigas. No todas ellas son malignas, y algunas ayudan activamente a sus vecinos. Y algunas, por supuesto, tan sólo quieren que se las deje en paz.

Indicadas en estas páginas podrás encontrar descripciones de muchas criaturas que han tenido papeles importantes ya sea a escala cultural, regional o histórica en Golarion, y particularmente en la Región del mar Interior.

Alghollthus

Quizá las criaturas inteligentes más antiguas de Golarion, los alghollthus gobernaron vastos imperios en las profundidades de los océanos del mundo antes de que los primeros humanos aparecieran en él. De hecho, y según algunos de sus grabados y murales, fueron ellos quienes crearon a los seres humanos. Es imposible demostrar si esta afirmación es auténtica o no, pero dichas criaturas (desde los siniestros aboleths a sus gobernantes cambiaformas, los amos velados) ciertamente llevan mucho tiempo formando parte del mundo. Sin embargo, su afirmación de haber existido en Golarion antes de que los propios dioses volvieran su divina mirada hacia el mundo, conlleva unas cuantas implicaciones inquietantes.

Demonios

Normalmente vinculados al Abismo, los demonios se pueden encontrar dondequiera que las sectas o los lanzadores de conjuros malignos los llaman a este mundo. Hay dos ubicaciones notables, la Herida del Mundo al norte y Zarzamaraña en el sur de Kyonin, que merecen una mención especial puesto que aquí los demonios del Abismo han establecido una presencia duradera.

Diablos

Aunque los gobernantes de Cheliax mantienen que el Infierno tan sólo es un plan de acción y la ascendencia diabólica tan sólo una herramienta que los astutos lanzadores de conjuros de la Casa Thrune utilizan para mantener el control sobre su nación (así como su decadente estilo de vida), los diablos mantienen una insidiosa presa sobre la misma. Con el Estado formalmente dedicado a Asmodeo y poderosas órdenes de Caballeros Infernales actuando como árbitros mercenarios de la ley, no debería sorprender a nadie que los diablos sean inusualmente comunes en Cheliax y los reinos vecinos.

Dragones

Los dragones son considerados justamente como los monstruos más legendarios de la Región del mar Interior. La mayoría prefiere habitar en guaridas remotas, bajando en picado para interaccionar con la humanidad tan sólo cuando su violento temperamento los lleva a hacer una incursión. Los dragones buenos parecen menos comunes que sus congéneres malignos, pero sólo porque tienen menos necesidad de mezclarse con los humanoides.

Genios

La nación de Qadira tiene una larga historia de relaciones con los genios, pero la implicación de estos con la Región del mar Interior ciertamente no se limita a dicha nación. Son arquitectos y creadores de imposibilidades en la isla de Jalmeray, y se rumorea que en Katapesh están infundidos de las mismísimas piedra y suelo del país.

Gigantes

Incontables tribus y variedades de estos enormes humanoides gobiernan los confines más ásperos del mundo, desde las cadenas de montañas volcánicas y de las ciénagas más apestosas hasta las tierras malas carentes de senderos

Introducción
Ascendencias y Bagajes
Clases
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjuros
La Era de los Presagios Perdidos
Cómo Jugar
Cómo Dirigir
Artesanía y Tesoro
Apéndice

y las humeantes junglas. En la antigua Thassilon se les utilizó como esclavos, gobernados por gigantes rúnicos infundidos de magia, obligándoseles a erigir enormes monumentos que aún hoy en día permanecen en pie en Varisia, Belkzen y las Tierras de los Reyes de los Linnorm. Pero ahora las tribus de gigantes del norte de Avistan están dispersas, en su mayoría ignorantes de que antaño tuvieron una sociedad que fue destruida y vuelta a formar por el antiguo Imperio de Thassilon.

GNOLLS

Los gnolls de cabeza de hiena, siempre a la búsqueda de esclavos para que lleven a cabo tareas manuales, son mercenarios poco fiables, pero excelentes si se trata de perseguir presas inteligentes. Los gnolls habitan principalmente en el norte de Garund y son particularmente comunes en Osirion, Katapesh y Nex. Especialmente, los gnolls pueden ser vistos operando abiertamente como guardaespaldas, mercenarios y esclavistas en ciudades como Katapesh.

HOMBRES LAGARTO

Antaño muy comunes en Avistan y Garund, los aislacionistas hombres lagarto, también conocidos como iruxis, han sido empujados más y más a sus bosques y pantanos por el cambio climático y por la rápida expansión de otros humanoides. Nuevamente pacíficos, los hombres lagarto pueden verse empujados a la guerra por el acoso de la civilización y por líderes de los suyos hambrientos de poder; estos últimos son inquietantemente comunes en la Extensión de Mwangi y en los Reinos Fluviales.

KOBOLD

HOMBRES SERPIENTE

Los hombres serpiente antaño gobernaron el segundo nivel de las Tierras Oscuras, junto con gran parte de la superficie de Garund y de Avistan. La expansión de Azlant en la Región del mar Interior mucho antes de la Gran Caída condujo a una terrible guerra entre los dos pueblos. Cuando Azlant obtuvo la victoria, los hombres serpiente supervivientes huyeron a las Tierras Oscuras; hoy en día están extintos casi por completo.

KOBOLDS

Industriosos y fecundos, los kobolds florecen dondequiera que pueden, a menudo habitando en estrechos confines y serpenteantes madrigueras en las tierras interiores de las regiones rurales, o extendiéndose por las alcantarillas de los centros urbanos. Estos humanoides pequeños y reptilianos comparten muchos rasgos con los dragones, ¡pero el valor, el poder y una presencia intimidante está claro que no se cuentan entre ellos!

LESHYS

Los primeros leshys fueron cultivados por los druidas como esbirros, pero a lo largo del tiempo estas extrañas criaturas en forma de planta se han diversificado y ahora adoptan muchas formas. Los leshys aún tienen que organizarse o formar naciones propias, pero considerando lo rápidamente que ha crecido su número y lo rápidamente que se adaptan a las nuevas regiones, una nación leshy parece prácticamente garantizada en un futuro próximo.

ORCOS

La mayoría de orcos ven el Bastión de Belkzen como su hogar ancestral, a pesar del hecho de que antaño tenían su hogar en los confines exteriores de las Tierras Oscuras. Después de vivir en una cultura violenta y brutal construida sobre la conquista y la fuerza, algunos orcos del Bastión de Belkzen han empezado a considerar otros medios de asegurar sus tierras.

RAZAS GOBLIN

Los goblins son ciertamente los más extendidos y reconocidos de entre las razas goblin, pero sus parientes más altos y militaristas conocidos como hobgoblins gobiernan el nuevo reino de Oprak, cerca del lago Encarthan. Las amenazadoras y asesinas criaturas conocidas como bugbears siguen siendo seres solitarios que desprecian las estructuras sociales, prefiriendo perseguir sus sádicas aficiones por sí solos.

VÁSTAGOS PLANARIOS

Una amplia variedad de vástagos planarios habitan en la Región del mar Interior, incluyendo los descendientes de celestiales y de infernales que han mezclado sus linajes con los de los mortales, y otros que surgen de la influencia de los Planos Elementales. En Cheliax, quienes exhiben influencias diabólicas son particularmente despreciados, puesto que los líderes de dicha nación los ven como ejemplos de mortales que han sucumbido a la influencia infernal, en lugar de dar órdenes a los diablos como esbirros y esclavos.

Introducción
Ascendencias y Bagajes
Clases
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjuros
La Era de los Presagios Perdidos
Cómo Jugar
Cómo Dirigir
Artesanía y Tesoro
Apéndice

Facciones

Si bien las naciones y las fes dominan enormes recursos y controlan regiones enteras, deben todavía competir por la lealtad de sus seguidores. Además de seguir a la Iglesia y al Estado, mucha gente se ve influenciada por grupos de la sociedad conocidos como facciones. Dichos grupos varían ampliamente en tamaño y propósito: desde las cofradías de ladrones locales, que sólo se interesan por llenar los bolsillos y la barriga de sus miembros, hasta conglomerados comerciales internacionales de amplio alcance, que disponen de ejércitos privados.

Las facciones mayores compiten con las naciones soberanas menores por la riqueza, el poder y la influencia, y a veces incluso rivalizan con las grandes naciones. En algunos casos, las naciones dan el arriesgado paso de confiar en estas poderosas facciones, convirtiéndolas en una extensión del propio gobierno (como es el caso de algunos Caballeros Infernales en Cheliax, por ejemplo). En otros casos, como por ejemplo el de los Mantis Rojas, naciones enteras se doblegan ante el poder de dichas organizaciones. Los grupos más pequeños, si bien son menos ricos en recursos, no por ello dejan de inspirar un gran celo en sus miembros. Los grupos que se esfuerzan por crecer en tamaño, influencia o riqueza, suelen atraer miembros más dedicados y motivados.

Las facciones que se resumen a continuación representan una muestra de las que actualmente están activas en la Región del mar Interior. Algunas, como la Sociedad *Pathfinder* y el Consorcio de Aspis, están muy extendidas y son muy poderosas; su influencia se puede encontrar por todo el mundo. Otras, como los Exaltados y los sczarni, están desorganizados o son de ámbito regional. Todos ellos animan a los aventureros a unirse a sus filas, aunque los beneficios que cada facción puede ofrecer a un aventurero varían ampliamente.

Los Caballeros del Águila

Los Caballeros del Águila son los protectores y defensores del pueblo de Andoran. El grupo consiste en cuatro subfacciones: los Halcones de Acero (que protegen los intereses de Andoran más allá de sus fronteras), la Legión Dorada (los defensores de Andoran y comandantes de sus ejércitos), los Corsarios Grises (agentes navales que se especializan en luchar contra el tráfico de esclavos), y los Espolones Crepusculares (espías y agentes infiltrados).

Los Caballeros Infernales

En Avistan operan diferentes órdenes de los mercenarios conocidos colectivamente como los Caballeros Infernales, con la mayor parte de su número estacionado en la nación de Cheliax. Estos mercenarios ven la ley local como inviolable y ofrecen sus servicios como encargados de hacerla cumplir a cualquiera que puede pagar sus precios. Llevan unas armaduras distintivas e intimidantes y se inspiran en las leyendas del Infierno, pero no reconocen a otros que no sean ellos como verdaderos árbitros de la ley.

Los Caballeros de Última Muralla

Durante siglos, la nación de Última Muralla se alzó como un baluarte contra los orcos de Belkzen y la amenaza residual del Tirano Susurrante. Pero cuando este último escapó de su prisión, desencadenó un apocalipsis devastador sobre sus enemigos de Última Muralla. Ahora Última Muralla ha sido destruida y los caballeros que antaño la defendieron carecen de hogar. En su ausencia, han formado un grupo heterogéneo conocido como los Caballeros de Última Muralla, y continúan con su encargo de alzarse contra las legiones muertas vivientes del Tirano Susurrante dondequiera que sus habilidades son necesarias.

Los Capitanes Libres

Para un observador externo o un mercader cuyo navío ha sido saqueado o hundido, los piratas de Los Grilletes pueden parecer un azote desorganizado. Pero en realidad estos piratas están ligados por un complejo código de, no honor, sino un reconocimiento mutuo de que siempre es bueno tener aliados en alta mar. Los Grilletes están gobernados por un concejo de señores de los piratas que se llaman a sí mismos Capitanes Libres; navegan por el sur del océano Arcadiano y siguen su propio código de reglas en cuanto a quién se puede atacar y qué se puede hundir incluso si, para sus víctimas, dichas reglas pueden parecer caprichosas y arbitrarias.

El Consorcio de Aspis

El enorme complejo mercantil conocido como el Consorcio de Aspis está estructurado para asegurarse de que la supervivencia de la facción es más importante que cualquier miembro individual. Originalmente fundado como una empresa comercial privada, el Consorcio ha crecido hasta llegar a ser uno de los conglomerados de negocios mayores de la Región del mar Interior. La mayor parte de los miembros del grupo son mercaderes y mercenarios hábiles, y la organización se ha labrado una reputación de ser implacable y sanguinaria cuando de asegurarse sus beneficios se trata. El Consorcio de Aspis ha chocado frontalmente con la Sociedad *Pathfinder* en múltiples ocasiones.

Los Exaltados

No todas las facciones disponen de bases centrales de operaciones ni de jerarquías de mando organizadas. Los débilmente afiliados revolucionarios, héroes espadachines y artistas

del espectáculo conocidos como los Exaltados son uno de estos grupos. Les une el deseo de luchar contra la opresión, oponerse a los regímenes tiránicos, liberar a los esclavos, rescatar a los acusados indebidamente y colaborar alegremente con héroes de parecida inclinación, todo ello mientras hacen crecer su propia reputación individual y su riqueza. Este grupo de defensores ha demostrado ser sorprendentemente difícil de derrotar por los gobiernos opresores y las religiones crueles.

Los Filos del León

Los Filos del León de Taldor son una organización secreta dedicada a proteger los intereses de Taldor y de sus gobernantes. Se oponen a los muchos enemigos (extranjeros y domésticos) de Taldor mediante un programa de infiltración, espionaje y asesinatos. Uno de sus objetivos principales es luchar contra la corrupción en el Imperio (excepto la que les es útil, claro está); otro es evitar que cualquier facción de la corte imperial obtenga suficiente poder como para desequilibrar el *statu quo*. A través de sus escuelas en la sombra, los Filos del León entrenan intensamente a sus nuevos reclutas antes de otorgarles un alto grado de iniciativa y de libertad.

Los Heraldos de la Noche

Los Heraldos de la noche se vuelven hacia la atracción de la noche iluminada por las estrellas en busca de guía, buscando consejo y ayuda por parte de fuerzas muy alejadas de Golarion. Los siniestros alienígenas del Dominio de la Oscuridad tienen una importancia especial para los Heraldos de la Noche y muchos de ellos adoran como dioses a tan inescrutables seres. Los Heraldos de la Noche buscan y coleccionan textos oscuros y saber misterioso del antiguo pasado y utilizan los secretos que encuentran en su interior para desentrañar significados ocultos mayores y verdades oscuras más allá de la realidad. Su esperanza es que, cuando el mundo acabe inevitablemente por caer bajo la influencia alienígena, los nuevos amos del mundo les recompensen por sus servicios.

Magaambya

Golarion se tambaleó tras el desastre de la Gran Caída y a su gente le costó mucho recuperarse. Pero se recuperaron y una de las últimas instituciones en alzarse de las cenizas de la casi destrucción fue la Magaambya, una academia de instrucción arcana fundada por el legendario mago conocido como el Viejo Mago Jatembe. Hoy en día, los alumnos de Magaambya no tan solo conservan las antiguas tradiciones mágicas fundadas en los días de antaño, sino que también protegen el saber y la cultura de los mwangi en su conjunto.

Los Mantis Rojas

Es fácil saber si un asesinato es obra de los notorios Mantis Rojas; suelen matar con un sable aserrado sagrado, tienen la habilidad de designar como objetivo a sus víctimas en público o en santuarios que se creen seguros y toman medidas para asegurarse de que aquellos a quienes han sido contratados para matar permanecen muertos. Sus precios cambian a cada misión, pero sea cual sea la oferta, los Mantis Rojas nunca aceptan como objetivo monarcas que gobiernan de manera justa puesto que su dios, el dios mantis Achaekek, prohíbe matar a quienes tienen el mandato divino de gobernar.

La Orden Esotérica del Ojo Palatino

Basada en la nación de Ustalav, los eruditos y filósofos de esta sociedad semisecreta llevan mucho tiempo oponiéndose a la Vía Susurrante (pág. 441), pero acontecimientos más recientes les han enfrentado a los siniestros objetivos de los Heraldos de la Noche. Sin embargo, cuando se les deja que se las arreglen solos, los miembros de esta facción prefieren explorar y estudiar secretos polvorientos ocultos en el pasado, en particular los que esperan a un ser redescubiertos en las regiones del Camino Dorado, especialmente en la nación de Osirion.

La Red de la Campanilla

La despreciable práctica de la esclavitud continúa teniendo una fuerza económica importante en la diabólica Cheliax. Aquí, los medianos son particularmente valorados como esclavos, puesto que trabajan duro y sólo ocupan la mitad del espacio de un bracero humano. Por lo tanto, no debería ser ninguna sorpresa, saber que existe la Red de la Campanilla, una organización fundada por revolucionarios medianos que aceptan a todo el mundo en sus filas, si ayudan a la red en su objetivo de liberar de la servidumbre a todos los esclavos y ayudarles a huir de países opresivos como Cheliax.

Los Sczarni

Los sczarni son una colección de bandidos, contrabandistas y ladrones varisianos. Están organizados en familias fuertemente unidas, cada una de las cuales tiene poco o nada en común con los sczarni de otros lugares, más allá de habilidades, técnicas y objetivos compartidos. Sus delitos se centran en los robos, las estafas y otros actos relativamente no violentos pero, como quiera que este tipo de delitos tiende a quedar fuera de control, sus tramas suelen acabar igualmente en violencia.

La Sociedad *Pathfinder*

Muchos de los más grandes exploradores y aventureros de la era moderna han publicado sus descubrimientos en una serie de fascículos conocidos como las Crónicas *Pathfinder*, que la propia sociedad publica de forma irregular. Este grupo variopinto está dedicado a explorar el mundo, apoyado a sus agentes de campo y asegurándose de que se documentan todos los descubrimientos que hacen. La Sociedad a menudo entra en conflicto con el más mercenario Consorcio de Aspis. La persecución del descubrimiento por parte de la Sociedad *Pathfinder* a menudo coloca a sus agentes en medio de tramas en marcha, obligándoles a elegir entre actuar como héroes o villanos según se desarrollan los acontecimientos.

La religión

La selección de un dios resulta critica para determinadas clases de personaje (como el campeón y el clérigo) pero la mayoría de personajes rinden culto a por lo menos un dios para encontrar un foco en la vida que guíe sus elecciones, especialmente en tiempos de adversidades o de necesidad. Algunas personas adoran en su lugar a un grupo de dioses organizado en un panteón, siguen una religión no basada en dioses como la Fe Verde o se adhieren a una filosofía específica. Ten en cuenta que en cualquier mundo (Golarion incluido) existen más dioses, religiones y filosofías de los que se detallan a continuación.

Dioses

Cualquiera puede adorar a un dios, pero quienes lo hacen de forma devota deben preocuparse de seguir los edictos de la fe (comportamientos que la fe anima) y evitar sus anatemas (acciones consideradas blasfemas). Cada dios de los indicados más abajo tiene su alineamiento indicado entre paréntesis después de su nombre, seguido de una descripción corta, de sus edictos, de sus anatemas y de los alineamientos permitidos a sus seguidores. Lo que sigue son los beneficios disponibles para los devotos más ardientes de los dioses. Sólo obtienes estos beneficios si eres un clérigo de dicho dios o si alguna otra regla específica te concede los beneficios de un devoto.

Abadar (LN)

El Amo de la Primera Bóveda gobierna las ciudades, la ley, los mercaderes y la riqueza. Abadar pretende llevar la civilización a los lugares salvajes del mundo, anima a cumplir las leyes y promueve el comercio y los negocios en el interior de la civilización. También anima a la cooperación entre las diversas ascendencias.

Edictos llevar la civilización a las fronteras, amasar riquezas mediante el trabajo duro y el comercio, seguir el imperio de la ley

Anatema implicarse en el bandidaje o la piratería, robar, socavar un tribunal respetuoso con las leyes

Alineamientos de los seguidores LB, LN, LM

Beneficios para los devotos

Fuente divina *curar o dañar*
Habilidad divina Sociedad
Arma predilecta ballesta
Dominios ciudades, riqueza, tierra, viajes
Conjuros de clérigo 1º: *objeto ilusorio*, 4º: *creación*, 7º: *magnífica mansión*

Asmodeo (LM)

El Príncipe de la Oscuridad reina sobre los contratos, el orgullo, la esclavitud y la tiranía, y se deleita en tentar a los mortales para que sigan el camino del mal. Promueve una estricta jerarquía donde todos saben cuál es su lugar, y saca partido del orden para sus propios y egoístas beneficios.

Edictos negociar contratos buscando ventaja, gobernar tiránicamente y torturar a los seres más débiles, mostrar sumisión a tus superiores

Anatema quebrantar un contrato, liberar a un esclavo, insultar a Asmodeo mostrando clemencia para con tus enemigos

Alineamientos de los seguidores LM

Beneficios para los devotos

Fuente divina *dañar*
Habilidad divina Engaño
Arma predilecta maza
Dominios confianza, fuego, tiranía, trampas
Conjuros de clérigo 1º: *hechizar*, 4º: *sugestión*, 6º: *doble engañoso*

Calistria (CN)

La traviesa diosa conocida como el Aguijón Placentero ensalza las virtudes de la lujuria, la venganza y las trampas. Aunque el grueso de sus fieles lo constituyen los elfos, muchos miembros de otros linajes también la siguen.

Edictos perseguir la libertad personal, buscar sensaciones hedonistas, vengarse

Anatema verse demasiado consumido por el amor o por la sed de venganza, dejar un agravio sin responder

Alineamientos de los seguidores CB, CN, CM

Beneficios para los devotos

Fuente divina *curar o dañar*
Habilidad divina Engaño
Arma predilecta látigo
Dominios dolor, pasión, secretos, trampas
Conjuros de clérigo 1º: *hechizar*, 3º: *cautivar*, 6º: *doble engañoso*

Cayden Cailean (CB)

El Héroe Borracho ascendió desde la vida mortal en un desafío de borracho, convirtiéndose en el dios de la cerveza, la libertad y el vino. Cayden promueve la libertad y anima a otros a encontrar su propio camino en la vida. Lucha por las causas justas y se deleita en las mejores satisfacciones.

Edictos beber, liberar esclavos y ayudar a los oprimidos, buscar la gloria y la aventura

Anatema derrochar alcohol, ser desagradable o distante cuando se está borracho, tener esclavos

Alineamientos de los seguidores NB, CB, CN

Beneficios para los devotos

Fuente divina *curar*
Habilidad divina Atletismo
Arma predilecta espada ropera
Dominios ciudades, indulgencia, libertad, poder
Conjuros de clérigo 1º: *paso veloz*, 2º: *toque de idiotez*, 5º: *alucinación*

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjuros
La Era de los Presagios Perdidos
Cómo jugar
Cómo dirigir
Artesanía y tesoro
Apéndice

DESNA (CB)

La bondadosa Canción de las Esferas domina las estrellas, los sueños, la suerte y los viajeros. Una diosa antigua, Desna se deleita en la libertad y el misterio, y anima a sus seguidores a hacer lo mismo.

Edictos ayudar a otros viajeros, explorar nuevos lugares, expresarse mediante el arte y la canción, encontrar lo que la vida tiene para ofrecer

Anatema causar miedo o desesperación, lanzar *pesadilla* o usar magia similar para corromper los sueños, tener un comportamiento intolerante

Alineamientos de los seguidores NB, CB, CN

Beneficios para los devotos

Fuente divina *curar*

Habilidad divina Acrobacias

Arma predilecta cuchillo de estrella

Dominios luna, sueños, suerte, viajes

Conjuros de clérigo 1º: *dormir,* 4º: *volar*, 5º: *potencial onírico*

ERASTIL (LB)

El Viejo Certero es el dios de la caza, el comercio, la familia y las granjas. Hace mucho tiempo era un dios astado de la caza, pero su adoración evolucionó para centrarse en las comunidades rurales.

Edictos cuidar de tu hogar y de tu familia, cumplir con tus deberes, mantener la paz, proteger la comunidad

Anatema abandonar tu hogar en tiempo de necesidad, elegir por tí mismo por encima de la comunidad, mancillar la propia reputación, contar mentiras

Alineamientos de los seguidores LB, NB, LN

Beneficios para los devotos

Fuente divina *curar*

Habilidad divina Supervivencia

Arma predilecta arco largo

Dominios familia, Naturaleza, tierra, riqueza

Conjuros de clérigo 1º: *impacto verdadero*, 3ª: *muro de espinos*, 5º: *zancada arbórea*

FARASMA (N)

Antigua y poderosa más allá que la mayoría de los demás dioses, la Dama de las Tumbas preside el nacimiento, la muerte, el destino y la profecía. Desde su trono en el Osario, juzga las almas de todos los que mueren y se asegura de que el ciclo natural de nacimiento y muerte (el Río de las Almas) no se interrumpe.

Edictos luchar por entender antiguas profecías, destruir a los muertos vivientes, dar a los cuerpos su merecido descanso

Anatema crear muertos vivientes, profanar un cadáver, saquear una tumba

Alineamientos de los seguidores NB, LN, N

Beneficios para los devotos

Fuente divina *curar*

Habilidad divina Medicina

Arma predilecta daga

Dominios curación, destino, muerte, saber

Conjuros de clérigo 1º: *enlace mental,* 2º: *arma fantasma*, 4º: *asesino fantasmal*

GORUM (CN)

Los soldados rezan plegarias a Nuestro Señor del Hierro, dios de la batalla, la fuerza y las armas. Gorum enfatiza la fuerza y el poder, animando a sus seguidores a que busquen la guerra y el combate como la forma definitiva de adorarle.

Edictos obtener la victoria en combate justo, apurar los límites, llevar armadura en combate

Anatema matar prisioneros o enemigos que se han rendido, prevenir conflictos mediante la negociación, ganar una batalla con tácticas turbias o magia indirecta

Alineamientos de los seguidores CN, CM

Beneficios para los devotos

Fuente divina *curar o dañar*

Habilidad divina Atletismo

Arma predilecta mandoble

Dominios celo, confianza, destrucción, poder

Conjuros de clérigo 1º: *impacto verdadero,* 2º: *agrandar,* 4º: *tormenta de armas*

GOZREH (N)

Un dios de dos aspectos, conocido como el Viento y las Olas, Gozreh gobierna la Naturaleza, el mar y el clima. Gozreh es popular entre los druidas y entre quienes buscan preservar las tierras vírgenes.

Edictos valorar, proteger y respetar la Naturaleza en todas sus formas

Anatema hacer que la civilización se entrometa en las tierras vírgenes, crear muertos vivientes, asolar áreas de belleza natural

Alineamientos de los seguidores NB, LN, N, CN, NM

Beneficios para los devotos

Fuente divina *curar*

Habilidad divina Supervivencia

Arma predilecta tridente

Dominios agua, aire, naturaleza, viajes

Conjuros de clérigo 1º: *ráfaga de viento,* 3º: *relámpago*, 5º: *controlar las aguas*

IOMEDAE (LB)

Iomedae es la diosa del honor, la justicia, el gobierno y el valor, y se le llama la Heredera porque heredó su manto al morir el dios de la humanidad. Antes de su ascensión, Iomedae recorrió el planeta como una mortal. Muchos paladines siguen su fe.

Edictos ejercer la templanza, luchar por la justicia y el honor, albergar valor en el corazón

Anatema abandonar a un compañero que te necesita, deshonrarte a ti mismo, rehusar un desafío de un igual

Alineamientos de los seguidores LB, NB

Beneficios para los devotos

Fuente divina *curar*

Habilidad divina Intimidación

Arma predilecta espada larga

Dominios celo, confianza, poder, verdad
Conjuros de clérigo 1º: *impacto verdadero,* 2º: *agrandar,* 4º: *escudo de fuego*

IRORI (LN)

Cuando el Maestro de Maestros alcanzó la auténtica iluminación, se convirtió en dios de la historia, el saber y la autoperfección. Irori promueve la autodisciplina y enseña que quien puede dominarse a sí mismo encuentra los mayores beneficios que el mundo puede proporcionar.

Edictos ser humilde, ayudar a otros a perfeccionarse a sí mismos, refinar cuerpo, mente y espíritu hasta un estado más perfecto, practicar la disciplina
Anatema volverse adicto a una sustancia, destruir un texto histórico importante, fracasar repetidamente en mantener el autocontrol
Alineamientos de los seguidores LB, LN, LM

Beneficios para los devotos

Fuente divina *curar o dañar*
Habilidad divina Atletismo
Arma predilecta puño
Dominios perfección, poder, saber, verdad
Conjuros de clérigo 1º: *saltar,* 3º: *acelerar*, 6º: *piel pétrea*

LAMASHTU (CM)

La Madre de los Monstruos es la diosa de las aberraciones, los monstruos y las pesadillas. Busca corromper a los mortales y poblar el mundo con su progenie retorcida y monstruosa.

Edictos entregar el poder a los marginados y a los oprimidos, adoctrinar a los niños en las enseñanzas de Lamashtu, convertir lo bello en monstruoso, revelar la corrupción y los efectos que hay en todas las cosas.
Anatema intentar tratar una enfermedad mental o una deformidad, proporcionar auxilio a los enemigos de Lamashtu
Alineamientos de los seguidores CM

Beneficios para los devotos

Fuente divina *curar o dañar*
Habilidad divina Supervivencia
Arma predilecta alfanje
Dominios familia, pesadillas, poder, trampas
Conjuros de clérigo 1º: *colmillo mágico,* 2º: *forma animal,* 4º: *pesadilla*

NETHYS (N)

El Ojo que Todo lo Ve, dios de la magia, tiene una naturaleza dualista de destrucción y de conservación; su capacidad para ser testigo de todas las cosas ha resquebrajado su mente.

Edictos buscar el poder mágico y utilizarlo
Anatema preferir los senderos mundanos a los de la magia
Alineamientos de los seguidores NB, LN, N, CN, NM

Beneficios para los devotos

Fuente divina *curar o dañar*
Habilidad divina Arcanos
Arma predilecta bastón
Dominios destrucción, magia, protección, saber
Conjuros de clérigo 1º: *proyectil mágico,* 2º: *boca mágica,* 3º: *levitar,* 4º: *intermitencia,* 5º: *ojos fisgones,* 6º: *muro de fuerza,* 7º: *deformar la mente,* 8º: *laberinto,* 9º: *disyunción*

NORGORBER (NM)

El dios de la avaricia, el asesinato, el veneno y los secretos tiene cuatro aspectos: Dedos Negros, aliado de los alquimistas y los envenenadores; el asesino Padre Desollador; el ladrón Maestro Gris; y el secretista Segador de Reputaciones.

Edictos mantener en secreto tu verdadera identidad, sacrificar a quien sea necesario, aprovechar cualquier ventaja en un combate, trabaja desde las sombras
Anatema permitir que tu verdadera identidad esté conectada con tus tratos oscuros, compartir libremente un secreto, mostrar clemencia
Alineamientos de los seguidores LM, NM, CM más N quien siga al Segador de Reputaciones

Beneficios para los devotos

Fuente divina *dañar*
Habilidad divina Sigilo
Arma predilecta espada corta
Dominios muerte, riqueza, secreto, trampas
Conjuros de clérigo 1º: *disfraz ilusorio,* 2º: *invisibilidad,* 4º: *asesino fantasmal*

ROVAGUG (CM)

La Bestia Agreste es el dios de la destrucción, el desastre y la ira. Hace mucho tiempo que fue aprisionado en el núcleo de Golarion a manos de otros muchos dioses trabajando de común acuerdo, y busca liberarse algún día y desatar el caos sobre el mundo.

Edictos destruir todas las cosas, liberar a Rovagug de su prisión
Anatema crear algo nuevo, permitir que los lazos materiales te retengan, torturar a una víctima o retrasar su destrucción de alguna otra forma
Alineamientos de los seguidores NM, CM

Beneficios para los devotos

Fuente divina *dañar*
Habilidad divina Atletismo
Arma predilecta gran hacha
Dominios aire, celo, destrucción, tierra
Conjuros de clérigo 1º: *manos ardientes*, 2º: *agrandar,* 6º: *desintegrar*

SARENRAE (NB)

La Flor del Alba es la diosa de la curación, la honestidad, la redención y el sol. Antiguamente una poderosa ángel y Señora Empírea, Sarenrae fue quien dirigió los esfuerzos para aprisionar a Rovagug. Busca redimir el mal donde le es posible, o de lo contrario destruirlo rápidamente

Edictos destruir a la Semilla de Rovagug, proteger a los aliados, proporcionar ayuda a los enfermos y los heridos, buscar y permitir la redención
Anatema crear muertos vivientes, mentir, negar a una criatura arrepentida la oportunidad de redimirse, fracasar en derribar el mal
Alineamientos de los seguidores LB, NB, CB

Beneficios para los devotos

Fuente divina *curar*
Habilidad divina Medicina

Introducción
Ascendencias y Bagajes
Clases
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjuros
La Era de los Presagios Perdidos
Cómo Jugar
Cómo Dirigir
Artesanía y Tesoro
Apéndice

Arma predilecta cimitarra
Dominios curación, fuego, sol, verdad
Conjuros de clérigo 1º: *manos ardientes*, 2º: *bola de fuego*, 6º: *muro de fuego*

Shelyn (NB)

La Rosa Eterna es la diosa del arte, la belleza, el amor y la música. Busca redimir algún día a su corrompido hermano Zon-Kuthon. Shelyn promueve la paz y el amor, y anima a sus seguidores a crear belleza en un mundo a veces oscuro.
Edictos ser pacífico, elegir y perfeccionar un arte, liderar con el ejemplo, ver la belleza en todas las cosas
Anatema destruir el arte o permitir que sea destruido, a menos que sea para salvar una vida o para perseguir un arte mayor; negarse a aceptar una rendición
Alineamientos de los seguidores LB, NB, CB

Beneficios para los devotos

Fuente divina *curar*
Habilidad divina elige entre Artesanía e Interpretar
Arma predilecta guja
Dominios creación, familia, pasión, protección
Conjuros de clérigo 1º: *rociada de color*, 3º: *cautivar*, 6º: *creación*

Torag (LB)

El dios enano llamado el Padre de la Creación es el dios de la forja, la protección y la estrategia. Aunque adorado sobre todo por los enanos, quienes valoran la artesanía y la creación también siguen a Torag.
Edictos ser honorable y directo, mantener la palabra dada, respetar la forja, servir a tu pueblo
Anatema decir mentiras o engañar a alguien, crear obras de calidad inferior de forma intencionada, mostrar compasión a los enemigos de tu pueblo
Alineamientos de los seguidores LB, LN

Beneficios para los devotos

Fuente divina *curar*
Habilidad divina Artesanía
Arma predilecta martillo de guerra
Dominios creación, familia, protección, tierra
Conjuros de clérigo 1º: *enlace mental*, 3º: *ligadura terrestre*, 6º: *creación*

Urgathoa (NM)

La amoral Princesa Pálida supervisa la enfermedad, la gula y la muerte en vida.
Edictos convertirse en muerto viviente al morir, crear o proteger muertos vivientes, saciar los propios apetitos
Anatema negar los propios apetitos, destruir muertos vivientes, sacrificar la propia vida
Alineamientos de los seguidores LM, NM, CM

Beneficios para los devotos

Fuente divina *dañar*
Habilidad divina Intimidación
Arma predilecta guadaña
Dominios indulgencia, magia, muerte en vida, poder
Conjuros de clérigo 1º: *viruela goblin*, 2º: *falsa vida*, 7º: *máscara del terror*

Zon-Kuthon (LM)

El Señor de la Medianoche es el dios de la oscuridad, la envidia, la pérdida y el dolor. Antaño un dios del arte, la belleza y la música como Shelyn, volvió de un viaje por los espacios oscuros entre los Planos horriblemente cambiado.
Edictos llevar el dolor al mundo, mutilar el propio cuerpo
Anatema crear fuentes de luz permanentes o duraderas, proporcionar comodidad a quienes sufren
Alineamientos de los seguidores LN, LE, NE

Beneficios para los devotos

Fuente divina *dañar*
Habilidad divina Intimidación
Arma predilecta cadena armada
Dominios ambición, destrucción, dolor, oscuridad
Conjuros de clérigo 1º: *dolor fantasmal*, 3ª: *muro de espinos*, 5º: *caminar por la sombra*

Fes y filosofías

Por supuesto, la fe se puede expresar en muchas más formas que venerando a un solo dios, o a varios. A continuación, se presentan unos pocos ejemplos de religiones y filosofías no basadas en dioses. Los clérigos pueden trabajar con las religiones y las filosofías aliadas, pero las organizaciones de esta lista prefieren otras clases (como por ejemplo hechiceros de linaje divino, druidas o monjes) para que sean sus líderes. Dichas religiones y filosofías carecen de una divinidad externa que ofrezca beneficios a los devotos.

Ateísmo

Si bien muchos aceptan que los dioses existen, hay quien no les creen dignos de ser adorados, y unos pocos incluso niegan por completo su presencia.
Edictos seguir el propio camino teniendo fe en las propias aptitudes para llegar a la excelencia
Anatema ofrecer plegarias a un dios
Alineamientos de los seguidores todos

La Fe Verde

Los adoradores de la Fe Verde cuentan entre los suyos a muchos druidas. Consideran divina a la Naturaleza y extraen fuerza del conocimiento de su lugar en el orden natural.
Edictos guiar a la civilización para que crezca en armonía con la Naturaleza, conservar áreas de tierras vírgenes, proteger especies en peligro
Anatema causar daño a los ecosistemas, matar animales por razones distintas a la autodefensa o el sustento, permitir el abuso de los recursos naturales
Alineamientos de los seguidores CN, LN, N, NM, NB

Las profecías de Kalistrade

Los registros de los sueños de un excéntrico místico enseñan que la riqueza se puede conseguir mediante un código de comportamiento estricto y abstemio.
Edictos acumular riqueza personal, financiar y ayudar empresas mercantiles, dar la bienvenida a los re-

cién llegados sean cuales sean su sexo o su linaje

Anatema gastar dinero frívolamente, ofrecer dinero a quienes no merecen la riqueza, sobrepasarse en los placeres físicos, en la comida o en la bebida

Alineamientos de los seguidores LB, LN, LM

La Vía Susurrante

Estos sectarios creen que la muerte en vida es la forma más auténtica de existencia, y que la vida debería invertirse en prepararse a la transición a una muerte en vida más gloriosa después de la muerte.

Edictos buscar métodos de convertirse en muerto viviente (en un liche si es posible), oponerse a quienes pretenden destruir a los muertos vivientes, proteger los secretos nigrománticos, servir al Tirano Susurrante

Anatema destruir textos nigrománticos (a menos que revelen secretos de la Vía Susurrante), enseñar a otros acerca de la Vía Susurrante de formas que no sean mediante susurros, utilizar energía positiva para dañar muertos vivientes

Alineamientos de los seguidores M, NM, CM

Dominios

Los siguientes dominios son utilizados por los dioses principales de Golarion, tal y como se indica en las págs. 437 a 440.

Tabla 8-2: Dominios

Dominio	Descripción	Conjuro de dominio	Conjuro de dominio avanzado
Agua	Controlas el agua y las masas acuáticas.	*Ola de marea*	*Diluvio*
Aire	Puedes controlar los vientos y el clima.	*Ráfaga agresiva*	*Dispersar en el aire*
Ambición	Te esfuerzas en mantenerte al nivel de la competencia y de ir más rápido que ella.	*Ambición ciega*	*Ventaja competitiva*
Celo	Tu fuego interior incrementa tu competencia en combate.	*Oleada de armas*	*Celo de batalla*
Ciudades	Tienes poderes sobre los entornos urbanos y sus habitantes.	*Rostro en la multitud*	*Pulso de la ciudad*
Confianza	Vences tu miedo y proyectas orgullo.	*Velo de confianza*	*Orgullo delirante*
Creación	Tienes aptitudes divinas relacionadas con la artesanía y el arte.	*Salpicadura de arte*	*Floreo artístico*
Curación	Tu magia curativa es particularmente poderosa.	*Bendición del sanador*	*Rechazar la muerte*
Destino	Ves y entiendes inevitabilidades ocultas.	*Leer el destino*	*Tentar al destino*
Destrucción	Eres un conducto de la devastación divina.	*Grito de destrucción*	*Aura destructiva*
Dolor	Castigas a quienes te molestan con el agudo aguijón del dolor.	*Saborea el aguijón*	*Dolor retributivo*
Familia	Ayudas y proteges a tu familia y a tu comunidad de forma más efectiva.	*Palabras tranquilizantes*	*Unidad*
Fuego	Controlas las llamas.	*Rayo de fuego*	*Barrera de llamas*
Indulgencia	Abusas de los festejos, pero puedes desprenderte de los excesos.	*Atiborrarse*	*Seguir el curso*
Libertad	Te liberas a ti mismo y a otros de los grilletes y de las restricciones.	*Zancada sin obstáculos*	*Palabra de libertad*
Luna	Tienes bajo tu mando poderes asociados con la luna.	*Rayo lunar*	*Toque de la luna*
Magia	Llevas a cabo lo inesperado y lo inexplicable.	*Recipiente de la magia*	*Baliza mística*
Muerte en vida	Tu magia tiene vínculos cercanos con los muertos vivientes.	*Toque de la muerte en vida*	*Sustento maligno*
Muerte	Tienes el poder de acabar con la vida y destruir a los muertos vivientes.	*Llamada de la muerte*	*Erradicar la muerte en vida*
Naturaleza	Tienes poder sobre los animales y las plantas.	*Espinas vibrantes*	*Botín de la Naturaleza*
Oscuridad	Funcionas en la oscuridad y te llevas la luz.	*Capa de sombra*	*Ojos oscurecidos*
Pasión	Evocas la pasión, ya se trate de amor o de lujuria.	*Toque encantador*	*Adoración cautivadora*
Perfección	Luchas para perfeccionar tu mente, tu cuerpo y tu espíritu.	*Mente perfecta*	*Cuerpo perfecto*
Pesadillas	Llenas las mentes de horror y miedo.	*Pesadilla diurna*	*Pesadilla compartida*
Poder	Tu potencia física se ve reforzada por la fuerza divina.	*Embestida atlética*	*Potencia duradera*
Protección	Te proteges a ti mismo y a otros.	*Sacrificio del protector*	*Esfera del protector*
Riqueza	Tienes poder sobre la riqueza, el comercio y los tesoros.	*Apariencia de riqueza*	*Metales preciosos*
Saber	Obtienes introspecciones divinas.	*Recuerdo erudito*	*Conocer al enemigo*
Secreto	Proteges secretos y los mantienes ocultos.	*Tranquilidad forzada*	*Salvaguardar secreto*
Sol	Aprovechas el poder del sol y de otras fuentes de luz, castigando a los muertos vivientes.	*Fogonazo cegador*	*Luminancia positiva*
Sueños	Tienes el poder de entrar en los sueños y manipularlos.	*Dulces sueños*	*Llamada del soñador*
Suerte	Tienes una suerte que no es natural y que te mantiene apatado del peligro.	*Una pizca de suerte*	*Buena racha*
Tierra	Controlas el suelo y la piedra.	*Piedra lanzada*	*Terremoto localizado*
Tiranía	Utilizas el poder para gobernar y esclavizar a otros.	*Toque de obediencia*	*Azote de mando*
Trampas	Engañas a otros y haces jugarretas.	*Cambio repentino*	*Gemelo del tramposo*
Verdad	Traspasas las mentiras y descubres la verdad.	*Palabra de verdad*	*Atisbar la verdad*
Viaje	Tienes poder sobre los movimientos y los viajes.	*Pies ágiles*	*Tránsito del viajero*

Introducción
Ascendencias y Bagajes
Clases
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjuros
La Era de los Presagios Perdidos
Cómo Jugar
Cómo Dirigir
Artesanía y Tesoro
Apéndice

Capítulo 9: Cómo jugar

¡En este punto, ya tienes un personaje y estás listo para empezar a jugar a Pathfinder*! O quizá eres el DJ y te estás preparando para dirigir tu primera aventura. Sea una cosa o la otra, este Capítulo te proporciona los detalles completos de las reglas perfiladas en el Capítulo 1: Introducción. Empieza describiendo las reglas generales y las convenciones de cómo se juega y después presenta explicaciones más en profundidad de las reglas para cada modo de juego.*

Antes de sumergirte en cómo se juega a *Pathfinder*, es importante que entiendas los tres modos de juego que determinan el ritmo de tu aventura y las reglas específicas que utilizarás en un momento dado. Cada modo proporciona un ritmo diferente y presenta un nivel de riesgo diferente para tus personajes. El director de juego (DJ) es quien determina qué modo funciona mejor para el relato y controla la transición entre ellos. Es probable que te refieras a los modos de forma menos formal durante tu sesión de juego, limitándote a transitar entre exploración y encuentros durante la aventura, antes de dirigir a los personajes a un asentamiento para que hagan algo durante su tiempo libre.

El más intrincado de los modos es el **modo de encuentro**. Aquí es donde tiene lugar la mayor parte de la acción más intensa, y es el más utilizado para el combate o para otras situaciones de alto riesgo. El DJ suele cambiar típicamente al modo de encuentro pidiendo a los jugadores que 'tiren iniciativa' para determinar el orden en el que todos los participantes llevan a cabo sus turnos durante el encuentro. El tiempo se divide entonces en una serie de asaltos, cada uno de los cuales dura unos 6 segundos del mundo de juego. Cada asalto, los personajes, otras criaturas y a veces incluso sucesos o peligros naturales llevan a cabo su turno por orden de iniciativa. Al inicio del turno de un participante, éste obtiene el uso de cierto número de acciones (típicamente 3 en el caso de los PJs y de otras criaturas) así como de una acción especial llamada reacción. Estas acciones, y lo que haces con ellas, son la forma en la que afectas al mundo durante un encuentro. Las reglas completas para jugar en el modo de encuentro empiezan en la pág. 468.

En el **modo de exploración**, el tiempo es más flexible y el juego es más libre. En este modo, pueden pasar minutos, horas o incluso días en el mundo de juego de forma rápida en el mundo real, mientras los personajes viajan a campo través, exploran secciones no habitadas de un dungeon o interpretan durante una reunión social. A menudo, cosas que suceden durante la exploración conducen a encuentros, y el DJ cambia a dicho modo de juego hasta que acaba el encuentro, antes de volver al modo de exploración. Las reglas para la exploración empiezan en la pág. 479.

El tercer modo es el **tiempo libre**. Durante el tiempo libre, los personajes corren pocos riesgos, y el paso del tiempo se mide en días o períodos más largos. Aquí es donde puedes forjar una espada mágica, investigar un nuevo conjuro o prepararte para tu siguiente aventura. Las reglas para el tiempo libre empiezan en la pág. 481.

Reglas generales

Antes de explorar las reglas específicas de cada modo de juego, te vendrá bien entender cierto número de reglas generales del mismo. En un grado u otro, estás reglas se utilizan en todos los modos de juego.

Toma de decisiones

Pathfinder es un juego donde tus elecciones determinan la dirección del relato. A lo largo del juego, el DJ describe lo que sucede en el mundo y después pregunta a los jugadores, "¿qué hacéis?". Exactamente qué elegís hacer, y cómo responde el DJ a dichas elecciones es lo que construye una experiencia narrativa única. Cada partida es diferente, puesto que raramente tomaréis las mismas decisiones que otro grupo de jugadores, si es que alguna vez lo hacéis. Esto también es cierto para el DJ: dos DJ que dirijan exactamente la misma aventura pondrán un énfasis diferente y adornarán de forma diferente cómo presentan cada escenario y encuentro.

A menudo, tus elecciones no tienen riesgos o consecuencias inmediatos. Si viajáis a lo largo de un sendero del bosque y llegáis a una bifurcación, el PJ preguntará, "¿por qué camino vais?". Podéis elegir la bifurcación de la izquierda o la de la derecha. También podéis elegir abandonar el sendero o simplemente volver a la población. Una vez habéis elegido, el PJ os explica lo que sucede a continuación. Más adelante, dicha elección podría impactar aquello con lo que os encontraréis más tarde en la partida, pero en muchos casos no sucede nada peligroso de inmediato.

Pero a veces, lo que sucede como resultado de vuestras elecciones es menos que cierto. En dichos casos, tendréis que hacer una prueba.

Pruebas

Cuando el éxito no es seguro (ya estéis atacando con la espada a una asquerosa bestia, intentando cruzar de un salto una grieta o esforzándoos por recordar el nombre del primo segundo del conde en una velada social) hacéis una prueba. *Pathfinder* tiene muchos tipos de pruebas, desde pruebas de habilidad a tiradas de ataque pasando por tiradas de salvación, pero todas ellas siguen estos pasos básicos.

1. Tira 1d20 e identifica los modificadores, bonificadores y penalizadores aplicables.
2. Calcula el resultado.
3. Compara el resultado con la Clase de dificultad (CD)
4. Determina el grado de éxito y los efectos.

Las pruebas y las clases de dificultad (CD) pueden adoptar muchas formas. Cuando atacas con la espada a la bestia asquerosa, haces una tirada de ataque contra su Clase de armadura, que es la CD para acertar a otra criatura. Si saltas para cruzar la grieta, haces una prueba de la habilidad Atletismo con una CD para salvar la distancia que intentas cruzar. Cuando intentas recordar el nombre del primo segundo del conde, haces una prueba para Recordar conocimiento. Podrías usar, o bien la habilidad Sociedad o bien una habilidad de Saber relevante para la tarea, y la CD depende de cómo puede ser de común el conocimiento del

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

CONVENCIONES DEL JUEGO

Pathfinder tiene muchas reglas específicas, pero también querrás tener en cuenta estas líneas generales cuando juegues.

El DJ tiene la última palabra

Si en algún momento no está claro cómo aplicar una regla, el DJ decide. Por supuesto, *Pathfinder* es un juego por lo que, al aplicar las reglas, se anima al DJ a escuchar el punto de vista de todo el mundo para tomar una decisión que sea a la vez justa y divertida.

Lo específico pasa por encima de lo general

Un principio básico de *Pathfinder* es que las reglas específicas pasan por encima de las generales. Si dos reglas entran en conflicto, la más específica tiene preferencia. Si persiste la ambigüedad, el DJ determina qué regla utilizar. Por ejemplo, las reglas dicen que, al atacar a una criatura oculta, debes hacer una prueba plana CD 5 para determinar si aciertas. Las pruebas planas no se benefician de modificadores, bonificadores o penalizadores, pero una aptitud específicamente diseñada para superar el ocultamiento podría anteponerse a dicha regla y alterarla. Si una regla no especifica lo contrario, se aplican por defecto las reglas generales presentadas en este capítulo. Si bien algunas reglas especiales también pueden citar las reglas normales para proporcionar contexto, siempre deberías recurrir por defecto a las reglas normales incluso si los efectos no lo indicaran específicamente.

Redondear

Puedes tener que calcular una fracción de un valor, como por ejemplo reducir el daño a la mitad. Redondea siempre hacia abajo si no se indica lo contrario. Por ejemplo, si un conjuro inflige daño 7 y una criatura sufre mitad de daño debido al mismo, dicha criatura sufre daño 3.

Multiplicar

Cuando más de un efecto multiplicaría el mismo número, no multipliques más de una vez. En su lugar, combina todos los multiplicadores en un solo multiplicador, con cada múltiplo después del primero añadiendo 1 menos de su valor. Por ejemplo, si una aptitud dobla la duración de uno de tus conjuros y otra dobla la duración, triplica la duración, no la cuadrupliques.

Efectos duplicados

Cuando te afecta lo mismo en múltiples ocasiones, sólo se aplica una de las veces, utilizando el nivel mayor de los efectos o el efecto nuevo si ambos son del mismo nivel. Por ejemplo, si estás utilizando *armadura de mago* y vuelves a lanzar el conjuro, tan sólo te beneficias de un lanzamiento del mismo. Lanzar de nuevo un conjuro sobre el mismo objetivo te puede conceder una mejor duración o efecto si la segunda vez lo lanzas a un nivel mayor, pero por lo demás, hacerlo no te concede ventaja alguna.

Reglas ambiguas

A veces una regla se puede interpretar de diversas formas. Si una versión parece demasiado buena para ser verdad, probablemente esa interpretación sea incorrecta. Si una regla parece estar escrita de forma que tiene repercusiones problemáticas o no funciona como está previsto, trabaja con tu grupo para encontrar una buena solución, en lugar de limitaros a jugar con la regla tal y como está escrita.

nombre del primo, o cuántas copas llevaba tu personaje cuando le presentaron a dicho primo la noche anterior.

Sin importar los detalles, para cualquier prueba debes tirar el d20 y conseguir un resultado igual o mayor que la CD para tener éxito. Cada uno de estos pasos se explica más adelante.

PASO 1: TIRA 1D20 E IDENTIFICA LOS MODIFICADORES, BONIFICADORES Y PENALIZADORES APLICABLES.

Empieza por tirar 1d20. A continuación, identifica todos los modificadores, bonificadores y realizadores que se aplican a la tirada. Un **modificador** puede ser positivo o negativo, pero un **bonificador** siempre es positivo y un **penalizador** siempre es negativo. La suma de todos los modificadores, bonificadores y penalizadores que aplicas a la tirada de d20 se llama tu modificador total para dicha estadística.

Casi todas las pruebas te permiten sumar a la tirada un **modificador por característica**. Un modificador por característica representa tu capacidad en bruto y deriva de una puntuación de característica, tal y como se describe en la pág. 20. Exactamente qué modificador utilizas viene determinado por lo que intentas hacer. Por regla general, un espadazo aplica tu modificador por Fuerza, mientras que recordar el nombre del primo del conde utiliza tu modificador por Inteligencia.

Cuando intentas una prueba que implica algo en lo que tienes algún entrenamiento, también sumas tu **bonificador por competencia**. Este bonificador depende de tu nivel de competencia: no entrenado, entrenado, experto, maestro o legendario. Si no estás entrenado, tu bonificador es +0: debes confiar en tu talento en bruto y en cualquier bonificador derivado de la situación. De lo contrario, el bonificador es igual a tu nivel de personaje más una cierta cantidad que depende de tu nivel de entrenamiento. Si tu nivel de competencia es entrenado, este bonificador es igual a tu nivel más 2, y niveles de competencia superiores incrementan la cantidad que sumas a tu nivel.

Nivel de competencia	Bonificador por competencia
No entrenado	0
Entrenado	Tu nivel + 2
Experto	Tu nivel + 4
Maestro	Tu nivel + 6
Legendario	Tu nivel + 8

Hay otros tres tipos de bonificadores que aparecen frecuentemente: bonificadores por circunstancia, bonificadores por objeto y bonificadores por estatus. Si tienes diferentes tipos de bonificador que se pueden aplicar a la misma tirada, los sumas todos. Pero si tienes múltiples bonificadores del mismo tipo, sólo puedes utilizar el mayor de ellos sobre una tirada en concreto; en otras palabras, no se 'apilan'. Por ejemplo, si tienes tanto un bonificador por competencia como un bonificador por objeto, sumas ambos al resultado de tu d20, pero si tienes dos bonificadores por objeto que se pueden aplicar a la misma prueba, sólo sumas el mayor de ambos.

Los **bonificadores por circunstancia** típicamente implican la situación en la que te encuentras cuando haces una prueba. Por ejemplo, usar Alzar un escudo con una rodela te concede un bonificador +1 por circunstancia a la CA. Estar a cubierto te concede un bonificador +2 por circunstancia a la CA. Si estás a la vez a cubierto y usas Alzar un escudo, solo obtienes el bonificador +2 debido a la cobertura, puesto que son del mismo tipo y el bonificador por cobertura es mayor.

Los **bonificadores por objeto** los concede algún objeto que vistes o utilizas, ya sea mundano o mágico. Por ejemplo, la armadura te concede un bonificador por objeto a la CA, mientras que el material de alquimista extendido te concede un bonificador por objeto a las pruebas de Artesanía cuando elaboras sustancias alquímicas.

Los **bonificadores por estatus** suelen proceder de conjuros, otros efectos mágicos o bien algo que te aplica un estado favorable y, a menudo, temporal. Por ejemplo, el conjuro de 3er nivel *heroísmo* concede un bonificador +1 por estatus a las tiradas de ataque, a las pruebas de Percepción, a las tiradas de salvación y a las pruebas de habilidad. Si estuvieras bajo los efectos de *heroísmo* y alguien lanzara el conjuro *bendecir*, que también concede un bonificador +1 por estatus a los ataques, tus tiradas de ataque sólo obtendrían un bonificador +1, puesto que ambos conjuros conceden un bonificador +1 por estatus a dichas tiradas y sólo puedes utilizar el bonificador por estatus más alto.

Los penalizadores funcionan en gran medida como los bonificadores. Puedes sufrir **penalizadores por circunstancia**, **penalizadores por estatus** y a veces incluso **penalizadores por objeto**. Como los bonificadores del mismo tipo, tan sólo utilizas el peor de todos los diversos penalizadores de un tipo determinado. Sin embargo, puedes aplicar tanto un bonificador como un penalizador del mismo tipo a una sola tirada. Por ejemplo, si tenías un bonificador +1 por estatus debido a un conjuro de heroísmo, pero también un penalizador -2 por estatus debido al estado indispuesto, aplicarías ambos a tu tirada; es decir, que el heroísmo te sigue ayudando incluso aunque no te encuentras bien.

A diferencia de los bonificadores, los penalizadores pueden carecer de tipo, en cuyo caso no se clasifican como 'circunstancia', 'objeto' o 'estatus'. A diferencia de otros penalizadores, siempre sumas todos tus penalizadores carentes de tipo, en lugar de limitarte a utilizar el peor. Por ejemplo, cuando utilizas acciones de ataque, incurres en un penalizador por ataque múltiple en cada ataque que llevas a cabo en tu turno después del primero, y cuando atacas a un objetivo que está más allá del incremento de rango de distancia normal de tu arma, incurres en un penalizador por rango de distancia. Como quiera que uno y otro son penalizadores carentes de tipo, si llevas a cabo ataques múltiples contra un blanco muy lejano, aplicas tanto el penalizador por ataque múltiple como el penalizador por rango de distancia a tu tirada.

Una vez has identificado todos tus modificadores, bonificadores y penalizadores, podemos avanzar al siguiente paso.

PASO 2: CALCULA EL RESULTADO

Este paso es muy sencillo. Suma todos los modificadores, bonificadores y penalizadores identificados en el Paso 1: éste es tu modificador total. A continuación, suma a dicha cifra el número obtenido en tu tirada de d20. Este total es el resultado de tu prueba.

PASO 3: COMPARA EL RESULTADO CON LA CD

Este paso puede ser sencillo, o bien crear incertidumbre. A veces conoces la **Clase de dificultad** (**CD**) de tu prueba. En dichos casos, si tu resultado es igual o mayor que la CD, ¡tienes éxito! Si sacas cualquier resultado menor que la CD, fallas.

Otras veces, puede ser que no conozcas directamente la CD. Atravesar a nado un río requeriría una prueba de Atletismo, pero no tiene fijada una CD específica; así que, ¿cómo saber si tienes éxito o fallas? Informas del resultado al DJ y éste te dice si es un acierto, un fallo u otra cosa. Si bien podrías averiguar la CD exacta mediante prueba y error, a veces la dificultad cambia, por lo que preguntar al DJ si una prueba tiene éxito o no es la mejor manera de determinar si has igualado o superado la CD.

Cómo calcular la CD

Siempre que intentas una prueba, comparas tu resultado con una CD. Cuando alguien o algo más intenta una prueba contra ti, en lugar de que ambas fuerzas tiren dados una contra otra, el DJ (o el jugador, si el oponente es otro PJ), comparan su resultado con una CD fija basada en tu estadística relevante. Tu CD para una estadística determinada es 10 + el modificador total para dicha estadística.

PASO 4: DETERMINA EL GRADO DE ÉXITO Y LOS EFECTOS

Muchas veces, es importante determinar no tan sólo si tienes éxito o si fallas, sino también cómo de espectacular resulta el éxito o el fallo. Los resultados excepcionales (tanto buenos como malos) pueden hacer que te anotes un éxito crítico o sufras un fallo crítico en una prueba.

Obtienes un éxito crítico en una prueba cuando el resultado de la misma supera en 10 o más la CD. Si la prueba es una tirada de ataque, esto se denomina a veces impacto crítico. También puedes sufrir un fallo crítico en una prueba. Las reglas para los fallos críticos, a veces denominados pifias, son las mismas que para los éxitos críticos, pero en el sentido contrario: si fallas una prueba por 10 o más, eso es un fallo crítico.

Si sacas un 20 en el dado (un '20 natural') tu resultado es un grado de éxito mejor de lo que sería tan sólo con los números. Si sacas un 1 en el dado (un '1 natural'), tu resultado es un grado peor. Esto significa que un 20 natural suele tener como resultado un éxito crítico y un 1 natural suele tener como resultado un fallo crítico. Sin embargo, si te enfrentas a una CD muy alta, puedes tan sólo optar a un éxito con un 20 natural o incluso a un fallo, si 20 más tu modificador total es 10 o menos por debajo de la CD. Igualmente, si tu modificador debido a una estadística es tan alto que sumarle un 1 de tu tirada de d20 supera la CD por 10 o más, ¡puedes tener éxito incluso si sacas un 1 natural! Si una dote, objeto mágico, conjuro u otro efecto no indica un éxito o un fallo crítico, trata esto en su lugar como un éxito o un fallo ordinario.

CÓMO CALCULAR EL RESULTADO DE UNA PRUEBA

Si dispones de más de un bonificador o penalizador de un tipo en particular, aplica sólo el más alto.

Número en el dado	+	Modificador por característica	+	Bonif. por competencia Bonif. por circunstancia Bonif. por estatus Bonif. por objeto	+	Peniliz. por circunstancia Peniliz.por estatus Peniliz. por objeto Todos los penalizadores carentes de tipo	=	**Resultado**

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Algunas otras aptitudes pueden cambiar el grado de éxito de las tiradas que obtienes. Al resolver el efecto de una aptitud que cambia tu grado de éxito, aplica siempre el ajuste debido a un 20 natural o a un 1 natural antes de cualquier otra cosa.

Pruebas específicas

Si bien la mayoría de pruebas sigue estás reglas básicas, es útil saber acerca de unos cuantos tipos específicos de prueba, cómo se usan y cómo difieren entre sí.

Tiradas de ataque

Cuando utilizas una acción de Golpe o haces un ataque de conjuro, haces una prueba llamada tirada de ataque. Las tiradas de ataque adoptan una gran variedad de formas, y a menudo son altamente variables basándose en el arma que utilizas, pero hay tres tipos principales: tiradas de ataques cuerpo a cuerpo, tiradas de ataque a distancia y tiradas de ataque de conjuro. Las tiradas de ataque de conjuro funcionan de forma ligeramente distinta, por lo que se explican por separado en la siguiente página.

Por regla general, las **tiradas de ataque cuerpo a cuerpo** utilizan la Fuerza como su modificador por aptitud. Si utilizas un arma o ataque con el rasgo sutil, entonces puedes utilizar tu modificador por Destreza en lugar de tu modificador por Fuerza.

Resultado de la tirada de ataque cuerpo a cuerpo = tirada d20 + modificador por Fuerza (opcionalmente modificador por Destreza para un arma sutil) **+ bonificador por competencia + otros bonificadores + penalizadores**

Las **tiradas de ataque a distancia** utilizan la Destreza como su modificador por característica.

Resultado de la tirada de ataque a distancia = tirada de d20 + modificador por Destreza + bonificador por competencia + otros modificadores + penalizadores

Cuando atacas con un arma, ya sea cuerpo a cuerpo o a distancia, sumas tu bonificador por competencia debido al arma que estás utilizando. Tu clase de personaje determina tu nivel de competencia para diversas armas. A veces, tendrás diferentes niveles de competencia para diferentes armas. Por ejemplo, a 5º nivel, un guerrero obtiene el rasgo de clase maestría con las armas, que concede el nivel maestro de competencia con las armas sencillas y marciales de un grupo de armas, el nivel experto con las armas avanzadas de dicho grupo y otras armas simples y marciales y nivel entrenado en todas las demás armas avanzadas.

Los bonificadores que puedes aplicar a las tiradas de ataque pueden proceder de una gran variedad de orígenes. Los bonificadores por circunstancia pueden proceder de la ayuda de un aliado o de una situación beneficiosa. Los bonificadores por estatus suelen ser concedidos por conjuros y otras ayudas mágicas. El bonificador por objeto a las tiradas de ataque procede de las armas mágicas, notablemente de una runa de potencia de un arma (pág. 594).

Los penalizadores a las tiradas de ataque proceden también de situaciones y efectos. Los penalizadores por circunstancia proceden de prácticas arriesgadas o de circunstancias desfavorables, los penalizadores por estatus proceden de conjuros y de magia que funciona en tu contra y los penalizadores por objeto tienen lugar cuando utilizas un objeto de baja calidad (pág. 273). Cuando llevas a cabo tiradas de ataque, lo más probable es que se te apliquen dos tipos de penalizadores carentes de tipo. El primero es el penalizador por ataque múltiple, y el segundo es el penalizador por incremento de rango de distancia. El primero se aplica siempre que llevas a cabo más de una acción de ataque en el curso de tu turno, y el otro se aplica tan sólo con armas a distancia o arrojadizas. Ambos se describen a continuación.

Penalizador por Ataque Múltiple

Cuantos más ataques llevas a cabo más allá del primero en un solo turno, menos preciso te vuelves, lo que se representa mediante el penalizador por ataque múltiple. La segunda vez que utilizas una acción de ataque durante tu turno, sufres un penalizador -5 a tu tirada de ataque. La tercera vez que atacas, y en todos los ataques subsiguientes, sufres un penalizador -10 a tu tirada de ataque.

Cada prueba que tiene el rasgo ataque cuenta para tu penalizador por ataque múltiple, incluyendo Golpear, tiradas de ataque de conjuros, ciertas acciones de habilidad como Empujar y muchas otras. Algunas armas y aptitudes reducen los penalizadores por ataque múltiple, como por ejemplo las armas ágiles que reducen dichos penalizadores a -4 en el segundo ataque o a -8 en ataques posteriores.

Ataque	Penalizador por ataque múltiple	Ágil
Primero	Ninguno	Ninguno
Segundo	–5	–4
Tercero o subsiguiente	–10	–8

Has de calcular siempre tu penalizador por ataque múltiple para el arma que utilizas en el mismo. Por ejemplo, supongamos que empuñas una espada larga en una mano y una espada corta (que tiene el rasgo ágil) en la otra, y pretendes llevar a cabo tres acciones de Golpear con ellas en el curso de tu turno. El primer Golpe que llevas a cabo durante tu turno no tiene penalizador alguno, sin importar qué arma utilizas. El segundo Golpe sufrirá, o bien un penalizador -5 si utilizas la espada larga, o bien un penalizador -4 si utilizas la espada corta. Igual que para el segundo ataque, el penalizador para el tercer ataque se basa en qué arma utilizas para ese Golpe en particular. Sería un penalizador -10 con la espada larga y un penalizador -8 con la espada corta, fuera cual fuera el arma que utilizaras para tus Golpes anteriores.

El penalizador por ataque múltiple sólo se aplica durante tu turno, por lo que no tienes que llevar la cuenta del mismo si puedes hacer un Ataque de oportunidad o una reacción similar que te permite llevar a cabo un Golpe en el turno de otro.

Penalizador por Incremento de Rango de Distancia

Las armas a distancia y las armas arrojadizas tienen indicado un incremento de rango de distancia, y los ataques con ellas se vuelven menos precisos contra objetivos que están más lejos (el alcance y los incrementos de rango de distancia se describen en

profundidad en la pág. 279). En tanto en cuanto tu objetivo se encuentre dentro de los límites del incremento de rango de distancia indicado, también llamado el primer incremento de rango de distancia, no sufrirás penalizador alguno a la tirada de ataque. Si atacas más allá de dicho incremento de rango de distancia, sufres un penalizador -2 por cada incremento adicional más allá del primero. Puedes intentar atacar con un arma a distancia o un arma arrojadiza a un objetivo que está hasta seis incrementos de rango de distancia, pero cuanto más lejos está, más difícil resulta acertar.

Por ejemplo, el incremento de rango de distancia de una ballesta es de 120 pies (*36 m*). Si disparas contra un objetivo que no está más allá de dicha distancia, no sufres penalizador alguno debido al rango de distancia. Si está más allá de 120 pies (*36 m*) pero no más allá de 240 pies (*72 m*), sufres un penalizador -2 debido al rango de distancia. Si está más allá de 240 pies (*72 m*) pero no más allá de 360 pies (*108 m*), sufres un penalizador -4 debido al rango de distancia, y así sucesivamente, hasta que llegas al último incremento de rango de distancia: más allá de 600 pies (*180 m*) pero no más allá de 720 pies (*216 m*), donde sufres un penalizador -10 debido al rango de distancia.

Clase de Armadura

Las tiradas de ataque se comparan con una clase de dificultad llamada **Clase de armadura (CA)**, que mide lo difícil que es para tus enemigos acertarte con acciones de Golpe y con otras acciones de ataque. Igual que para cualquier otra prueba y CD, el resultado de una tirada de ataque debe ser igual o mayor que tu CA para tener éxito, lo que permite a tu enemigo infligirte daño.

La Clase de armadura se calcula utilizando la siguiente fórmula.

CA = 10 + modificador por Destreza (hasta el límite por Destreza de tu armadura) + bonificador por competencia + bonificador por objeto por armadura a la CA + otros bonificadores + penalizadores

Utiliza tu bonificador por competencia para la categoría (ligera, intermedia o pesada) del tipo específico de armadura que llevas puesta. Si no llevas armadura, utiliza tu competencia en defensa sin armadura.

La Clase de armadura se puede beneficiar de bonificadores procedentes de una gran variedad de orígenes, en gran medida como las tiradas de ataque. La armadura en sí concede un bonificador por objeto, por lo que otros bonificadores por objeto no suelen aplicarse a tu CA, pero la armadura mágica puede incrementar el bonificador por objeto concedido por tu armadura.

Los penalizadores a la Clase de armadura suelen proceder de situaciones y efectos de forma muy parecida a los bonificadores. Los penalizadores por circunstancia proceden de situaciones desfavorables y los penalizadores por estatus proceden de efectos que niegan tus aptitudes o de armaduras rotas. Sufres un penalizador por objeto cuando vistes armadura de baja calidad (pág. 273).

TIRADAS DE ATAQUE DE CONJURO

Si lanzas conjuros, podrías ser capaz de hacer tiradas de ataque de conjuro. Dichas tiradas se suelen hacer cuando un conjuro lleva a cabo un ataque contra la CA de una criatura.

El modificador por característica para una tirada de ataque de conjuro depende de cómo obtienes acceso a tus conjuros. Si tu clase te concede lanzamiento de conjuros, utilizas tu modificador por característica clave. Los conjuros innatos utilizan tu modificador por Carisma si la aptitud que los concede no dice lo contrario. Los conjuros de foco y otras fuentes de conjuro especifican qué modificador por característica se utiliza para la tirada de ataque de conjuro en la aptitud que los concede. Si tienes conjuros de múltiples orígenes o tradiciones, podrías utilizar diferentes modificadores por característica para las tiradas de ataque de conjuro de cada origen de conjuro diferente. Por ejemplo, una clériga enana con la dote de ascendencia Caminante de la piedra utilizaría su modificador por Carisma para lanzar *fundirse con la piedra* mediante dicha dote, puesto que es un conjuro innato divino, pero utilizaría su modificador por Sabiduría para *curar* y otros conjuros que utilizan su lanzamiento de conjuros divino de clérigo.

Determina la tirada de ataque de conjuro con la siguiente fórmula.

DAR ZANCADAS Y GOLPEAR

Dos de las acciones más sencillas y comunes que utilizarás en combate son dar Zancadas y dar Golpes, descritas por completo en las págs. 470 y 471.

Una **Zancada** es una acción que tiene el rasgo movimiento y que te permite moverte un cierto número de pies (*1 pie = 30 cm*) hasta el límite de tu Velocidad. A menudo necesitarás dar múltiples Zancadas para llegar hasta un enemigo que está lejos, ¡o para correr alejándote de un peligro! Las acciones de movimiento pueden a menudo desencadenar reacciones o acciones gratuitas. Sin embargo, y a diferencia de otras acciones, una acción de movimiento puede desencadenar reacciones no sólo cuando utilizas la acción por vez primera, sino también por cada 5 pies (*1,5 m*) que te mueves durante dicha acción, tal y como se describe en la pág. 474. La acción Paso (pág. 470) te permite mover sin desencadenar reacciones, pero tan solo 5 pies (*1,5 m*).

Un **Golpe** es una acción que tiene el rasgo ataque y que te permite atacar con un arma que empuñas o un ataque sin armas (como por ejemplo el puño)

Si estás utilizando un arma cuerpo a cuerpo o un ataque sin armas, tu objetivo debe estar a tu alcance; si atacas con un arma a distancia, tu objetivo debe estar dentro de tu rango de distancia. Tu alcance es lo lejos que puedes extender físicamente una parte de tu cuerpo para llevar a cabo un ataque sin armas o la distancia más larga a la que puedes llegar con un arma cuerpo a cuerpo. Típicamente, tu alcance es 5 pies (*1,5 m*), pero las armas especiales y las criaturas de mayor tamaño tienen alcances mayores. Tu rango de distancia es lo lejos que puedes atacar con un arma a distancia o con algunos tipos de ataques mágicos Las diferentes armas y los ataques mágicos tienen diferentes incrementos de rango de distancia máximos y las armas a distancia se vuelven menos efectivas al superar sus incrementos de rango de distancia.

Golpear en múltiples ocasiones en un turno arroja retornos cada vez menores. El penalizador por ataque múltiple (detallado en la página anterior) se aplica a cada ataque después del primero, ya se traten dichos ataques de Golpes, de ataques especiales como la acción de Presa de la habilidad Atletismo, o de tiradas de ataque de conjuro.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Resultado de la tirada de ataque de conjuro = tirada d20 + modificador por característica utilizado para el lanzamiento de conjuros + bonificador por competencia + otros bonificadores + penalizadores

Si tienes la aptitud de lanzar conjuros, tendrás un nivel de competencia para tus tiradas de ataque de conjuro, por lo que siempre sumarás un bonificador por competencia. Igual que tu modificador por característica, este nivel de competencia puede variar de un conjuro a otro si tienes conjuros de orígenes diferentes. Las tiradas de ataque de conjuro se pueden beneficiar de bonificadores por circunstancia y de bonificadores por estatus, aunque los bonificadores por objeto a las tiradas de ataque de conjuro son raros. Los penalizadores afectan a las tiradas de ataque de conjuro igual que a cualquier otra tirada de ataque, incluyendo tu penalizador por ataque múltiple.

Muchas veces, en lugar de requerir que hagas una tirada de ataque de conjuro, los conjuros que lanzas requerirán a quienes están en el área del conjuro o son objetivo del mismo, que hagan una tirada de salvación contra tu **CD de conjuros** para determinar cómo les afecta el mismo.

Tu CD de conjuros se calcula utilizando la siguiente fórmula.

CD del conjuro = 10 + modificador por característica utilizada para el lanzamiento de conjuros + bonificador por competencia + otros bonificadores + penalizadores

Percepción

La Percepción mide tu capacidad de ser consciente de lo que te rodea. Todas las criaturas tienen Percepción, que funciona con los sentidos de una criatura y se ve limitada por los mismos (tal y como se describe en la pág. 464). Siempre que necesitas hacer una prueba basada en tu consciencia de lo que te rodea, haces una prueba de Percepción. Tu Percepción utiliza tu modificador por Sabiduría, por lo que utilizas la siguiente fórmula en las pruebas de Percepción.

Resultado de la prueba de Percepción = tirada d20 + modificador por Sabiduría + bonificador por competencia + otros bonificadores + penalizadores

Casi todas las criaturas disponen de por lo menos el nivel entrenado en Percepción, por lo que casi siempre sumarás un bonificador por competencia a tu modificador por Percepción. Podrías sumar un bonificador por circunstancia debido a situaciones o entornos ventajosos, y es bastante típico obtener bonificadores por estatus debido a conjuros u otros efectos mágicos. Los objetos también te pueden proporcionar un bonificador a la Percepción, típicamente en una situación determinada. Por ejemplo, un catalejo de gran calidad concede un bonificador +1 por objeto a la Percepción cuando intentas ver algo a distancia. Los penalizadores por circunstancia a la Percepción tienen lugar cuando un entorno o situación (como por ejemplo la niebla) obstaculiza tus sentidos, mientras que los penalizadores por estatus suelen proceder de estados, conjuros y efectos mágicos que perjudican los sentidos. Raramente encontrarás penalizadores por objeto o penalizadores carentes de tipo a la Percepción.

Muchas aptitudes se comparan con tu **CD de Percepción** para determinar si tienen éxito. Tu CD de Percepción es 10 + tu modificador total a la Percepción

Percepción para Iniciativa

A menudo haces una prueba de Percepción para determinar tu orden de iniciativa. Cuando lo haces, en lugar de comparar el resultado contra una CD, todos los implicados en el encuentro comparan sus resultados. La criatura con el resultado mayor actúa

primero, la criatura con el segundo resultado mayor actúa después, y así sucesivamente. A veces se te puede pedir una prueba de Percepción para determinar la iniciativa, pero los resultados se comparan como si hubieras tirado Percepción. Las reglas completas de iniciativa están en las reglas para el modo de encuentro en la pág. 468.

TIRADAS DE SALVACIÓN

Hay tres tipos de tiradas de salvación: salvaciones de Fortaleza, salvaciones de Reflejos y salvaciones de Voluntad. En todos los casos, las tiradas de salvación miden tu capacidad de quitarte de encima efectos dañinos en forma de aflicciones, daño o estados. Siempre sumas un bonificador por competencia a cada salvación. Tu clase podría otorgar una competencia diferente a cada salvación, pero como mínimo tendrás el nivel entrenado. Algunas circunstancias y conjuros te pueden conceder bonificadores por circunstancia o por estatus a las salvaciones y podrías encontrar armaduras y otros objetos mágicos *resistentes* que te concedieran un bonificador por objeto.

Las **salvaciones de Fortaleza** te permiten reducir los efectos de las aptitudes y de las aflicciones que pueden debilitar el cuerpo. Utilizan tu modificador por Constitución y se calculan tal y como se indica en la fórmula a continuación.

Resultado de la salvación de Fortaleza = tirada d20 + modificador por Constitución + bonificador por competencia + otros bonificadores + penalizadores

Las **salvaciones de Reflejos** miden lo bien y lo rápidamente que respondes a una situación y con qué facilidad puedes evitar los efectos que te han lanzado. Utilizan tu modificador por Destreza y se calculan tal y como se indica en la fórmula a continuación.

Resultado de la salvación de Reflejos = tirada d20 + modificador por Destreza + bonificador por competencia + otros bonificadores + penalizadores

Las **salvaciones de Voluntad** miden lo bien que puedes resistir ataques contra tu mente y tu espíritu. Utilizan tu modificador por Sabiduría y se calculan tal y como se indica en la fórmula a continuación.

Resultado de la salvación de Voluntad = tirada d20 + modificador por Sabiduría + bonificador por competencia + otros bonificadores + penalizadores

A veces necesitas saber tu CD para una tirada de salvación determinada. La CD para una tirada de salvación es 10 + el modificador total para dicha tirada de salvación.

La mayor parte del tiempo, cuando haces una tirada de salvación no tienes que usar acciones ni reacciones. Ni siquiera tienes que ser capaz de actuar para hacer tiradas de salvación. Sin embargo, en algunos casos especiales, podrías tener que utilizar una acción para hacer una salvación. Por ejemplo, puedes intentar recuperarte del estado indispuesto gastando una acción para hacer una salvación de Fortaleza.

Tiradas de Salvación Básicas

A veces se te pedirá que hagas una tirada de salvación básica. Este tipo de tirada de salvación funciona como cualquier otra, lo de 'básico' se refiere a los efectos. Para una tirada básica, haces la prueba y determinas tienes un éxito crítico, un éxito, un fallo o un fallo crítico como con cualquier otra tirada de salvación. A continuación, se aplica uno de los siguientes desenlaces basado en tu grado de éxito, sin importar lo que causara la tirada de salvación.

Éxito crítico No sufres daño del conjuro, peligro o efecto el que obligó a hacer la salvación.
Éxito Sufres la mitad del daño indicado para el efecto.
Fallo Sufres el daño completo indicado para el efecto.
Fallo crítico Sufres el doble del daño indicado para el efecto.

EFECTOS DE LA FORTUNA Y DE LA DESVENTURA

Los efectos de fortuna y de desventura pueden alterar la forma en que tiras el dado. Estas aptitudes podrían permitirte repetir una tirada fallida, obligarte a repetir una tirada con éxito, permitirte tirar dos veces y utilizar el resultado mejor u obligarte a tirar dos veces y utilizar el resultado peor.

Nunca puedes tener más de un efecto de fortuna y más de un efecto de desventura en juego en una sola tirada. Por ejemplo, si un efecto te permite tirar dos veces y usar la tirada mayor, no puedes a continuación utilizar Suerte del mediano (un efecto de fortuna) para repetir la tirada si fallas. Si se podrían aplicar múltiples efectos de fortuna, tienes que elegir cuál de ellos utilizas. Si se podrían aplicar dos efectos de desventura, el DJ decide cuál es el peor y lo aplica.

Si a una misma tirada se podrían aplicar un efecto de fortuna y uno de desventura, ambos se anulan mutuamente y puedes tirar con normalidad.

PRUEBAS DE HABILIDAD

Pathfinder dispone de una gran variedad de actividades, desde Atletismo hasta Ocultismo pasando por Medicina. Cada una te concede un conjunto de acciones relacionadas, que se basan en que hagas una prueba de habilidad. Cada habilidad tiene una puntuación de característica clave, basada en el ámbito de la habilidad en cuestión. Por ejemplo, el Atletismo tiene que ver con las actividades físicas, como nadar y saltar, por lo que su puntuación de característica clave es la Fuerza. La Medicina es la capacidad de diagnosticar y tratar heridas y aflicciones, por lo que su puntuación de característica clave es la Sabiduría. La puntuación de característica clave para cada habilidad se indica en el Capítulo 4: Habilidades. No importa qué habilidad estás usando, calculas una prueba para la misma utilizando la siguiente fórmula.

Resultado de la prueba de habilidad = tirada d20 + modificador por la puntuación de característica clave de la habilidad + modificador por competencia + otros bonificadores + penalizadores

Es poco probable que estés entrenado en todas y cada una de las habilidades. Cuando utilizas una habilidad en la que no estás entrenado, tu bonificador por competencia es +0; de lo contrario es igual a tu nivel +2 si estás entrenado o mayor una vez eres experto o mejor. El bonificador por competencia es específico para la habilidad que estás utilizando. La ayuda de otro personaje o alguna otra situación beneficiosa te puede

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

conceder un bonificador por circunstancia. Un conjuro o un efecto mágico que te ayuden te proporcionarán un bonificador por estatus. A veces, un juego de herramientas relacionado con una habilidad te concede un bonificador por objeto a tus pruebas de habilidad. Por el contrario, una situación desfavorable puede imponer un penalizador por circunstancia a tu prueba de habilidad, mientras que conjuros, magia o estados dañinos también te podrían imponer un penalizador por estatus. Utilizar herramientas baratas o improvisadas podría acarrearte un penalizador por objeto. A veces una acción de habilidad puede ser un ataque y, en esos casos, la prueba de habilidad podría sufrir un penalizador por ataque múltiple, tal y como se describe en la pág. 446.

Cuando una aptitud te pide utilizar la CD para una habilidad específica, puedes calcularla sumando 10 + tu modificador total para dicha habilidad.

CÓMO ANOTAR LOS MODIFICADORES TOTALES

Al crear tu personaje y salir de aventuras, anotarás el modificador total para diversas pruebas importantes en tu Hoja de personaje. Como quiera que muchos bonificadores y penalizadores se deben a las circunstancias inmediatas, a conjuros y a otros efectos mágicos temporales, lo más normal es que no los apliques a tus notas.

Los bonificadores y penalizadores por objeto suelen ser más persistentes, por lo que a menudo querrás anotarlos por anticipado. Por ejemplo, si utilizas un arma con una runa de *potencia de arma +1*, querrás sumar el bonificador +1 por objeto a tus notas para tus tiradas de ataque con dicha arma, puesto que incluirás dicho bonificador cada vez que ataques con el arma. Pero si tienes un catalejo de gran calidad, no sumarás su bonificador por objeto a las notas de tu prueba de Percepción puesto que sólo lo aplicarás si utilizas la vista (¡y el catalejo!) para ver a largas distancias.

Pruebas especiales

Algunas categorías de pruebas siguen reglas especiales. Las más notables son las pruebas planas y las pruebas secretas.

PRUEBAS PLANAS

Cuando la probabilidad de que algo suceda o deje de suceder se basa puramente en el azar, haces una prueba plana. Una prueba plana nunca incluye modificador, bonificador o penalizador alguno, simplemente tiras 1d20 y comparas el resultado de la tirada con la CD. Sólo las aptitudes que se aplican específicamente a las pruebas planas pueden cambiar la CD de las pruebas; la mayoría de tales efectos sólo afectan a ciertos tipos de pruebas planas.

Si más de una prueba plana causaría o evitaría lo mismo, tira tan sólo una vez y utiliza la CD mayor. En la rara circunstancia de que una prueba plana tenga una CD de 1 o menor, no tires; tienes éxito automáticamente. En el otro sentido, si alguna tiene alguna vez una CD de 21 o mayor, fallas automáticamente.

PRUEBAS SECRETAS

A veces tú como jugador no deberías saber el resultado exacto ni los efectos de una prueba. En dichas situaciones, las reglas (o el DJ) suelen pedir una prueba secreta. El rasgo secreto aparece en cualquier cosa que utiliza pruebas secretas. Este tipo de pruebas utiliza las mismas fórmulas que tú utilizarías normalmente para dicha prueba, pero las tira el DJ sin revelar el resultado. En su lugar, el DJ se limita a describir la información o los efectos determinados por el resultado de la prueba. Si no sabes que está teniendo lugar una prueba secreta (por ejemplo, si el DJ tira en secreto una salvación de Fortaleza contra un veneno que fallaste en detectar), no puedes utilizar ninguna aptitud de fortuna o de desventura (ver la barra lateral de la página anterior) en dicha prueba, pero si un efecto de fortuna o de desventura se aplicaría automáticamente, el DJ o aplica a la prueba secreta. Si sabes que el DJ está haciendo una prueba secreta (como a menudo sucede con Recordar conocimiento o con Buscar), por lo general puedes aplicar aptitudes de fortuna o de desventura a dicha prueba. Díselo al DJ para que aplique la aptitud a la prueba.

El DJ puede decidir que cualquier prueba sea secreta, incluso si por lo general no se tira en secreto. Por contra, el DJ puede permitirte tirar cualquier prueba por ti mismo, incluso si habitualmente dicha prueba sería secreta. Algunos grupos encuentran más simple hacer que los jugadores tiren todas las pruebas secretas y se limiten a evitar el uso de cualquier conocimiento del que su PJ no podría disponer, mientras que a otros les divierte el misterio.

Daño

En mitad del combate, haces pruebas para determinar si puedes dañar a tu enemigo con armas, conjuros o elaboraciones alquímicas. Con una prueba con éxito, aciertas e infliges daño. El daño disminuye los Puntos de Golpe de una criatura a la par (por lo que, si una criatura sufre daño 6, pierde 6 Puntos de Golpe). Las reglas completas se pueden hallar en la sección de Puntos de Golpe, Curación y Moribundo, de la pág. 459.

El daño se da a veces como una cantidad fija, pero mucho más a menudo tienes que hacer una tirada de daño para determinar cuánto daño causas. Una tirada de daño suele usar un número y tipo de dado que vienen determinados por el arma o el ataque sin armas usados o el conjuro lanzado, y a menudo se ve potenciada por diversos modificadores, bonificadores y penalizadores. Como las pruebas, una tirada de daño (especialmente una de daño con un arma cuerpo a cuerpo) a menudo viene modificada por cierta cantidad de modificadores, penalizadores y bonificadores. Cuando hagas una tirada de daño, sigue los siguientes pasos, explicados en detalle a continuación.

1. Tira los dados indicados por el arma, ataque sin armas o conjuro y aplica los modificadores, bonificadores y penalizadores aplicables al resultado de la tirada.
2. Determina el tipo de daño.
3. Aplica las inmunidades, debilidades y resistencias al daño del objetivo.
4. Si queda daño, reduce en dicha cantidad los Puntos de Golpe del objetivo.

PASO 1: TIRA LOS DADOS DE DAÑO Y APLICA MODIFICADORES, BONIFICADORES Y PENALIZADORES

Tu arma, ataque sin armas, conjuro o a veces incluso objeto mágico, determina el tipo de dados que tiras para el daño, y cuántos. Por ejemplo, si estás usando una espada larga normal, tiras 1d8. Si estás lanzando una *bola de fuego* de 3er nivel, tiras 6d6. A veces, especialmente en el caso de las armas, aplicas modificadores, bonificadores y penalizadores al daño.

Cuando usas armas cuerpo a cuerpo, ataques sin armas y armas arrojadizas con rango, el modificador más común que sumas al daño es tu modificador por Fuerza. A veces, las armas con el rasgo impulsora suman la mitad de tu modificador por Fuerza. Típicamente no sumas un modificador por característica al daño de los conjuros, al daño de la mayoría de armas a distancia o al daño de las bombas alquímicas y objetos similares.

Igual que en las pruebas, puedes aplicar bonificadores por circunstancia, estatus u objeto a tus tiradas de daño, pero si tienes bonificadores múltiples del mismo tipo, sólo aplicas el más alto. También igual que en las pruebas, puedes aplicar penalizadores por circunstancia, por estatus, por objeto y carentes de tipo a la tirada de daño, y de nuevo sólo puedes aplicar el penalizador más alto de un tipo específico, pero puedes aplicar todos los penalizadores carentes de tipo.

Utiliza las fórmulas que se facilitan a continuación.

Tirada de daño cuerpo a cuerpo = dado de daño del arma o del ataque sin armas + modificador por Fuerza + bonificadores + penalizadores

Tirada de daño a distancia = dado de daño del arma + modificador por Fuerza para las armas arrojadizas + bonificadores + penalizadores

Tirada de daño de conjuros (o efectos similares) = dado de daño del efecto + bonificadores + penalizadores

Una vez has hecho la tirada de daño y has aplicado todos los modificadores, bonificadores y penalizadores, ve al paso 2. A a veces existen consideraciones especiales, que se detallan a continuación. Si los penalizadores combinados para un ataque reducirían el daño a 0 o menos, aun así el daño infligido es 1.

Daño Incrementado

En algunos casos, incrementas el número de dados que tiras cuando haces tiradas de daño de arma. Las armas mágicas grabadas con una runa de *golpe* pueden sumar un dado o más de daño de arma a tu tirada de daño. Estos dados adicionales son del mismo tamaño de dado que el dado de daño del arma. A ciertos niveles, la mayoría de personajes obtienen la aptitud de causar daño adicional debido al rasgo de clase especialización en un arma.

Daño Persistente

El daño persistente es un estado que hace que un daño sea recurrente más allá del efecto original. A diferencia del daño normal, cuando te ves sujeto a daño persistente no lo sufres directamente. En su lugar, sufres el daño especificado al final de tus turnos, tras lo cual haces una prueba plana CD 15 para ver si te recuperas del daño persistente. Consulta el Apéndice Estados de las págs. 618 a 623 para las reglas completas relativas al estado de daño persistente.

Doblar y Reducir el Daño a la Mitad

A veces, tienes que aplicar mitad de daño o doble daño, por ejemplo, cuando el resultado de tu Golpe es un acierto crítico o cuando tienes éxito en una salvación básica de Reflejos contra un conjuro. Cuando esto sucede, tiras el daño normalmente, sumando todos los modificadores, bonificadores y penalizadores normales. Después, doblas o reduces la cantidad a la mitad según el caso (redondeando hacia abajo si es mitad). El DJ te puede permitir tirar el dado dos veces y doblar los modificadores, bonificadores y penalizadores en lugar de doblar el resultado completo, pero esto suele funcionar mejor para ataques contra un solo objetivo o conjuros a bajo nivel, cuando tienes un número discreto de dados que tirar. Los beneficios que obtienes específicamente de un impacto crítico como el daño persistente de una runa de arma *flamígera* o el dado adicional de daño del rasgo de arma fatal, no se doblan.

Paso 2: Determina el Tipo de Daño

Una vez has calculado cuánto daño infliges, tienes que determinar el tipo de daño. Hay muchos tipos de daño y a veces ciertos tipos se aplican de diferente forma. El impacto de una clava inflige daño contundente. La cabeza afilada de una lanza inflige daño perforante. El crujido rápido de un conjuro de relámpago inflige daño por electricidad. A veces puedes aplicar daño de precisión, infligiendo más daño al acertar a una criatura en un lugar vulnerable o cuando el objetivo está de alguna manera en una posición vulnerable. Los tipos de daño se describen en la siguiente página.

Tipos de Daño y Rasgos

Cuando un ataque inflige un tipo de daño determinado, la acción de ataque obtiene dicho rasgo. Por ejemplo, los Golpes y las acciones de ataque que obtienes empuñando una espada cuando su runa *flamígera* está activa obtienen el rasgo fuego, puesto que la runa imparte al arma la aptitud de infligir daño por fuego.

Paso 3: Aplica las Inmunidades, Debilidades y Resistencias del Objetivo

Las defensas contra determinados tipos de daño o de efectos se denominan inmunidades o resistencias, mientras que las vulnerabilidades se denominan debilidades. Aplica las inmunidades primero, las debilidades después y las resistencias en tercer lugar. La inmunidad, debilidad o resistencia a un alineamiento de aplica sólo al daño de ese tipo, no al daño debido a una criatura atacante de dicho alineamiento.

Inmunidad

Cuando tienes inmunidad a un tipo específico de daño, ignoras todo el daño de dicho tipo. Si tienes inmunidad a un estado específico o tipo de efecto, no puedes resultar afectado por dicho estado o por ningún efecto de dicho tipo. Si tienes inmunidad a los efectos de un determinado rasgo (por ejemplo, los efectos de muerte, el veneno o la enfermedad), no te ves afectado por ningún efecto con dicho rasgo. A menudo, un efecto puede ser a la vez un rasgo y un tipo de daño (esto es especialmente cierto en el caso de los tipos de daño por energía). En dichos casos, la inmunidad se aplica al efecto entero, no tan solo al daño. Sigues pudiendo ser el objetivo de una aptitud con un efecto al que eres inmune; simplemente, no aplicas el efecto. Sin embargo, algunos efectos complejos podrían tener partes que te afectaran incluso si fueras inmune a uno de los rasgos del efecto; por ejemplo, un conjuro que inflige daño por fuego y por ácido sigue pudiendo causarte daño por ácido aun siendo inmune al fuego.

La inmunidad a los impactos críticos funciona de forma un poco diferente. Cuando una criatura inmune a los impactos críticos sufre un impacto crítico debido a un Golpe u otro ataque que

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

TIPOS DE DAÑO

El daño dispone de una buena variedad de tipos y categorías diferentes, que se describen a continuación.

Daño físico

El daño infligido por las armas, muchos peligros físicos y un puñado de conjuros se denomina colectivamente daño físico. Los tipos principales de daño físico son contundente, perforante y cortante. El **daño contundente** procede de armas y peligros que infligen traumatismos por fuerza bruta, como por ejemplo el impacto de una clava o que te estrelles contra unas rocas. El **daño perforante** procede de mordiscos y de cuchilladas, ya procedan de los colmillos de dragón o de que te pinchen con una lanza. El **daño cortante** lo origina un corte, ya sea del tajo de una espada o del golpe de una trampa de cuchillas.

Los fantasmas y otras criaturas incorporales tienen una elevada resistencia a los ataques físicos que no son mágicos (ataques que carecen del rasgo mágico) Además, la mayoría de criaturas incorporales tienen una resistencia adicional, aunque menor, al daño físico mágico (como por ejemplo el daño infligido por una maza con el rasgo mágico) y la mayoría de los demás tipos de daño.

Daño por energía

Muchos conjuros y otros efectos mágicos infligen daño por energía. El daño por energía también puede proceder de efectos del medio ambiente, como por ejemplo el frío polar de una ventisca o el calor de un incendio forestal rugiente. Los tipos principales de daño por energía son ácido, electricidad, frío, fuego y sónico. El **daño por ácido** puede proceder de gases, líquidos y ciertos sólidos que disuelven la piel, y en algunas ocasiones, de materiales más duros. El **daño por frío** congela el material debido al contacto con gases congelantes y hielo. El **daño por electricidad** procede de la descarga de potentes rayos y chispas. El **daño por fuego** quema mediante el calor y la combustión. El **daño sónico** ataca a la materia mediante combinaciones de alta frecuencia y ondas de sonido. Muchas veces, infliges daño por energía lanzando conjuros mágicos y hacerlo es a menudo útil contra criaturas que disponen de inmunidades o resistencias al daño físico.

Hay dos tipos de daño por energía que tienen como objetivo específico a los seres vivos y a los muertos vivientes La energía positiva a menudo se manifiesta como energía curativa para las criaturas vivas, pero puede crear **daño positivo** que marchita los cuerpos de los muertos vivientes, a la vez que perturba y hiere a los muertos vivientes incorporales. La energía negativa a menudo revivifica el poder antinatural y no vivo de los muertos vivientes, mientras se manifiesta como **daño negativo** que roe a los vivos.

La energía mágica poderosa y pura se puede manifestar como **daño por fuerza**. Pocas cosas pueden resistir a este tipo de daño, ni siquiera las criaturas incorporales como los fantasmas y los wraiths.

Daño por alineamiento

Las armas y los efectos sintonizados con un alineamiento en particular pueden infligir daño **caótico, maligno, bueno** o **legal**. Estos tipos de daño se aplican tan sólo a las criaturas que tienen el rasgo de alineamiento opuesto. El daño caótico sólo afecta a las criaturas legales, el daño maligno sólo afecta a las criaturas buenas, el daño bueno solo afecta a las criaturas malignas y el daño legal sólo afecta a las criaturas caóticas.

Daño mental

A veces un efecto puede tener como objetivo la mente, con suficiente fuerza como para infligir daño real a la criatura. Cuando lo hace, inflige **daño mental**. Las criaturas descerebradas y aquellas con una inteligencia tan sólo programada o rudimentaria son a menudo inmunes al daño y a los efectos mentales.

Daño por veneno

Un tipo especial de daño físico es el **daño por veneno**, que ataca a las criaturas mediante el contacto, la ingestión o una herida. Si bien el veneno tiene sus propias reglas (descritas en Aflicciones en la pág. 457), el daño por veneno es daño físico y se aplican las debilidades y las resistencias al daño físico.

Daño por sangrado

Otro tipo especial de daño físico es el **daño por sangrado**. Se trata de daño persistente que representa la pérdida de sangre. Como tal, no tiene efecto alguno sobre las criaturas que no están vivas, ni sobre las criaturas vivas que no necesitan sangre para vivir. Se aplican tanto las debilidades como las resistencias al daño físico.

Daño de precisión

A veces eres capaz de sacar el máximo partido de tus ataques gracias a una precisión extrema. Cuando aciertas con una aptitud que te concede **daño de precisión**, aumentas el daño indicado en el ataque, utilizando el mismo tipo de daño, en lugar de una reserva aparte. Por ejemplo, un Golpe con una daga no mágica que inflige 1d6 daño de precisión debido al ataque furtivo de un pícaro incrementa en 1d6 el daño perforante.

Hay criaturas inmunes al daño de precisión, sea cual sea el tipo; a menudo, se trata de criaturas amorfas que carecen de una anatomía vulnerable. Una criatura inmune al daño de precisión ignoraría el daño de precisión 1d6 del ejemplo anterior, pero aun así sufriría el resto del daño perforante debido al Golpe. Igualmente, como quiera que el daño de precisión es siempre del mismo tipo que el del ataque al que potencia, una criatura resistente al daño no mágico, como por ejemplo un fantasma u otra criatura incorporal, no tan sólo resistiría el daño de la daga sino también el daño de precisión, aunque no sea específicamente resistente al daño de precisión.

Materiales preciosos

Si bien no conforman una categoría de daño propia, los materiales preciosos pueden modificar el daño para traspasar las resistencias de una criatura o beneficiarse de sus debilidades. Por ejemplo, las armas de plata son particularmente efectivas contra los licántropos y traspasan la resistencia al daño físico que tiene la mayoría de los diablos.

inflige daño, sufre daño normal en lugar de daño doble. Esto no la hace inmune a otros efectos de éxitos críticos de otras acciones que tienen el rasgo ataque (como Presa o Empujón).

Otra excepción es la inmunidad a los ataques no letales. Si eres inmune a los ataques no letales, eres inmune a todo el daño de los ataques con el rasgo no letal, sin importar qué otro tipo tiene el daño. Por ejemplo, un gólem de piedra tiene inmunidad a los ataques no letales. Esto significa que, sin importar lo fuerte que le pegues con el puño, no le dañarás; a menos que tus golpes no tengan el rasgo no letal, como en el caso de los monjes.

Inmunidad Temporal

Algunos efectos conceden inmunidad al mismo efecto durante una cantidad fija de tiempo. Si un efecto te concede inmunidad temporal, aplicaciones repetidas del mismo no te afectan mientras dura. A menos que el efecto diga que se aplica tan solo a una aptitud de cierta criatura, no importa quién creara el efecto. Por ejemplo, el conjuro ceguera dice "El objetivo queda temporalmente inmune a la *ceguera* durante 1 minuto". Si alguien lanzara *ceguera* de nuevo contra dicha criatura antes de que pasara 1 minuto, el conjuro no tendría efecto.

La inmunidad temporal ni previene ni acaba con los efectos continuados debidos al origen de la misma. Por ejemplo, si una aptitud te deja asustado y después obtienes inmunidad temporal a la misma, no pierdes de inmediato el estado de asustado debido a la inmunidad que acabas de obtener; simplemente no te asustas si eres de nuevo objetivo de la aptitud antes de acabar la inmunidad.

Debilidad

Si tienes una debilidad a cierto tipo de daño o al daño de un origen determinado, éste es especialmente efectivo contra ti. Siempre que sufres este tipo de daño, increméntalo en el valor de la debilidad. Por ejemplo, si te infligen 2d6 de daño por fuego y tienes debilidad 5 al fuego, sufres 2d6+5 daño por fuego.

Si tienes más de una debilidad que se puede aplicar al mismo daño, utiliza sólo el valor de debilidad más alto aplicable. Esto suele suceder tan sólo cuando un monstruo es débil tanto ante un tipo de daño físico como al material del que está hecha un arma.

Resistencia

Si tienes resistencia a un tipo de daño, cada vez que sufres ese tipo de daño, redúcelo en la cantidad indicada (hasta un mínimo de daño 0). La resistencia puede especificar combinaciones de tipos de daño u otros rasgos. Por ejemplo, te podrías encontrar con un monstruo resistente al daño contundente no mágico, lo que quiere decir que sufriría menos daño debido a los ataques contundentes que no fueran mágicos, pero sufriría daño normal de tu *maza +1* (porque es mágica) o de una lanza no mágica (puesto que inflige daño perforante). Una resistencia también podría tener una excepción. Por ejemplo, resistencia 10 al daño físico (excepto plata) reduciría en 10 cualquier daño físico a menos que fuera infligido por un arma de plata.

Si tienes más de un tipo de resistencia que se puede aplicar al mismo daño, utiliza sólo el valor de resistencia más alto aplicable.

Es posible obtener resistencia a todo el daño. Cuando un efecto inflige daño de múltiples tipos y tienes resistencia a todo el daño, aplícala a cada tipo de daño por separado. Si un ataque infligiría daño 7 cortante y daño 4 por fuego, resistencia 5 a todo el daño reduciría el daño cortante a 2 y negaría por completo el daño por fuego.

Paso 4: Si queda daño, reduce los Puntos de Golpe del objetivo

Tras aplicar las inmunidades, resistencias y debilidades del objetivo al daño, todo el daño que queda reduce los Puntos de Golpe del objetivo en igual cantidad. Hay más información acerca de los Puntos de Golpe en la sección sobre Puntos de golpe, Curación y Moribundo de la pág. 459.

Ataques no Letales

Puedes llevar a cabo un ataque no letal en un esfuerzo por noquear a alguien en lugar de matarlo (ver Noqueado y Moribundo en la pág. 459). Las armas con el rasgo no letal (incluyendo los puños) lo hacen de forma automática. Sufres un penalizador -2 por circunstancia a la tirada de ataque cuando haces un ataque no letal utilizando un arma que no tiene el rasgo no letal. También sufres este penalizador cuando llevas a cabo un ataque letal utilizando un arma no letal. Los conjuros y otros efectos con el rasgo no letal que reducen a 0 Puntos de Golpe a una criatura, la noquean en lugar de matarla.

Estados

Los resultados de diversas pruebas, o con menor frecuencia un objeto, podrían imponerte un estado. Los estados cambian de alguna forma las condiciones en las que estás. Podrías ser presa del pánico o bien verte acelerado por un conjuro o un objeto mágico. Un estado representa lo que sucede cuando una criatura extrae con éxito tu sangre o tu esencia vital, mientras que otros representan las actitudes de otras criaturas hacia ti y cómo interaccionan contigo.

Los estados son persistentes; mientras estás afectado por uno de ellos, sus efectos duran hasta que acaba el tiempo indicado, es eliminado o algún término dictado en el mismo hace que acabe. Las reglas sobre los estados se resumen en la pág. 454 y se describen por completo en las págs. 618 a 623.

Efectos

Cualquier cosa que haces en el juego tiene **efectos**. Muchos de ellos son fáciles de adjudicar. Si le dices al DJ que desenvainas la espada, no hace falta prueba alguna y el resultado es que tu personaje ahora empuña una espada. Otras veces, el efecto específico requiere reglas más detalladas para gobernar cómo se resuelve tu elección. Muchos conjuros, objetos mágicos y dotes crean efectos específicos y tu personaje quedará sujeto a efectos causados por monstruos, peligros, el entorno y otros personajes.

Si bien una prueba puede determinar el impacto general o la fuerza de un efecto, una prueba no siempre forma parte de la creación de un efecto. Lanzar un conjuro sobre ti mismo crea un efecto que te permite volar por los aires, pero lanzarlo no requiere hacer una prueba. Por contra, usar la habilidad Intimidar para Desmoralizar a un enemigo requiere una prueba, y tu resultado en la misma determina el desenlace del efecto.

Las siguientes reglas generales se utilizan para entender y aplicar los efectos.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

ESTADOS

Estos estados aparecen a menudo en el juego y se definen en detalle en el Apéndice Estados de las páginas 618 a 623. He aquí un breve resumen de cada uno de ellos.

Acelerado: obtienes una acción extra por turno.

Agarrado: una criatura, objeto o magia te mantiene fijo en tu lugar.

Amistoso: un PNJ con este estado tiene una buena actitud hacia ti.

Anonadado: no tienes acceso a tus facultades mentales plenas, y tienes problemas para lanzar conjuros.

Asustado: el miedo te hace menos capaz de atacar y defender.

Aturdido: no puedes utilizar acciones.

Cegado: no puedes ver.

Condenado: con el alma en peligro, estás cerca de la muerte.

Confuso: atacas indiscriminadamente.

Controlado: otra criatura determina tus acciones.

Daño persistente: sufres daño cada asalto.

Debilitado: tu fuerza se ha debilitado.

Deslumbrado: todo te queda oculto a la vista.

Desprevenido: eres incapaz de defenderte con todas tus aptitudes.

Drenado: la pérdida de sangre o algo similar ha disminuido tu vitalidad.

Ensordecido: no puedes oír.

Escondido: una criatura de la que estás escondido conoce tu ubicación, pero no puede verte.

Fascinado: te ves obligado a fijar la atención en algo.

Fatigado: tus defensas están bajas y no puedes utilizar una actividad de exploración mientras viajas.

Herido: te han traído de vuelta desde el umbral de la muerte, pero no te has recuperado del todo.

Hostil: un PNJ con este estado pretende hacerte daño.

Huyendo: tienes que echar a correr.

Impedido: llevas más peso del que puedes.

Inadvertido: una criatura no está al corriente de tu presencia.

Inconsciente: estás dormido o te han noqueado.

Indiferente: un PNJ con este estado no tiene opinión formada de ti.

Indispuesto: sufres náuseas.

Inmovilizado: no te puedes mover.

Invisible: las criaturas no te pueden ver.

Lentificado: pierdes acciones cada turno.

Malintencionado: a un PNJ con este estado no le caes bien.

Moribundo: te estás acercando a la muerte.

Neutralizado: estás atado y no puedes moverte, o una criatura apresante te tiene sujeto.

No detectado: una criatura que no te ha detectado no sabe dónde estás.

Observado: estás a plena vista.

Oculto: la niebla o un oscurecimiento similar hace difícil que te vean y que te tomen como objetivo.

Paralizado: tu cuerpo está congelado en su sitio.

Petrificado: has sido convertido en piedra.

Roto: este objeto no se podrá usar para su función normal hasta que sea reparado.

Solícito: un PNJ con este estado está dispuesto a ayudarte.

Torpe: no puedes moverte con tanta facilidad o elegancia como es habitual.

Tumbado: estás tumbado en el suelo y atacarte es más fácil.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

DURACIÓN

La mayor parte de los efectos son discretos, funcionando de forma instantánea cuando informas al DJ de qué acción vas a utilizar. Disparar un arco, moverse a un nuevo espacio o sacar algo de tu mochila se resuelven instantáneamente. Otros efectos duran un cierto tiempo. Una vez la duración se ha acabado, el efecto se acaba. Las reglas suelen usar las siguientes convenciones en cuanto a la duración, aunque los conjuros tienen algunas duraciones especiales detalladas en las páginas 304 a 305.

Para un efecto que dura cierto número de asaltos, la duración restante disminuye en 1 al inicio de cada turno de la criatura que lo creó. Esto es común para los efectos beneficiosos que te tienen como objetivo a ti o a tus aliados. Los efectos nocivos a menudo duran 'hasta el final del siguiente turno del objetivo' o 'durante' cierto número de turnos (como por ejemplo, 'durante los próximos 3 turnos del objetivo'), lo que significa que la duración del efecto disminuye al final del turno de la criatura, en lugar de al principio.

En lugar de durar un número fijo de asaltos, una duración podría acabar tan solo al cumplirse ciertas condiciones (o dejar de ser ciertas). Si es así, los efectos duran hasta que dichas condiciones se cumplen.

ALCANCE Y RANGO DE DISTANCIA

Las acciones y otras aptitudes que generan un efecto, funcionan típicamente dentro de un alcance o rango de distancia específicos. La mayor parte de los conjuros y de las aptitudes indican un rango de distancia, que es la distancia máxima de la criatura u objeto que crea el efecto al que éste puede tener lugar.

Las armas a distancia y las armas arrojadizas tienen un incremento de rango de distancia. Los ataques con semejantes armas normalmente funcionan correctamente hasta dicho rango de distancia. Los ataques contra objetivos más allá de dicho rango de distancia sufren un penalizador -2, que empeora en 2 por cada múltiplo adicional de dicho rango de distancia, hasta un máximo de -10 tras cinco incrementos adicionales de rango de distancia. Los ataques más allá de dicho rango de distancia son imposibles. Por ejemplo, si utilizas un arco corto, tus ataques no sufren penalización contra un objetivo hasta a 60 pies (*18 m*) de distancia, tienen un penalizador -2 si el objetivo está entre 60 y 120 pies (*18 y 36 m*), un -4 si el objetivo está entre 120 y 180 pies (*36 m y 54 m*), y así sucesivamente, hasta una distancia máxima de 360 pies (*108 m*).

El **alcance** es lo lejos que puedes llegar físicamente con tu cuerpo o con un arma. Los Golpes cuerpo a cuerpo dependen del alcance. Tu alcance también crea un área alrededor de tu espacio donde otras criaturas pueden desencadenar tus acciones. Tu alcance es típicamente 5 pies (*1,5 m*), pero las armas con el rasgo alcance pueden aumentarlo. Las criaturas mayores pueden tener un alcance mayor; por ejemplo, un ogro tiene un alcance de 10 pies (*3 m*). A diferencia de la forma de medir la mayoría de las distancias, un alcance de 10 pies (*3 m*) puede alcanzar a dos casillas en diagonal. Alcances superiores a 10 pies (*3 m*) se miden de la forma habitual; un alcance de 20 pies (*6 m*) llega hasta a 3 casillas en diagonal, un alcance de 30 pies (*9 m*) puede llegar a 4 casillas y así sucesivamente.

OBJETIVOS

Algunos efectos requieren que designes objetivos específicos. Designar un objetivo puede resultar difícil o imposible si la criatura elegida no ha sido detectada por ti, si la criatura no cumple las restricciones de a quién puedes designar como objetivo o si alguna otra aptitud evita que sea designado como objetivo.

Algunos efectos requerirán que un objetivo sea voluntario. Sólo tú puedes decidir si tu PJ es voluntario, y el DJ es quien decide si un PNJ es voluntario. Incluso si tu personaje o tú no

sabéis cuál es el efecto, por ejemplo si tu personaje está inconsciente, sigues siendo tú quien decide la voluntariedad.

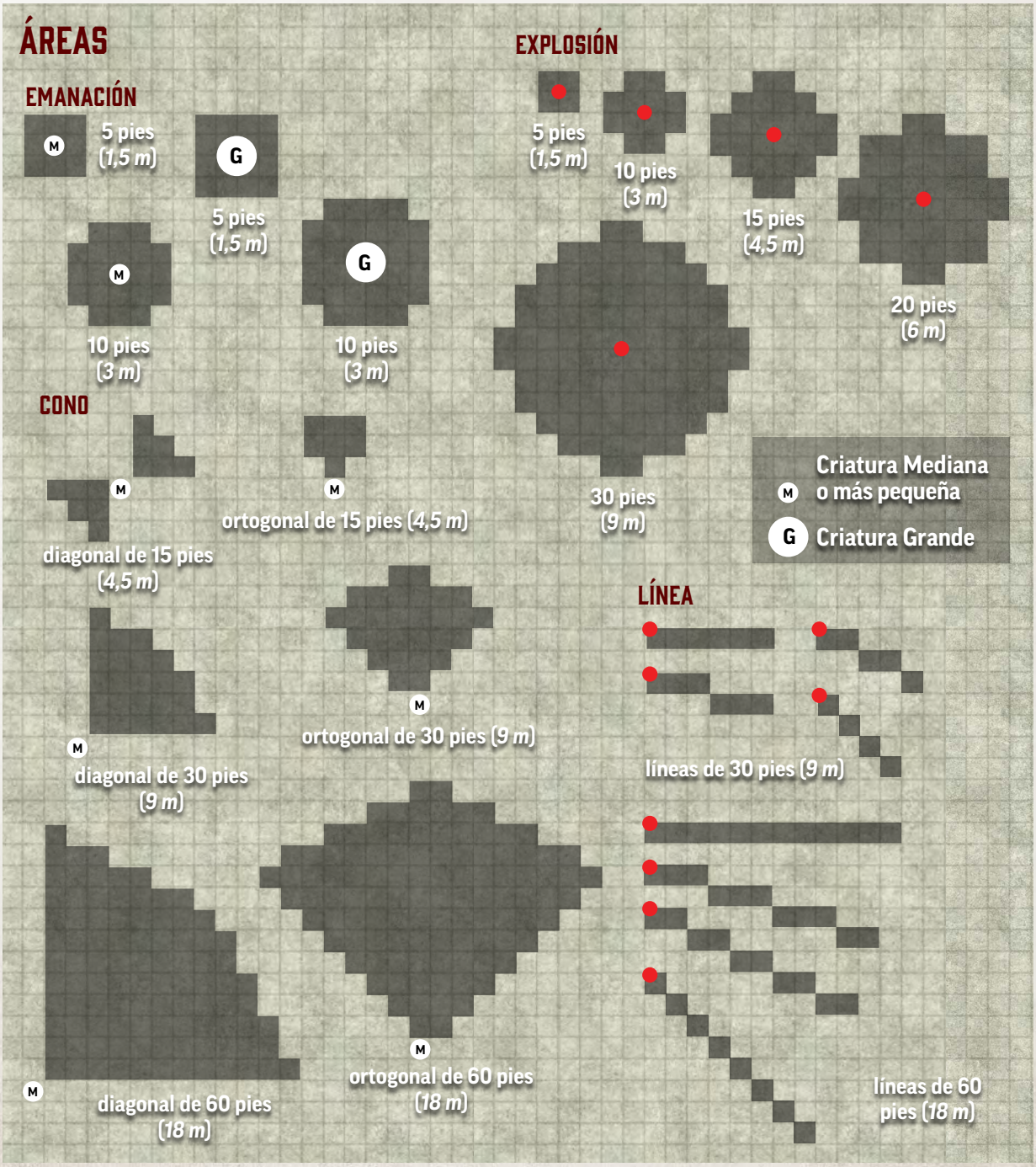
Algunos efectos tienen como objetivo o requieren un aliado, o se refieren de alguna otra forma a un aliado. Debe tratarse de alguien de tu bando, a menudo otro PJ, pero también podría tratarse de un transeúnte al que quisieras proteger. Tú no puedes considerarte como aliado tuyo. Si no queda claro, el DJ es quien decide quién cuenta como aliado o como enemigo.

ÁREAS

Algunos efectos ocupan un área de una forma y tamaño específicos. Un efecto de área siempre tiene un punto de origen y se extiende a partir de él. Hay cuatro tipos de áreas: emanaciones, explosiones, conos y líneas. Cuando juegas en modo encuentro y utilizando un tablero, las áreas se miden de la misma forma que el movimiento (pág. 463), pero las distancias nunca se ven reducidas o afectadas por el terreno difícil (pág. 475) o la cobertura menor. Puedes utilizar los diagramas de más abajo como plantillas de referencia común para las áreas, en lugar de medir casillas todo el tiempo. Muchos efectos de área sólo describen los efectos sobre las criaturas del área. El DJ es quien determina cualquier efecto sobre el entorno y los objetos desatendidos.

Explosión

Un efecto de explosión surge en todas direcciones desde una sola esquina de una casilla en el rango de distancia del efecto, exten-



diéndose en todas direcciones hasta un radio específico. Por ejemplo, cuando lanzas *bola de fuego*, detona en la esquina de una casilla a 500 pies (*150 m*) de ti y crea una explosión de 20 pies (*6 m*) en todas direcciones a partir de la esquina de la casilla elegida por ti, afectando a todas las criaturas cuyo espacio se encuentra en el interior de la explosión (incluso si en la explosión se encuentra tan solo una casilla de su espacio).

Cono

Un cono surge de ti en un cuarto de círculo del tablero. Cuando apuntas un cono, la primera casilla del mismo debe compartir un borde con tu espacio si apuntas en ángulo recto o debe tocar una esquina de tu espacio si apuntas en diagonal. Si eres de tamaño Grande o mayor, la primera casilla puede correr a lo largo de cualquier casilla de tu espacio. No puedes apuntar un cono de forma que se solape con tu espacio. El cono se extiende cierto número de pies (*1 pie = 30 cm*), ensanchándose conforme avanza, tal y como se muestra en el diagrama Áreas (de la página anterior). Por ejemplo, cuando un dragón verde utiliza su arma de aliento, lanza un cono de gas venenoso que se origina en el borde de una casilla de su espacio y afecta a un área de un cuarto de círculo de 30 pies (*9 m*) a cada lado.

Si haces que un cono se origine en algo o en alguien, utiliza estas mismas reglas, con la primera casilla del cono utilizando un borde o una esquina del espacio de dicho objeto en lugar del tuyo.

Emanación

Una emanación surge de cada lado de tu espacio, extendiéndose un número de pies (*1 pie = 30 cm*) especificado en todas direcciones. Por ejemplo, la emanación del conjuro *bendecir* irradia 5 pies (*1,5 m*) o más desde el lanzador. Como quiera que los lados del espacio de un objetivo se utilizan como punto de origen de la emanación, una emanación de una criatura Grande o mayor afecta un área en general mayor que la de una criatura Mediana o más pequeña. Un efecto de emanación incluye al objetivo de la misma, pero la criatura que crea el efecto puede excluir al objetivo si quiere.

Línea

Una línea surge directamente de ti en línea recta en una dirección que tú eliges. La línea afecta a todas las criaturas cuyo espacio cubre. Si un efecto de línea no dice lo contrario, tiene 5 pies (*1,5 m*) de anchura. Por ejemplo, el área del conjuro *relámpago* es una línea de 60 pies (*18 m*) de largo y 5 pies (*1,5 m*) de ancho.

Línea de efecto

Al crear un efecto, sueles necesitar una línea ininterrumpida hasta el objetivo de un conjuro, el punto de origen del área de un efecto o el lugar donde creas algo mediante un conjuro u otra aptitud. A esto se le llama línea de efecto. Tendrás línea de efecto a menos que una criatura esté por completo detrás de una barrera física sólida. La visibilidad no importa para la línea de efecto, ni tampoco la existencia de rastrillos u otras barreras que no son totalmente sólidas. Si no estás seguro de si una barrera es lo suficientemente sólida, por lo general un agujero cuadrado de 1 pie (*30 cm*) de lado basta para mantener una línea de efecto, aunque es el DJ quien tiene la última palabra.

En un efecto de área, las criaturas o los objetivos tienen que tener línea de efecto hasta el punto de origen para verse afectados. Si no hay línea de efecto entre el origen del área y el objetivo, el efecto no se aplica al mismo. Por ejemplo, si hay una pared sólida entre el origen de una *bola de fuego* y una criatura dentro del radio de explosión, la pared bloquea el efecto: la criatura no se ve afectada por la *bola de fuego* y no necesita salvar contra la misma. Igualmente, cualquier efecto continuado que se crea debido a una aptitud con un área de efecto, deja de afectar a quien sale de la línea de efecto.

Línea visual

Algunos efectos requieren tener línea visual hasta el objetivo. Si puedes percibir el área de forma precisa (tal y como se describe en Percepción, pág. 464) y ésta no se encuentra bloqueada por una barrera sólida (tal y como se describe en Cobertura, pág. 477), tienes línea visual. Un área de oscuridad impide la línea visual si careces de visión en la oscuridad, pero no así los rastrillos u otros obstáculos que no son completamente sólidos. Si no estás seguro de si una barrera es lo suficientemente sólida como para bloquear la línea visual, por lo general un agujero cuadrado de 1 pie (*30 cm*) de lado basta para mantener la línea visual, aunque el DJ tiene la última palabra.

Aflicciones

Las enfermedades y los venenos son tipos de aflicción, igual que las maldiciones y la radiación. Una aflicción puede infectar a una criatura bastante tiempo, progresando a lo largo de etapas diferentes y a menudo cada vez más debilitantes. El nivel de una aflicción es el nivel del monstruo, peligro u objeto que la causa o, en el caso de un conjuro, se indica en la entrada de aflicción para dicho conjuro.

Formato

Ya aparezcan en un conjuro, en un objeto o en el bloque de estadísticas de una criatura, las aflicciones aparecen en el siguiente formato.

Nombre y Rasgos

Se indica primero el nombre de la aflicción, seguido por sus rasgos entre paréntesis; incluyendo el rasgo del tipo de aflicción (maldición, enfermedad, veneno, etc.). Si la aflicción precisa que se especifique un nivel, va detrás del paréntesis, seguido por cualquier detalle inusual, como las posibles restricciones a cómo eliminar los estados impuestos por la misma.

Tirada de Salvación

Cuando te ves expuesto a la aflicción, debes hacer una tirada de salvación contra la misma. El primer intento de evitar la aflicción es la salvación inicial. Una aflicción suele requerir una salvación de Fortaleza, pero la salvación exacta y su CD se indican tras el nombre y el tipo. Los conjuros que te pueden envenenar suelen utilizar típicamente la CD de conjuros del lanzador.

Con una salvación inicial con éxito, no te verás afectado, aunque te hayas visto expuesto a la aflicción. No necesitas hacer salvaciones adicionales contra la misma, si no te vuelves a exponer. Si fallas la salvación inicial, tras el período de incubación (si lo hay), avanzas a la etapa 1 de la aflicción y quedas sujeto al efecto indicado. Con un fallo crítico, tras el período de incubación (si lo hay), avanzas a la etapa 2 de la aflicción y en ese caso quedas sujeto al efecto indicado. Todas las etapas se describen a continuación.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

EJEMPLO DE AFLICCIÓN

Para ver cómo funciona un veneno, echemos una ojeada a la sustancia alquímica arsénico (pág. 609). La entrada de la sustancia indica que no puedes reducir tu estado de indispuesto estando afectado por arsénico y tiene el siguiente texto para cómo funciona su aflicción.

Salvación Fortaleza CD 18; **Incubación** 10 minutos; **Duración máxima** 5 minutos; **Etapa 1** 1d4 daño por veneno e indispuesto 1 (1 minuto); **Etapa 2** 1d6 daño por veneno e indispuesto 2 (1 minuto); **Etapa 3** 2d6 daño por veneno e indispuesto 3 (1 minuto)

Por ejemplo, si has bebido un vaso de vino con arsénico, tienes que salvar contra Fortaleza CD 18. Si fallas, avanzas a la etapa 1. Debido al período de incubación, nada sucede durante 10 minutos, pero una vez pasado ese tiempo, sufres 1d4 daño por veneno y quedas indispuesto 1. Tal y como se ha indicado, no puedes reducir el estado de indispuesto que sufres debido al arsénico. El intervalo de la etapa 1 es 1 minuto (tal y como se muestra entre paréntesis), por lo que intentas una nueva salvación al cabo de 1 minuto. Si tienes éxito reduces en 1 la etapa, recuperándote del veneno. Si fallas de nuevo, la etapa se incrementa de 1 a 2, sufres 1d6 daño por veneno y quedas indispuesto 2.

Si tu salvación contra el arsénico resulta en un fallo crítico, avanzas directamente a la etapa 2. Tras el período de incubación inicial de 10 minutos, sufres 1d6 daño por veneno y quedas indispuesto 2. Tener éxito en la segunda salvación reduce en 1 la etapa hasta etapa 1 y sólo sufres 1d4 daño por veneno. Fallar la segunda salvación la incrementa en 1 de nuevo, hasta la etapa 3.

Si llegas a la etapa 3 del veneno, o bien por fallar en la etapa 2 o bien por fallar críticamente en la etapa 1, sufres 2d6 daño por veneno y quedas indispuesto 3. Si fallas o fallas críticamente tu salvación estando en la etapa 3, repites los efectos de dicha etapa.

Como quiera que el veneno tiene una duración máxima de 5 minutos, te recuperas del mismo al cabo de dicho intervalo, sin importar en qué etapa estás en ese momento.

Incubación

Algunas aflicciones tienen un período de incubación. Para éstas, una vez fallas tu salvación inicial, no sufres los efectos de la primera etapa de la aflicción hasta que ha pasado el período de incubación. Si no hay esta entrada, sufres los efectos de la primera etapa (o de la segunda, con un fallo crítico) inmediatamente tras fallar la salvación inicial.

Duración Máxima

Si la aflicción dura sólo un período de tiempo limitado, se indica la duración máxima. Una vez pasa esta duración, los efectos se acaban. De lo contrario, la aflicción dura hasta que consigues suficientes salvaciones para recuperarte, tal y como se describe en Etapas, a continuación.

Etapas

Una aflicción suele tener múltiples etapas, cada una de las cuales indica un efecto, seguido de un intervalo entre paréntesis. Cuando llegas a una etapa determinada de una aflicción, te ves sujeto a los efectos indicados en la misma.

Al final del intervalo indicado en cada etapa, debes hacer una nueva tirada de salvación. Con un éxito, reduces en 1 la etapa; con un éxito crítico, reduces en 2 la etapa. A continuación, te ves sujeto a los efectos de la nueva etapa. Si la etapa de la aflicción llega a quedar reducida por debajo de 1, la aflicción acaba y no necesitas hacer más salvaciones si no te vuelves a exponer a la misma.

Con un fallo, la etapa se incrementa en 1 y con un fallo crítico, en 2. A continuación te ves sujeto a los efectos de la nueva etapa. Si un fallo o un fallo crítico incrementaría la etapa más allá de la más alta de las indicadas, en su lugar la aflicción repite los efectos de la más alta.

Estados debido a las aflicciones

Una aflicción te puede imponer estados con una duración mayor o menor que la aflicción. Por ejemplo, si una aflicción hace que quedes drenado, pero tiene una duración máxima de 5 minutos, sigues drenado incluso al acabar la aflicción, como es normal para el estado drenado. O bien, podrías tener éxito en la prueba para eliminar el daño persistente que sufres de una aflicción que estás sufriendo, pero aun así necesitarías salvar para eliminar la aflicción en sí, y si fallas una salvación vuelves a sufrir daño persistente.

Exposiciones múltiples

Las exposiciones múltiples a una misma maldición o enfermedad que ya te está afectando no tienen efecto alguno. Sin embargo, para un veneno, fallar la salvación inicial contra una nueva exposición incrementa la etapa en 1 (o en 2, con un fallo crítico) sin afectar a la duración máxima. Esto es cierto incluso si te encuentras en el proceso de incubación inicial, aunque no cambia la longitud del mismo.

Aflicciones virulentas

Las aflicciones con el rasgo virulento son más difíciles de eliminar. Tienes que conseguir dos salvaciones consecutivas para reducir en 1 etapa una aflicción virulenta. Un éxito crítico reduce tan solo en 1 etapa en lugar de 2 una aflicción virulenta.

Contrarrestar

Algunos efectos intentan contrarrestar conjuros, aflicciones, estados u otros efectos. Las pruebas de contrarrestar comparan el poder de dos fuerzas y determinan cuál de ellas derrota a la otra. Contrarrestar con éxito un efecto lo acaba, si no se indica lo contrario.

Al hacer una prueba de contrarrestar, suma el modificador por la habilidad relevante u otro modificador apropiado a tu prueba contra la CD del objetivo. Si contrarrestas una aflicción, la CD figura en el bloque de estadísticas de la misma. Si es un conjuro, utiliza la CD del lanzador. El DJ también puede calcular una CD basada en el nivel de efecto del objetivo. Para los conjuros, el modificador a la prueba de contrarrestar es tu modificador a la característica de lanzamiento de conjuros más tu bonificador por competencia al lanzamiento de conjuros, más cualesquiera otros bonificadores y penalizadores específicamente aplicables a

las pruebas de contrarrestar. Lo que puedes contrarrestar depende del resultado de la prueba y del nivel del objetivo. Si un efecto es un conjuro, su nivel es el nivel para contrarrestarlo. De lo contrario, divide por dos su nivel y redondea hacia arriba para determinar el nivel para contrarrestarlo. Cuando no está claro si el nivel de un efecto procede de una criatura, divide por dos y redondea hacia arriba el nivel de la misma.

Éxito crítico Contrarrestas el objetivo si su nivel para contrarrestar no es más de 3 niveles superior a tu nivel para contrarrestar efectos.

Éxito Contrarrestas el objetivo si su nivel para contrarrestar no es más de 1 nivel superior a tu nivel para contrarrestar efectos.

Fallo Contrarrestas el objetivo si su nivel para contrarrestar es inferior a tu nivel para contrarrestar efectos.

Fallo crítico No consigues contrarrestar al objetivo.

Puntos de Golpe, Curación y Moribundo

Todas las criaturas y objetos disponen de Puntos de Golpe (PG). Tu valor máximo de Puntos de Golpe representa tu salud, tus recursos y tu impulso heroico cuando gozas de buena salud y estás descansado. Tu valor máximo de Puntos de Golpe incluye los que obtienes a 1er nivel debido a tu ascendencia y a tu clase, los que obtienes a niveles superiores debido a tu clase y cualquier otro que obtienes de otros orígenes (como por ejemplo la dote general Dureza). Cuando sufres daño, reduces tus Puntos de Golpe actuales en un número igual al daño sufrido.

Algunos conjuros, objetos y otros efectos, así como el simple descanso, pueden curar a criaturas vivas o muertas en vida. Cuando te curas, recuperas tantos Puntos de Golpe como la cantidad curada, hasta tu nivel valor máximo.

Noqueado y Moribundo

Ninguna criatura puede quedar reducida a menos de 0 Puntos de Golpe. Cuando la mayor parte de criaturas llegan a 0 Puntos de Golpe, mueren y son eliminadas del juego excepto si el ataque es no letal, en cuyo caso quedan noqueadas durante una cantidad de tiempo significativa (por lo general, 1 minuto o más). Cuando los muertos vivientes y los constructos llegan a 0 Puntos de Golpe, quedan destruidos.

Los PJs, sus compañeros y otros personajes y criaturas significativos no mueren automáticamente cuando llegan a 0 Puntos de Golpe. En su lugar, quedan noqueados y corren riesgo de morir. A discreción del DJ, los villanos, los monstruos poderosos, los PNJ especiales y los enemigos con aptitudes especiales que son capaces de devolverles a la lucha (como por ejemplo ferocidad, regeneración o magia curativa) pueden utilizar también estas reglas.

Como personaje, cuando quedas reducido a 0 Puntos de Golpe, quedas noqueado con los siguientes efectos:

- Mueves de inmediato tu posición de iniciativa a directamente antes del turno en el que se te ha reducido a 0 PG.
- Sufres el estado moribundo 1. Si el efecto que te ha noqueado es un éxito crítico del atacante o el resultado de un fallo crítico tuyo, en su lugar sufres el estado moribundo 2. Si ya sufres el estado herido (pág. 460), incrementa tu valor de moribundo en una cantidad igual a tu valor de herido. Si el daño ha sido infligido por un ataque o efecto no letal, no sufres el estado moribundo; en su lugar, estás inconsciente con 0 Puntos de Golpe.

Si Sufres Daño Mientras Estás Moribundo

Si sufres daño cuando ya te encuentras en el estado moribundo, incrementa dicho estado en 1 o en 2 si el daño procede de un impacto crítico de un atacante o de un fallo crítico tuyo. Si sufres el estado herido, recuerda sumar el valor de tu estado de herido a tu valor de moribundo.

Pruebas de Recuperación

Cuando estás moribundo, al inicio de cada uno de tus turnos, debes hacer una prueba plana con una CD igual a 10 + tu valor actual de moribundo, para ver si mejoras o empeoras. A esto se le denomina una prueba de recuperación. Los efectos de esta prueba son como sigue.

Éxito crítico Tu valor de moribundo se reduce en 2.

Éxito Tu valor de moribundo se reduce en 1.

Fallo Tu valor de moribundo aumenta en 1.

Fallo crítico Tu valor de moribundo aumenta en 2.

Estados Relacionados con la Muerte y el Estado de Moribundo

Para entender las reglas sobre cómo funciona en el juego el ser noqueado y el estado moribundo, necesitas alguna información más sobre los estados que se utilizan en esta regla. A continuación, se presentan las reglas para los estados moribundo, inconsciente, herido y condenado.

Moribundo

Te estás desangrando o estás de alguna otra forma a las puertas de la muerte. Mientras te encuentras en este estado, estás inconsciente. El estado de moribundo siempre incluye un valor. Si este valor llega a 4, mueres. Si estás moribundo tienes que hacer una prueba de recuperación al inicio de tu turno cada asalto, para determinar si mejoras o si empeoras.

Si pierdes el estado de moribundo teniendo éxito en una prueba de recuperación y sigues a 0 Puntos de Golpe, sigues estando inconsciente, pero puedes despertarte tal y como se describe en la pág. 460. Pierdes el estado de moribundo automáticamente y despiertas si consigues tener 1 Punto de Golpe o más. En el momento en el que pierdes el estado de moribundo, sufres el estado herido 1, o incrementas en 1 tu valor de herido si ya sufres dicho estado.

Inconsciente

Estás dormido, o has sido noqueado. No puedes actuar. Sufres un penalizador -4 por estatus a la CA, a la Percepción y a las salvaciones de Reflejos, y además los estados cegado y desprevenido. Cuando sufres este estado, caes al suelo y dejas caer los objetos que empuñas o llevas contigo si el efecto no indica lo contrario o si el PJ determina que estás en una posición en la que eso no sucede.

Si estás inconsciente porque estás moribundo, no puedes despertar si sigues a 0 Puntos de Golpe. Si se te restablece a 1 Punto de Golpe o más mediante la curación, pierdes los estados moribundo e inconsciente y puedes actuar con normalidad en tu siguiente asalto.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Si estás inconsciente y a 0 Puntos de Golpe, pero no moribundo, vuelves de forma natural a 1 Punto de Golpe y despiertas una vez ha transcurrido el tiempo suficiente. Es el DJ quien determina cuánto tiempo permaneces inconsciente, desde un mínimo de 10 minutos hasta varias horas. Si durante este tiempo se te administra curación, pierdes el estado inconsciente y puedes actuar normalmente en tu siguiente turno.

Si estás inconsciente y tienes más de 1 Punto de Golpe (típicamente porque estás dormido o inconsciente debido a un efecto), despiertas de una de las siguientes maneras. Cada una de ellas hace que pierdas el estado de inconsciente.

- Sufres daño, si el daño no te reduce a 0 Puntos de Golpe (si el daño te reduce a 0 Puntos de Golpe, permaneces inconsciente y sufres el estado moribundo de la forma normal).
- Se te administra curación, aparte de la natural que obtienes debido al descanso.
- Alguien te mueve o te sacude hasta despertarte, utilizando una acción de Interactuar.
- Hay mucho ruido a tu alrededor, aunque esto no es automático. Al inicio de tu turno, automáticamente haces una prueba de Percepción contra la CD del ruido (o la CD más baja si hay más de un ruido), despertando si la consigues. A menudo se trata de CD 5 para una batalla, pero si las criaturas a tu alrededor están intentando no hacer ruido, esta prueba de Percepción utiliza su CD de Sigilo. Algunos efectos mágicos hacen que duermas de forma tan profunda que no te permiten llevar a cabo esta prueba de Percepción.
- Si estás simplemente dormido el DJ decide que despiertas, o bien porque has tenido una noche de sueño reparador, o bien porque algo ha interrumpido dicho descanso.

Herido

Has resultado gravemente herido durante un combate. Cuando pierdes el estado moribundo, quedas herido 1 si aún no sufres dicho estado. Si ya sufres dicho estado, en su lugar el valor de tu estado de herido aumenta en 1. Si pasas a sufrir el estado moribundo mientras estás herido, incrementa el valor del estado de moribundo en la misma cantidad que tu valor de herido. El estado de herido acaba si alguien te restablece con éxito Puntos de Golpe mediante Tratar heridas, o bien si te restablece a tu valor máximo de Puntos de Golpe y descansas durante 10 minutos.

Condenado

La vida se te va por momentos, acercándote cada vez más a la muerte. Algunos conjuros poderosos y algunas criaturas malignas pueden infligirte el estado de condenado. El estado de condenado siempre incluye un valor. El valor máximo de moribundo al que mueres se reduce en tu valor de condenado. Por ejemplo, si estuvieras condenado 1, morirías al llegar a moribundo 3, en lugar de a moribundo 4. Si tu valor máximo de moribundo queda alguna vez reducido a 0, mueres instantáneamente. Cuando mueres, dejas de estar condenado.

Tu valor de condenado disminuye en 1 cada vez que consigues una noche de descanso completo.

Muerte

Una vez muerto, ya no puedes actuar o verte afectado por conjuros que tienen por objetivo a las criaturas (si no tienen específicamente como objetivo criaturas muertas) y para todos los demás propósitos, eres un objeto. Cuando mueres, quedas reducido a 0 Puntos de Golpe si tenías una cantidad diferente, y no se te puede restablecer por encima de 0 si sigues muerto. Hay magia que puede devolver a la vida a las criaturas, como por ejemplo el ritual *resucitar* o el conjuro *revivir a los muertos*.

Recuperación heroica

Si te queda por lo menos 1 Punto de Héroe (pág. 467), puedes gastar todos los que te quedan al inicio de tu turno o cuando tu valor de moribundo se incrementaría. Pierdes el estado de moribundo y quedas estabilizado a 0 Puntos de Golpe. No sufres el estado herido (ni incrementas su valor) debido a perder el estado de moribundo de esta forma, pero si ya lo tenías, ni lo pierdes ni disminuyes su valor.

Efectos de muerte y muerte instantánea

Algunos conjuros y aptitudes te pueden matar de inmediato o te pueden acercar a la muerte sin necesidad de reducirte primero a 0 Puntos de Golpe. Estas aptitudes tienen el rasgo muerte y suelen implicar la energía negativa, que es la antítesis de la vida. Si quedas reducido a 0 Puntos de Golpe por un efecto de muerte, mueres de inmediato sin tener que llegar a moribundo 4. Si un efecto declara que te mata directamente, mueres sin tener que llegar a moribundo 4 y sin verte reducido a 0 Puntos de Golpe.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

DAÑO MASIVO

Mueres instantáneamente si en alguna ocasión sufres un daño igual o mayor que el doble de tus Puntos de Golpe máximos de un solo golpe.

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Algunos conjuros o aptitudes te conceden Puntos de Golpe temporales. Lleva la cuenta de ellos por separado, aparte de tus Puntos de Golpe actuales y máximos; cuando sufres daño, lo reduces primero de tus Puntos de Golpe temporales. La mayor parte de los Puntos de Golpe temporales tienen una duración limitada. No puedes recuperar mediante la curación los Puntos de Golpe temporales perdidos, pero puedes obtener más mediante otras aptitudes. Tan sólo puedes disponer en un momento dado de Puntos de Golpe temporales procedentes de una fuente. Si obtienes Puntos de Golpe temporales cuando ya tienes, elige si quedarte con la cantidad actual y su correspondiente duración u obtener los nuevos y su duración.

OBJETOS Y PUNTOS DE GOLPE

Los objetos tienen Puntos de Golpe como las criaturas, pero las reglas para dañarlos son diferentes (pág. 272). Un objeto tiene una estadística denominada Dureza, que reduce en dicha cantidad el daño que el objeto sufre. A partir de ahí, el objeto sufre cualquier daño restante. Si un objeto queda reducido a 0 Puntos de Golpe, queda destruido. Un objeto también dispone de un Umbral de rotura. Si sus Puntos de Golpe quedan reducidos a dicha cantidad o menos, se rompe, lo que quiere decir que ya no se puede utilizar para su función normal y no concede bonificadores. Dañar un objeto no atendido suele requerir que se le ataque directamente, y puede ser difícil debido a la Dureza y a las inmunidades del mismo. Por lo general, no se puede atacar a un objeto atendido (uno que se encuentra físicamente en posesión de una criatura).

Acciones

Tu forma de afectar el mundo que te rodea es principalmente utilizar acciones, que producen efectos. Las acciones se miden y se restringen más de cerca durante el modo de juego de encuentro, pero incluso cuando no es importante para ti llevar un control estricto de las acciones, siguen siendo la forma en la que interaccionas con el mundo de juego. Hay cuatro tipos de acciones: Acciones individuales, actividades, reacciones y acciones gratuitas.

Las **acciones individuales** se pueden completar en un espacio de tiempo muy breve. Son autocontenidas y sus efectos se generan en el lapso de dicha acción individual. Durante un encuentro, obtienes 3 acciones al inicio de tu turno, que puedes utilizar tal y como se describe en la pág. 468.

Las **actividades** suelen durar más y requieren el uso de acciones múltiples, que se deben gastar en sucesión. Dar una Zancada es una acción individual, pero Carga repentina es una actividad en la que utilizas las acciones Zancada y Golpe para generar su efecto.

Las **reacciones** tienen desencadenantes, que se deberán cumplir para que utilices la reacción. Puedes utilizar una reacción siempre que se cumple su desencadenante, tanto si es tu turno como si no. Durante un encuentro, obtienes 1 reacción al inicio de cada turno, que puedes utilizar tal y como se describe en la pág. 468. Fuera de los encuentros, el uso de las reacciones es más flexible y depende de la aprobación del DJ. Las reacciones las suelen desencadenar otras criaturas o bien sucesos que están más allá de tu control.

Las **acciones gratuitas** no te cuestan ninguna de las acciones del turno, ni te cuestan reacción alguna. Una acción gratuita sin desencadenante sigue las mismas reglas que una acción individual (excepto el coste de la acción) y una acción gratuita con un desencadenante sigue las mismas reglas que una reacción (excepto el coste de la reacción).

LEYENDA DE LOS ICONOS DE ACCIÓN

Estos iconos aparecen en los bloques de estadísticas como taquigrafía para cada tipo de acción.

- Acción individual
- Actividad de dos acciones
- Actividad de tres acciones
- Reacción
- Acción gratuita

ACTIVIDADES

Una actividad suele implicar el uso de múltiples acciones para crear un efecto mayor al que se puede efectuar con una sola acción, o combinando múltiples acciones individuales para obtener un efecto diferente a la mera suma de dichas acciones. En algunos casos, por lo general cuando se lanzan conjuros, una actividad tan sólo puede consistir de 1 acción, 1 reacción o incluso 1 acción gratuita.

Una actividad puede hacer que utilices con ella acciones específicas. No tienes por qué gastar acciones adicionales para llevarlas a cabo: ya están incluidas en las acciones requeridas de la actividad (ver Acciones subordinadas en la página 462).

Tendrás que gastar todas las acciones que una actividad requiera para que sus efectos tengan lugar. En un encuentro, esto significa que tienes que completarla durante tu turno. Si una actividad es interrumpida o perturbada en un encuentro (pág. 462), pierdes todas las acciones dedicadas a ella.

Exploración y Actividades de Tiempo Libre

Fuera de los encuentros, las actividades pueden durar minutos, horas o incluso días. Dichas actividades suelen tener el rasgo exploración o tiempo libre para indicar que se pretende que se utilicen durante dichos modos de juego. A menudo puedes hacer otras cosas de forma discontinua mientras llevas a cabo dichas actividades, si no se trata de actividades significativas por derecho propio. Por ejemplo, si estás Reparando un objeto, puedes moverte un poco para estirar las piernas o tener una breve discusión, pero no puedes Descifrar escritura al mismo tiempo.

Si una actividad que tiene lugar fuera de un encuentro es interrumpida o perturbada, tal y como se describe en Perturbar acciones más adelante, sueles perder el tiempo invertido en la misma, pero no otro tiempo adicional más allá de éste.

LAS REGLAS DE ACCIÓN EN PROFUNDIDAD

Estas reglas clarifican alguno de los puntos específicos del uso de las acciones.

Acciones simultáneas

A la vez, sólo puedes usar una acción individual, una actividad o una acción gratuita sin desencadenante. Debes completar una antes de empezar otra. Por ejemplo, la actividad Carga repentina dice que tienes que dar dos Zancadas y después Golpear, por lo que no podrías utilizar una acción de Interactuar para abrir una puerta en mitad del movimiento, ni llevar a cabo una parte del movimiento, hacer el ataque y después acabar el movimiento.

Las acciones gratuitas con desencadenante y las reacciones funcionan de forma diferente. Puedes utilizarlas siempre que tiene lugar el desencadenante, incluso si éste tiene lugar en medio de otra acción.

Acciones subordinadas

Una acción podría permitirte utilizar otra acción más sencilla (por lo general una de las Acciones básicas de la pág. 469) en una circunstancia diferente o con efectos diferentes. Esta acción subordinada sigue teniendo sus rasgos y efectos normales, pero se ve modificada en cualquier extremo indicado en la acción mayor. Por ejemplo, una actividad que requiere dar Zancadas hasta la mitad de tu Velocidad altera la distancia normal que puedes mover en una Zancada. La Zancada sigue teniendo el rasgo movimiento, siguen desencadenando reacciones que tienen lugar basadas en el movimiento y así sucesivamente. La acción subordinada no obtiene ninguno de los rasgos de la acción mayor si no se dice lo contrario. La acción que te permite utilizar una acción subordinada no requiere que gastes más acciones o reacciones para hacerlo; dicho coste ya está incluido.

Utilizar una actividad no es lo mismo que utilizar cualquiera de sus acciones subordinadas. Por ejemplo, el estado acelerado que obtienes del conjuro *acelerar* te permite gastar una acción adicional cada turno para dar una Zancada o un Golpe, pero no puedes utilizar dicha acción adicional para una actividad que incluye una Zancada o un Golpe. Otro ejemplo: si has utilizado una acción que especificaba "Si la siguiente acción que utilizas es un Golpe", una actividad que incluye un Golpe no cuenta, puesto que lo siguiente que haces es iniciar una actividad, no utilizar la acción básica Golpe.

ACCIONES CON DESENCADENANTE

Puedes utilizar acciones gratuitas con desencadenante y reacciones sólo en respuesta a ciertos sucesos. Cada una de estas reacciones y acciones gratuitas indica el desencadenante que se debe cumplir para que puedas utilizarla. Cuando el desencadenante se cumple (y sólo en ese momento) debes utilizar la acción gratuita o la reacción, aunque no tienes la obligación de hacerlo si no quieres.

Hay sólo unas pocas acciones gratuitas y reacciones que pueden utilizar todos los personajes. Es más probable que obtengas acciones con desencadenante debido a tu clase, dotes y objetos mágicos.

Limitaciones de los Desencadenantes

Los desencadenantes utilizados en el bloque de estadísticas de las reacciones y de algunas acciones gratuitas limitan cuándo puedes utilizar dichas acciones. Tan sólo puedes utilizar una acción en respuesta a un desencadenante determinado. Por ejemplo, si tuvieras una reacción y una acción gratuita ambas con el desencadenante 'empieza tu turno', podrías utilizar cualquiera de las dos al inicio de tu turno, pero no las dos. Si dos desencadenantes son similares pero no idénticos, es el DJ quien determina si puedes utilizar una acción en respuesta a uno u otro, o si son efectivamente lo mismo. Por lo general, esta decisión se basará en lo que suceda en la narrativa.

Esta limitación de una acción por desencadenante es por criatura; más de una criatura puede utilizar una reacción o una acción gratuita en respuesta a un desencadenante determinado.

OTRAS ACCIONES

A veces tienes que intentar algo que no está cubierto por acciones definidas en el juego. Cuando ello sucede, las reglas te informan de cuántas acciones tienes que gastar, así como cualquier rasgo que puede tener tu acción. Por ejemplo, un conjuro que te permite intercambiar objetivos podría decir que puedes hacerlo 'gastando una sola acción, con el rasgo concentrar'. Los Directores de juego también pueden utilizar esta aproximación cuando un personaje intenta hacer algo que no está cubierto por las reglas.

CÓMO GANAR Y PERDER ACCIONES

Los estados pueden cambiar el número de acciones que puedes utilizar en tu turno, o si puedes utilizar alguna. El estado lentificado, por ejemplo, hace que pierdas acciones, mientras que el estado acelerado hace que las ganes. Los estados se detallan en el Apéndice, en las págs. 618 a 623. Siempre que pierdes cierta cantidad de acciones (debido a estos estados o a cualquier otra cosa) eres tú quien elige cuál perder si hay alguna diferencia entre ellos. Por ejemplo, el conjuro *acelerar* te proporciona el estado acelerado, pero limita lo que puedes hacer con tu acción adicional. Si pierdes una acción mientras *acelerar* está activo, podrías querer perder primero la acción procedente de *acelerar*, puesto que es más limitada que tus acciones normales.

Algunos efectos son incluso más restrictivos. Ciertas aptitudes, en lugar de cambiar el número de acciones que puedes utilizar o además de cambiarlas, dicen específicamente que no puedes usar reacciones. La forma más restrictiva de reducir acciones es que un efecto declare que no puedes actuar: esto significa que no puedes utilizar ninguna acción, y ni siquiera hablar. Cuando no puedes actuar, no recuperas tus acciones ni tu reacción en tu turno.

CÓMO PERTURBAR ACCIONES

Diversas aptitudes y estados, como por ejemplo un Ataque de oportunidad, pueden perturbar una acción. Cuando una acción es perturbada, sigues utilizando las acciones o reacciones que has declarado y sigues gastando cualquier coste, pero los efectos de la acción no tienen lugar. En caso de una actividad, sueles perder todas las acciones gastadas en favor de la misma hasta el final de dicho turno. Por ejemplo, si comienzas una actividad de Lanzar un conjuro que requiere 3 acciones y la primera es perturbada, pierdes las 3 acciones dedicadas a dicha actividad.

El DJ es quien decide qué efectos causa una perturbación más allá de simplemente negar los efectos que habrían tenido lugar debido a la misma. Por ejemplo, un Salto perturbado a medio camino no te devolvería a la posición inicial, o una entrega de objeto perturbada haría que éste cayera al suelo en lugar de quedarse en la mano de la criatura que intentaba entregarlo.

Movimiento

Tu movimiento y tu posición determinan cómo puedes interaccionar con el mundo. Moverte en los modos de exploración y de tiempo libre es relativamente fluido y espontáneo. Por contra, el movimiento en el modo de encuentro está gobernado por unas reglas que se explican en Movimiento durante los encuentros (pág. 473). Las reglas que se dan a continuación se aplicarán sea cual sea el modo en el que estés jugando.

Tipos de movimiento

Las criaturas en *Pathfinder* flotan a través de las nubes, escalan acantilados verticales y excavan bajo tierra. La mayor parte de las criaturas tienen una Velocidad, que es la rapidez con la que se pueden mover por tierra. Algunas aptitudes te conceden modos de movimiento diferentes, como por ejemplo a través del aire o bajo tierra.

Cada uno de estos tipos de movimiento especiales tiene su propio valor de Velocidad. Muchas criaturas tienen estas Velocidades de forma natural. Los diversos tipos de movimiento se indican a continuación. Como quiera que la acción de dar una Zancada tan sólo puede utilizarse con tu Velocidad normal, moverte utilizando uno de estos tipos de movimiento requiere utilizar una acción especial, y no puedes dar una Zancada mientras estás utilizando uno de estos tipos de movimiento. Como quiera que la Velocidad en sí se refiere a tu Velocidad terrestre, las reglas que tienen que ver con estos tipos de movimiento especiales especifican el tipo de movimiento al que se aplican. Incluso aunque las velocidades no son pruebas, pueden tener bonificadores y penalizadores por objeto, circunstancia y estatus. Si no se indica lo contrario, ninguno de ellos puede reducir tu Velocidad por debajo de 5 pies (*1,5 m*).

Cambiar de un tipo de movimiento a otro requiere acabar con la acción que tiene el primer tipo de movimiento y utilizar una nueva acción con el segundo tipo de movimiento. Por ejemplo, si has Trepado 10 pies (*3 m*) hasta lo alto de un acantilado, a continuación puedes dar una Zancada hacia delante de 10 pies (*3 m*).

Velocidad

La mayoría de personajes y de monstruos tienen una estadística de Velocidad (también llamada Velocidad terrestre), que es la rapidez con la que se pueden mover por tierra. Cuando utilizas la acción de dar una Zancada, mueves tantos pies (*1 pie = 30 cm*) como tu Velocidad. Hay numerosas otras aptitudes que también te permiten moverte, desde Gatear hasta Saltar, y la mayoría de ellas están basadas de alguna forma en tu Velocidad. Siempre que una regla menciona tu Velocidad sin especificar un tipo, se refiere a tu Velocidad terrestre.

Velocidad de Excavar

Una Velocidad de excavar te permite cavar túneles a través del terreno. Puedes utilizar la acción Excavar si tienes Velocidad de excavar. Excavar no suele dejar atrás un túnel, si la aptitud no dice específicamente que lo hace. La mayor parte de las criaturas tienen que contener el aliento mientras excavan, y podrían necesitar el sentido de la vibración (pág. 465) para orientarse con precisión.

Velocidad de Trepar

Una Velocidad de trepar te permite subir o bajar por fuertes pendientes y superficies verticales. En lugar de necesitar pruebas de Atletismo para Trepar, tienes éxito de forma automática y te mueves tu Velocidad de trepar en lugar de la distancia indicada.

Para trepar en condiciones peligrosas, ascender por superficies extremadamente difíciles o cruzar planos horizontales como por ejemplo techos, puedes seguir necesitando pruebas de Atletismo. También puedes hacer una prueba de Atletismo para Trepar en lugar de aceptar un éxito automático, a la espera de obtener un éxito crítico. Tu Velocidad de trepar te concede un bonificador +4 por circunstancia a las pruebas de Atletismo hechas para Trepar.

Si tienes Velocidad de trepar, no estás desprevenido mientras trepas.

Velocidad de Volar

Si tienes Velocidad de volar, puedes utilizar las acciones Volar y Detener una caída (pág. 472). También puedes Maniobrar en vuelo, si estás entrenado en la habilidad Acrobacias.

Las condiciones del viento pueden afectar el uso de la acción de Volar. En general, moverse contra el viento usa las mismas reglas que moverse a través de terreno difícil (o terreno difícil mayor, si también vuelas hacia arriba), y moverse con el viento te permite mover 10 pies (*3 m*) por cada 5 pies (*1,5 m*) de movimiento que gastas (no acumulativo con moverse directamente hacia abajo). Para más información sobre cómo gastar movimiento, ver Movimiento durante los encuentros en la pág. 473.

Los movimientos hacia arriba y hacia abajo son ambos relativos a la gravedad de tu zona; si estás en un lugar con gravedad cero, moverse hacia arriba o hacia abajo no es diferente a moverse en horizontal.

Velocidad de Nadar

Con una Velocidad de nadar, te puedes impulsar a través del agua con pocos impedimentos. En lugar de necesitar pruebas de Atletismo para nadar, tienes éxito de forma automática y te mueves tu Velocidad de nadar en lugar de la distancia indicada. Moverse hacia arriba o hacia abajo sigue siendo equivalente a moverse por terreno difícil.

Sigues teniendo que hacer pruebas de Nadar en condiciones peligrosas o para cruzar aguas turbulentas. También puedes hacer una prueba de Atletismo para Nadar en lugar de aceptar un éxito automático, a la espera de obtener un éxito crítico. Tu Velocidad de nadar te concede un bonificador +4 por circunstancia a las pruebas de Atletismo hechas para Nadar.

Tener Velocidad de Nadar no significa necesariamente que puedes respirar en el agua, por lo que podrías verte obligado a contener el aliento si estuvieras bajo el agua, para evitar ahogarte (pág. 478).

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Caídas

Cuando caes más de 5 pies (*1,5 m*), al aterrizar sufres tanto daño contundente como la mitad de la distancia caída. Trata las caídas de más de 1.500 pies (*450 m*) como si fueran de dicha distancia (daño 450). Si sufres cualquier cantidad de daño debido una caída, quedas tumbado. En el primer asalto de caída caes unos 500 pies (*150 m*), y unos 1.500 pies (*450 m*) más cada asalto posterior.

Puedes Agarrarte a un saliente como reacción para reducir el daño de algunas caídas. Además, si caes sobre agua, nieve u otra sustancia relativamente blanda, puedes tratar la caída como si fuera 20 pies (*6 m*) más corta, o 30 pies (*9 m*) más corta si te has tirado intencionadamente. La reducción efectiva no puede ser mayor que la profundidad (por lo que cuando caes al agua con una profundidad de 10 pies [*3 m*] tratas la caída como si fuera 10 pies [*3 m*] menor).

Caer Sobre una Criatura

Si aterrizas sobre una criatura, ésta debe hacer una salvación de Reflejos CD 15. Aterrizar exactamente sobre una criatura tras una caída larga es casi imposible.

Éxito crítico La criatura no sufre daño.

Éxito La criatura sufre tanto daño contundente como la cuarta parte del daño por caída sufrido por ti.

Fallo La criatura sufre tanto daño contundente como la mitad del daño por caída sufrido por ti.

Fallo crítico La criatura sufre la misma cantidad de daño contundente sufrido por ti.

Objetos que Caen

Un objeto que se deja caer sufre daño igual que una criatura que cae. Si el objeto aterriza sobre una criatura, ésta tiene derecho a una salvación de Reflejos utilizando las mismas reglas que para una criatura que cae sobre otra. Los peligros y los conjuros que implican objetos que caen, como por ejemplo un corrimiento de tierras, tienen sus propias reglas para interaccionar con las criaturas e infligir daño.

Percepción

Tu Percepción mide tu capacidad para darte cuenta de las cosas, buscar lo que está escondido y discernir si algo acerca de una situación resulta sospechoso. Esta estadística se utiliza a menudo para tirar iniciativa y determinar quién va primero en un encuentro, además de utilizarse para la acción de Buscar.

Las reglas para hacer una prueba de Percepción están en la pág. 448. Las reglas a continuación describen los efectos de la luz y de la visibilidad sobre tus sentidos específicos para percibir el mundo, así como las reglas para sentir y localizar criaturas mediante la Percepción.

Luz

La cantidad de luz en un área puede afectar lo bien que ves las cosas. Hay tres niveles de luz: brillante, tenue y oscuridad. Las reglas de este libro suponen que todas las criaturas están en luz brillante si no se indica lo contrario. Una fuente de luz indica el radio en el que emite luz brillante, y emite luz tenue hasta el doble de dicho radio.

Luz Brillante

En luz brillante, como por ejemplo la diurna, las criaturas y los objetos pueden ser observados claramente por cualquiera que tiene una visión normal o mejor. Algunos tipos de criatura quedan deslumbrados o cegados por la luz brillante.

Luz Tenue

Las zonas en sombra o iluminadas por fuentes de luz débiles disponen de luz tenue. Las criaturas y los objetos en luz tenue tienen el estado oculto, si quien las mira carece de visión en la oscuridad o visión en la penumbra (ver Sentidos especiales en la pág. 465), o un sentido preciso diferente a la visión.

Oscuridad

Una criatura u objeto en oscuridad está escondido o no detectado si el buscador no dispone de visión en la oscuridad o un sentido preciso diferente a la visión (los Sentidos especiales están en la pág. 465). Una criatura sin visión en la oscuridad u otro medio de percibir en ella sufre el estado cegado mientras se encuentra en la oscuridad, aunque podría ser capaz de ver áreas iluminadas más allá de la misma. Si una criatura puede ver en un área iluminada, puede observar normalmente a todas las criaturas de dicha área. Tras estar en la oscuridad, una exposición repentina a la luz brillante puede dejarte deslumbrado un breve período, a discreción del DJ.

Sentidos

Las formas en las que una criatura puede utilizar la Percepción dependen de los sentidos que tiene. Los conceptos principales que tienes que conocer para entender los sentidos son sentidos precisos, sentidos imprecisos y los tres estados de detección en los que puede encontrarse un objetivo: observado, escondido o no detectado. La vista, el oído y el olfato son tres sentidos importantes, pero no tienen el mismo grado de precisión.

Sentidos Precisos

La visión normal es un sentido preciso, un sentido que se puede utilizar para percibir el mundo con un detalle matizado. La única forma de designar como objetivo a una criatura sin inconvenientes es utilizar un sentido preciso. Por lo general puedes detectar automáticamente a una criatura con un sentido preciso, si no está escondiéndose ni está oscurecida por el entorno, en cuyo caso puedes utilizar la acción básica Buscar para detectarla mejor.

Sentidos Imprecisos

El oído es un sentido impreciso: no puede detectar la gama completa de detalles de un sentido preciso. Por lo general puedes detectar automáticamente a una criatura con un sentido impreciso, pero tiene el estado escondido en lugar del estado observado. Podría no haber sido detectado por ti si estuviera utilizando el Sigilo o estuviera en un entorno que distorsiona el sentido, por ejemplo, una habitación ruidosa en el caso del oído. En dichos casos, tienes que utilizar la acción básica Buscar para detectar a la criatura. En el mejor de los casos, un sentido impreciso se podría utilizar para hacer que una criatura no detectada (o una que ni siquiera sabías que estaba allí) estuviera simplemente escondida; no podría hacer que la criatura estuviera observada.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Sentidos Vagos

Un personaje también dispone de muchos sentidos vagos, que te alertan de que algo está allí pero que no son útiles para centrarse en ello y determinar exactamente qué es. El más útil de estos para un personaje típico es el sentido del olfato. En el mejor de los casos, un sentido vago se puede utilizar para detectar la presencia de una criatura inadvertida, haciéndola no detectada. Incluso entonces, el sentido vago no será suficiente para hacer que la criatura esté escondida u observada.

Cuando una criatura podría detectar a otra, el DJ casi siempre utiliza el más preciso de los sentidos disponibles.

Las reglas de *Pathfinder* suponen que una criatura determinada tiene la visión como su único sentido preciso y el oído como su único sentido impreciso. Algunas criaturas y personajes, sin embargo, tienen sentidos precisos o imprecisos que no encajan con esta suposición. Por ejemplo, un personaje con mala visión podría tratar como impreciso dicho sentido, un animal con la aptitud olfato podría utilizar su sentido del olfato como sentido impreciso y una criatura con ecolocalización o una aptitud similar podría utilizar el oído como un sentido preciso. A semejantes sentidos a veces se les otorgan nombres especiales y aparecen como 'ecolocalización (preciso)', 'olfato (impreciso) 30 pies (*9 m*) o cosas similares.

SENTIDOS ESPECIALES

Si bien un ser humano podría tenerlo difícil para distinguir criaturas en luz tenue, un elfo podría verlas perfectamente. Y aunque los elfos no tienen ningún problema para ver en una noche con luna, su visión no puede traspasar la oscuridad completa, mientras que la de un enano puede hacerlo.

Los sentidos especiales conceden una perspicacia mayor que permite a una criatura que dispone de ellos, o bien ignorar, o bien reducir los efectos de los estados no detectado, escondido u oculto (descritos en Cómo detectar criaturas a continuación) cuando tienen lugar situaciones que frustran la visión normal. Los siguientes son unos pocos ejemplos de sentidos especiales comunes.

Visión en la Oscuridad y Visión en la Oscuridad Mayor

Una criatura con visión en la oscuridad o visión en la oscuridad mayor puede ver perfectamente en áreas de oscuridad y de luz tenue, aunque dicha visión sólo es en blanco y negro. Algunas formas de oscuridad mágica, como por ejemplo el conjuro de 4º nivel *oscuridad* bloquean la visión en la oscuridad normal. Sin embargo, una criatura con visión en la oscuridad mayor puede ver incluso a través de dichas formas de oscuridad mágica.

Visión en la Penumbra

Una criatura con visión en la penumbra puede ver en luz tenue como si fuera luz brillante, por lo que ignora el estado de oculto debido a la luz tenue.

Olfato

El olfato implica detectar a las criaturas u objetos mediante su olor, y suele ser un sentido vago. El alcance se indica en la aptitud y sólo funciona si la criatura u objeto a detectar emite un aroma (por ejemplo, las criaturas incorporales no suelen exudar un aroma).

CÓMO DETECTAR CON OTROS SENTIDOS

Si un monstruo utiliza un sentido diferente a la visión, el DJ puede adaptar las variables que evitan que sus enemigos sean detectados a equivalentes que funcionan con los sentidos del monstruo. Por ejemplo, una criatura que disponga de ecolocalización podría utilizar el oído como sentido principal. Esto podría significar que su presa está oculta en una cámara ruidosa, escondida si el ruido ambiente es lo suficientemente grande o incluso invisible en el área de un conjuro de *silencio*.

Cómo utilizar el Sigilo con otros sentidos

La habilidad Sigilo está diseñada para utilizar Ocultarse a fin de evitar la detección visual y Pasar inadvertido y Movimiento furtivo para evitar ser visto u oído. Para muchos sentidos especiales, un jugador puede describir cómo está evitando la detección mediante dicho sentido especial, y utilizar la acción de Sigilo más aplicable. Por ejemplo, una criatura que da pasos suaves para evitar ser detectada mediante el sentido de la vibración está utilizando el Sigilo.

En algunos casos hacer una prueba de la habilidad Sigilo (que está basada en la Destreza), para Moverse furtivamente tiene poco sentido. Por ejemplo, cuando alguien se enfrenta a una criatura que puede detectar los latidos del corazón, un PJ que intenta no ser detectado puede meditar para lentificar su ritmo cardíaco, utilizando la Sabiduría en lugar de la Destreza como modificador por característica para la prueba de Sigilo. Si una criatura que te podría detectar dispusiera de sentidos múltiples, por ejemplo como si también pudiera ver u oír, el PJ utilizaría el menor modificador por característica aplicable para la prueba.

Si una criatura emite un fuerte aroma o está a barlovento, el DJ puede doblar o incluso triplicar el alcance de las habilidades de olfato utilizadas para detectarla, y reducirlo si una criatura está a sotavento.

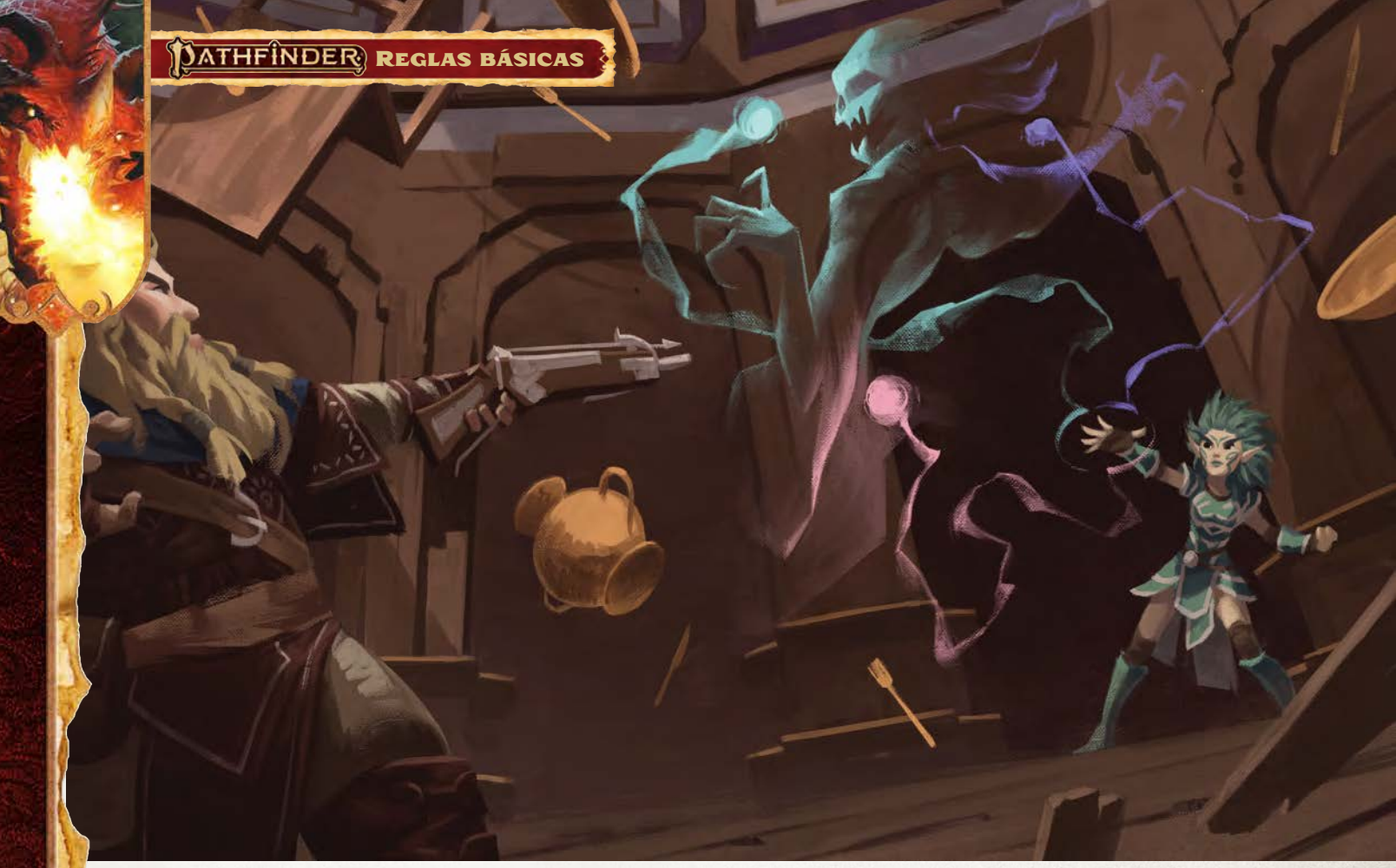
Sentido de la Vibración

El sentido de la vibración permite a una criatura notar las vibraciones causadas por el movimiento a través de una superficie sólida. Suele ser un sentido impreciso con un alcance limitado (indicado en la aptitud). El sentido de la vibración sólo funciona si la criatura detectora está en la misma superficie que el sujeto, y sólo si éste se está moviendo (o excavando) por la superficie.

CÓMO DETECTAR CRIATURAS

Hay tres estados que miden el grado hasta el que puedes notar la presencia de una criatura: observado, escondido y no detectado. Sin embargo, los estados oculto e invisible pueden enmascarar parcialmente a una criatura, y el estado inadvertido indica que no tienes idea de que hay una criatura determinada en un lugar. Además de las descripciones que se presentan aquí, puedes encontrar estos estados en el Apéndice Estados de las págs. 618 a 623.

Con la excepción de invisible, estos estados son relativos al que mira; es posible que una criatura esté observada por ti, pero permanezca escondida de un aliado tuyo. Cuando intentas designar como objetivo a una criatura difícil de ver o de detectar



mediante algún otro sentido, se aplican diversos inconvenientes. La mayor parte de estas reglas se aplican tanto a objetos que intentas detectar como a criaturas.

Típicamente, el DJ tiene anotado lo bien que las criaturas se detectan entre sí, puesto que ninguno de los bandos dispone de información perfecta. Por ejemplo, puedes creer que una criatura se encuentra en el último lugar en el que la has notado, pero en realidad ha podido alejarse mediante Movimiento furtivo. O puedes creer que una criatura no te puede ver en la oscuridad, pero en realidad dispone de visión en la oscuridad.

Puedes intentar evitar la detección mediante el uso de la habilidad Sigilo (pág. 251) para Evitar ser visto, Esconderte o Moverte furtivamente o el de la habilidad Engaño para Crear una distracción (pág. 246).

Observado

En la mayoría de circunstancias, puedes sentir a las criaturas sin dificultad y tomarlas como objetivo de la forma normal. Las criaturas en este estado están observadas. Observar requiere de un sentido preciso, que en la mayoría de criaturas significa la vista, pero consulta la barra lateral Cómo detectar con otros sentidos (pág. 465) para consejos relativos a criaturas que no utilizan la vista como sentido principal. Si no puedes observar a la criatura, está escondida, no detectada o inadvertida, y tienes que tener en cuenta las restricciones a designarla como objetivo. Incluso si una criatura está observada, aún puede estar oculta.

Escondido

Una criatura escondida es mínimamente perceptible. Conoces qué espacio ocupa una criatura escondida, pero poco más. Quizás la criatura se acaba de poner a cubierto y ha utilizado con éxito la acción Esconderse. Tu objetivo puede estar en un banco de niebla profundo o detrás de una catarata, donde puedes ver algún movimiento, pero no puedes determinar una ubicación exacta. Quizá estás cegado, o la criatura está bajo los efectos de *invisibilidad*, pero has usado la acción básica Buscar para determinar su situación general basándote sólo en el oído. Sean cuales sean los puntos específicos, ante una criatura escondida estás desprevenido.

Cuando designas como objetivo a una criatura escondida, y antes de tirar para determinar tu efecto, debes hacer una prueba plana CD 11. Si fallas, no afectas a la criatura, aunque las acciones que has usado se gastan, así como cualquier espacio de conjuro, coste y otros recursos. Estás desprevenido ante la criatura, tanto si has conseguido designarla como objetivo con éxito como si no.

No Detectado

Si una criatura no ha sido detectada, no sabes en qué espacio se encuentra, estás desprevenido ante ella y no puedes tomarla como objetivo fácilmente. Utilizar la acción básica Buscar te puede ayudar a encontrar a una criatura no detectada, por lo general haciéndola pasar al estado escondida por lo que a ti respecta. Si la criatura no está detectada, no necesariamente quiere decir que no seas consciente de su presencia; podrías sospechar que contigo en la habitación hay una criatura no detectada, aunque eres incapaz de determinar el espacio que ocupa. El estado no detectado cubre criaturas cuya presencia ignoras.

Designar como objetivo a una criatura no detectada es difícil. Si sospechas que hay una criatura, puedes elegir una

casilla e intentar un ataque. Esto funciona igual que designar como objetivo a una criatura escondida, pero tanto la prueba plana como la tirada de ataque las hace ambas en secreto el DJ. El DJ no va a explicarte por qué has fallado, ya sea por no conseguir la prueba plana, porque tu tirada de ataque ha sido insuficiente o por elegir una casilla incorrecta. El DJ te podría permitir que intentaras designar como objetivo a una criatura no detectada con algunos conjuros o aptitudes de una forma similar. Las criaturas no detectadas están sujetas de la forma normal a los efectos de área.

Por ejemplo, supón que un mago elfo enemigo ha lanzado *invisibilidad* y después ha hecho un Movimiento furtivo para alejarse. Sospechas que, con la Velocidad de 30 pies (*9 m*) del elfo, probablemente se ha movido 15 pies (*4,5 m*) hacia una puerta abierta. Te mueves y atacas a un espacio a 15 pies (*4,5 m*) de donde el elfo estaba y directamente en el camino hacia la puerta. El DJ hace en secreto una tirada de ataque y una prueba plana, pero sabe que tu suposición no era del todo correcta: ¡en realidad, el elfo estaba en el espacio adyacente! El DJ te informa de que has fallado, por lo que decides hacer tu siguiente ataque al espacio adyacente, por si acaso. Esta vez es correcta, y tanto la tirada de ataque como la prueba plana secretas del DJ tienen éxito, ¡por lo que aciertas!

Inadvertido

Si no tienes ni idea de que hay una criatura presente, dicha criatura pasa inadvertida para ti. Una criatura no detectada también puede estar inadvertida. Este estado suele tener importancia para las aptitudes que sólo se pueden utilizar contra objetivos que no son conscientes de tu presencia.

Ocultación e invisibilidad

Los estados oculto e invisible reflejan ciertas circunstancias que pueden hacer que una criatura sea más difícil de ver.

Oculto

Este estado protege a una criatura si está en medio de la niebla, en luz tenue o entre alguna otra cosa que oscurece la vista, pero no proporciona una barrera física ante los efectos. Un efecto o tipo de terreno que describe un área de ocultación hace que todas las criaturas en su interior estén ocultas.

Cuando designas como objetivo a una criatura que está oculta de ti, debes hacer una prueba plana CD 5 antes de tirar para determinar tu efecto. Si fallas, no afectas al objetivo. El estado oculto no cambia cuál de las categorías principales de detección se le aplica. Una criatura en un banco de niebla ligero sigue estando observada, aunque esté oculta.

Invisible

Una criatura con el estado invisible (mediante un conjuro de *invisibilidad* o una *poción de invisibilidad*, por ejemplo) está automáticamente no detectada ante cualquier criatura que confía en la vista como su único sentido preciso. Los sentidos precisos diferentes a la vista ignoran el estado invisible.

Puedes utilizar la acción básica Buscar para intentar imaginarte la ubicación de una criatura invisible, haciendo así que simplemente esté escondida de ti. Esto dura hasta que la criatura invisible usa con éxito Movimiento furtivo para volver a estar no detectada. Si estás observando a una criatura cuando se hace invisible, empieza escondida, puesto que sabes dónde estaba cuando se hizo invisible, aunque a continuación puede usar Movimiento furtivo para estar no detectada.

Otros efectos podrían hacer que una criatura invisible estuviera escondida o incluso observada pero oculta. Por ejemplo, si estás rastreando las huellas de una criatura invisible sobre la nieve, las pisadas la convertirían en oculta. Similarmente, lanzar una red sobre una criatura invisible haría que pasara a estar observada, pero oculta mientras tuviera la red encima.

Puntos de Héroe

Tus acciones heroicas te granjean Puntos de Héroe, que te conceden buena suerte o te permiten recuperarte del borde de la muerte. A diferencia de muchos aspectos de tu personaje, que persisten a largo plazo, los Puntos de Héroe duran sólo una sesión de juego.

El DJ es quien concede los Puntos de Héroe (las directrices para hacerlo se pueden encontrar en la pág. 507). Por lo general, cada personaje obtiene 1 Punto de Héroe al inicio de una sesión, y puede obtener más llevando a cabo gestas heroicas: algo altruista, arriesgado o más allá de las expectativas normales. Puedes tener un máximo de 3 Puntos de Héroe a la vez, y pierdes todos los que quedan al final de la sesión.

Puedes gastar tus Puntos de Héroe de dos maneras. Ninguna de ellas es una acción, y puedes gastarlos incluso si no eres capaz de actuar. Puedes gastar un Punto de Héroe en favor de tu familiar o compañero animal.

- **Gasta 1 Punto de Héroe** para repetir una prueba. Debes utilizar el segundo resultado. Este es un efecto de fortuna (lo que significa que no puedes utilizar más de 1 Punto de Héroe en una prueba).
- **Gasta todos tus Puntos de Héroe** (mínimo 1) para evitar la muerte. Puedes hacer esto cuando tu estado de moribundo aumentaría. Pierdes por completo el estado de moribundo y te estabilizas con 0 Puntos de Golpe. No pasas al estado herido ni incrementas el valor de éste al perder la condición de moribundo de esta forma, pero si ya sufres dicho estado, ni lo pierdes ni disminuyes su valor.

Cómo describir gestas heroicas

Como quiera que el gasto de Puntos de Héroe refleja gestas heroicas o tareas que sobrepasan las expectativas normales, si gastas un Punto de Héroe deberías describir la gesta o la tarea que llevas a cabo con tu personaje a los demás jugadores.

La gesta de tu personaje podría invocar una lección aprendida en una aventura pasada, verse espoleada por la determinación de salvar a alguien más o depender de un objeto que acabó en su persona debido a un éxito previo. Si no quieres describir la gesta o no tienes ninguna idea potente sobre cómo hacerlo, pídele al DJ que se invente algo por ti. Éste puede ser también un proceso colaborativo. El DJ te podría recordar un suceso largo tiempo olvidado en el pasado de la campaña, y todo lo que tienes tú que hacer es encajar la forma en que dicho suceso te viene a la mente en el momento justo.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Modo de encuentro

Cuando cada acción individual cuenta, entras en el modo de juego denominado modo de encuentro. En este modo, el tiempo se divide en asaltos, cada uno de los cuales dura 6 segundos de tiempo en el mundo de juego. En cada asalto, cada participante tiene un turno en un orden establecido. Durante tu turno, puedes utilizar acciones y, dependiendo de los detalles del encuentro, podrías tener la oportunidad de utilizar reacciones y acciones gratuitas, tanto en tu propio turno como en el turno de algún otro.

Estructura

Un encuentro se desarrolla en una serie de asaltos, durante los cuales los personajes, sus adversarios y otros participantes en el encuentro actúan de forma secuencial. Tiras iniciativa para determinar dicho orden al inicio del encuentro y después juegas asaltos hasta que se llega a una conclusión y el encuentro acaba. Las reglas de esta sección suponen un encuentro de combate (una batalla), pero la estructura general se puede aplicar a cualquier tipo de encuentro.

Paso 1: Tira iniciativa

Cuando el DJ lo pide, tiras iniciativa para determinar tu lugar en el orden de iniciativa, que es la secuencia en la que los participantes en el encuentro actúan por turno. Tirar iniciativa marca el inicio de un encuentro. Casi siempre tirarás iniciativa cuando entres en un combate.

Típicamente, haces una prueba de Percepción para determinar tu iniciativa; cuanto más consciente eres de lo que te rodea, más rápidamente puedes responder a ello. A veces, sin embargo, el DJ puede pedir que hagas algún otro tipo de prueba. Por ejemplo, si estuvieras intentando Evitar ser visto durante la exploración (pág. 479), harías una prueba de Sigilo. Un encuentro social podría requerir una prueba de Engaño o de Diplomacia.

El DJ es quien tira iniciativa para todos los que no son los personajes en dicho encuentro. Si esto incluye cierto número de criaturas idénticas, el PJ podría tirar una sola vez por el grupo en su conjunto y hacer que todos los de dicho grupo llevaran a cabo su turno en cualquier orden. Sin embargo, esto puede hacer que las batallas sean menos predecibles y más peligrosas, por lo que el DJ podría decidir tirar iniciativa individualmente para algunas o para todas las criaturas a menos que resulte muy farragoso.

A diferencia de una prueba típica, en la que el resultado se compara con una CD, los resultados de las tiradas de iniciativa se disponen por orden. Este orden es en el que actuarán los participantes en el encuentro: el orden de iniciativa. El personaje con el resultado mayor actúa primero. Le sigue el segundo mayor, y así sucesivamente hasta que quien ha obtenido el resultado menor lleva a cabo su turno, en último lugar.

Si tu resultado está empatado con el de un enemigo, el adversario va primero. Si tu resultado está empatado con el de otro PJ, podréis decidir entre vosotros quien irá primero cuando lleguéis a dicho lugar en el orden de iniciativa. Después de ello, vuestros lugares en el orden de iniciativa no cambian durante el encuentro por regla general.

Paso 2: Juega un asalto

Empieza un asalto cuando el participante con el resultado de la tirada de iniciativa mayor empieza su turno, y acaba cuando el participante con la iniciativa menor acaba el suyo. El proceso de jugar un asalto se detalla a continuación. Las criaturas también pueden actuar fuera de su turno mediante reacciones y acciones gratuitas.

Paso 3: Empieza el siguiente asalto

Una vez todo el mundo en el encuentro ha realizado un turno, el asalto se acaba y empieza el siguiente. No tires iniciativa de nuevo; el nuevo asalto transcurre en el mismo orden que el anterior, repitiendo el ciclo hasta que acaba el encuentro.

Paso 4: Acaba el encuentro

Cuando tus enemigos han sido derrotados, se alcanza algún tipo de tregua o algún otro suceso o circunstancia acaba el combate, el encuentro se acaba. Ni tú ni los demás participantes tenéis ya que seguir el orden de iniciativa, y se reanuda la partida con un estilo de juego más libre, típicamente el modo de exploración. A veces, al final de un encuentro en DJ concede Puntos de Experiencia al grupo o encontráis tesoros que dividir entre todos.

Turnos

Cuando es tu turno de actuar, puedes utilizar acciones individuales (◆), actividades cortas (◆◆ y ◆◆◆), reacciones (↷), y acciones gratuitas (◇). Cuando has acabado, acaba tu turno y empieza el del siguiente personaje en el orden de iniciativa. A veces es importante anotar cuándo sucede algo durante tu turno, y así un turno se divide en tres pasos

Paso 1: Empieza tu turno

Muchas cosas suceden automáticamente al inicio de tu turno; es un punto común para seguir el paso del tiempo para los efectos que duran múltiples asaltos. Al inicio de cada uno de tus turnos, lleva a cabo estos pasos en cualquier orden:

- Si has creado un efecto que dura cierto número de asaltos, reduce en 1 el número de asaltos que quedan. El efecto acaba si la duración se reduce a 0. Por ejemplo, si lanzas un conjuro que dura 3 asaltos sobre ti mismo durante tu primer turno de un combate, te afecta durante dicho turno, disminuye hasta 2 asaltos de duración al inicio de tu segundo turno, disminuye a 1 asalto de duración al inicio de tu tercer turno y expira al final de tu cuarto turno.
- Puedes utilizar 1 acción gratuita o una reacción con un desencadenante de 'Empieza tu turno' o algo similar.
- Si estás moribundo, haz una prueba de recuperación (pág. 459).
- Haz cualquier otra cosa especificada para suceder al inicio de tu turno. (como recuperar Puntos de Golpe mediante curación rápida o regeneración).

El último paso de empezar tu turno es siempre el mismo.

- Recupera tus 3 acciones y 1 reacción. Si no has gastado tu reacción del turno anterior, la pierdes; no puedes 'ahorrar' acciones ni reacciones de un turno para utilizar durante el siguiente. Si un estado evita que seas capaz de actuar, no recuperas ni acciones ni tu reacción. Algunas aptitudes o estados (como por ejemplo estar acelerado o lentificado) pueden cambiar el número de acciones que recuperas y si recuperas tu reacción. Si pierdes acciones y ganas acciones adicionales (como por ejemplo si estás a la vez acelerado y lentificado), tú eres quien elige qué acciones perder.

PASO 2: ACTÚA

Puedes utilizar acciones en cualquier orden que desees durante tu turno, pero tienes que completar una acción o actividad antes de empezar otra; por ejemplo, no puedes utilizar una acción individual en medio de una actividad de 2 acciones. Las acciones que puedes utilizar, a menudo dependen de tus rasgos de clase, habilidades, dotes y objetos, pero hay acciones por defecto que todo el mundo puede usar, y que se describen en Acciones básicas a continuación. Algunos efectos podrían evitar que actuaras. Si no puedes actuar, no puedes utilizar ninguna acción, incluyendo reacciones y acciones gratuitas.

Si empiezas una actividad de 2 acciones o de 3 acciones en tu turno, debes ser capaz de completarla en tu turno. No puedes, por ejemplo, empezar un Salto de altura utilizando tu última acción de un turno y después completarlo como tu primera acción del siguiente.

Una vez has gastado tus 3 acciones, tu turno acaba (tal y como se describe en el Paso 3) y empieza el turno de la siguiente criatura. Sin embargo, puedes utilizar tan sólo alguna de tus acciones y acabar tu turno prematuramente. En cuanto tu turno acaba, pierdes todas las acciones que te quedan, pero no tu reacción ni tu capacidad de utilizar acciones gratuitas.

PASO 3: ACABA TU TURNO

Una vez has hecho todo lo que quieres hacer con las acciones disponibles, llegas al final de tu turno. Ejecuta los siguientes pasos en cualquier orden a tu elección. A continuación, el juego pasa a la siguiente criatura en el orden de iniciativa.

- Acaba cualquier efecto que dura hasta el final de tu turno. Por ejemplo, los conjuros con una duración de mantenido acaban al final de tu turno, si no utilizas la acción Mantener un conjuro durante tu turno para extenderla. Algunos efectos causados por tus enemigos también podrían durar cierto número de tus turnos, y en ese caso disminuyes en 1 la duración residual durante este paso, acabando con el efecto si la duración se reduce a 0.
- Si sufres un estado de daño persistente, sufres dicho daño en este punto. Una vez sufrido el daño, puedes hacer la prueba plana para acabar con el daño persistente. Después haces cualquier tirada de salvación para las aflicciones continuadas. Muchos otros estados cambian al final de tu turno, como por ejemplo el de asustado, cuya gravedad disminuye. Todo esto tiene lugar una vez has sufrido cualquier daño persistente, hecho pruebas planas para acabar con el daño persistente y salvaciones contra cualquier aflicción.

CÓMO LLEVAR LA CUENTA DE LA INICIATIVA

El DJ es quien lleva la cuenta del orden de iniciativa en un encuentro. Suele ser tolerable que los jugadores sepan dicho orden, puesto que van a ver quién actúa en cada momento y son conscientes de los resultados de los demás. Sin embargo, el DJ podría querer ocultar los nombres de los adversarios a quienes los PJs aún no hubieran identificado.

Una vez fijado el orden del encuentro, no suele ser necesario llevar la cuenta de los números de iniciativa originales. El DJ podría crear una lista sencilla, utilizar una serie de cartas u otros indicadores, o un *Pathfinder Combat Pad*, que está provisto de marcadores magnéticos que se pueden reordenar fácilmente.

Cómo cambiar el orden de iniciativa

Cualquier método utilizado para llevar la cuenta del orden de iniciativa tiene que ser flexible puesto que el orden puede cambiar. Una criatura puede utilizar la acción básica Retrasar para cambiar su lugar en el orden, en cuyo caso puedes borrarla de la lista o poner a un lado su marcador hasta que vuelve al orden de iniciativa. Cuando una criatura resulta noqueada, su orden de iniciativa también cambia (ver Noqueado y Moribundo en la pág. 459). Sin embargo, utilizar la acción básica Preparar no cambia el lugar de una criatura en el orden de iniciativa, puesto que la acción designada se convierte en una reacción.

- Puedes utilizar 1 acción gratuita o una reacción con un desencadenante de 'Empieza tu turno' o algo similar.
- Resuelve cualquier otra cosa especificada para suceder al final de tu turno.

Acciones básicas

Las acciones básicas representan tareas comunes como moverse, atacar y ayudar a otros. Por lo tanto, toda criatura puede utilizar acciones básicas excepto en circunstancias extremas, y muchas de ellas se utilizan con gran frecuencia. Las más notables son Interactuar, Paso, Zancada y Golpe. Muchas dotes y otras acciones te piden utilizar una de estas acciones básicas o las modifican para llevar a cabo diferentes efectos. Por ejemplo, una acción más compleja te permitiría dar una Zancada para doblar tu Velocidad en lugar de llegar tan sólo a tu Velocidad, y gran número de actividades incluyen un Golpe.

Las acciones que se utilizan con menos frecuencia, pero aun así están disponibles para la mayor parte de las criaturas, se presentan en Acciones básicas de especialidad, que empiezan en la pág. 471. Típicamente tienen requisitos que no todos los personajes suelen cumplir, como por ejemplo empuñar un escudo o tener Velocidad de excavar.

Además de las acciones de estás dos secciones, las de lanzamiento de conjuros están en las págs. 302 a 305 y las acciones para utilizar objetos mágicos aparecen en las págs. 531 a 534.

AVERIGUAR INTENCIONES ❖

CONCENTRAR SECRETO

Intentas determinar si el comportamiento de una criatura es anormal. Elige una criatura y evalúa si su lenguaje corporal es extraño, si pre-

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

senta signos de nerviosismo u otros indicadores de que podría estar intentando engañar a alguien. El DJ hace una sola prueba secreta de Percepción para ti y compara el resultado con la CD de Engaño de la criatura, la CD de un conjuro que afecta el estado mental de la criatura u otra CD apropiada, a determinar por el DJ. Por lo general, no puedes intentar Averiguar las intenciones de la misma criatura de nuevo hasta que la situación cambia significativamente.

Éxito crítico Determinas las verdaderas intenciones de la criatura y obtienes una idea clara de cualquier magia mental que la está afectando

Éxito Puedes decir si la criatura está comportándose con normalidad o no, pero no conoces sus intenciones exactas o qué tipo de magia puede estar afectándola.

Fallo Detectas lo que una criatura engañosa quiere que creas. Si no está siendo engañosa, crees que se comporta con normalidad.

Fallo crítico Obtienes una percepción falsa de las intenciones de la criatura.

BUSCAR ◆

CONCENTRAR SECRETO

Puedes examinar un área en busca de signos de criaturas u objetos. Si buscas criaturas, elige un área que estás examinando. Si la precisión fuera necesaria, el DJ podría hacer que seleccionaras un cono de 30 pies (*9 m*) o una explosión de 15 pies (*4,5 m*) con la que tuvieras línea visual. Podrías sufrir un penalizador si eligieras un área que estuviera lejos.

Si utilizas Buscar para localizar objetos (incluyendo puertas secretas y peligros), puedes examinar un cuadrado de 10 pies (*3 m*) de lado adyacente a ti. El DJ puede determinar si necesitas Buscar como una actividad, lo que requiere más acciones o incluso minutos u horas si buscas en una zona particularmente atestada.

El DJ hace una sola prueba secreta de Percepción para ti y compara el resultado con la CD de Sigilo de cualquier criatura no detectada o escondida en la zona, o la CD para detectar cada objeto en la misma (a determinar por el DJ o por alguien que Oculte el objeto). Una criatura a la que detectas podría permanecer escondida, en lugar de volverse observada si estás utilizando un sentido impreciso o si algún efecto (como por ejemplo la invisibilidad) evita que el sujeto sea observado.

Éxito crítico Si estás buscando criaturas, cualquier criatura no detectada o escondida contra la que obtienes un éxito crítico pasa a ser observada por ti. Si estabas buscando un objeto, averiguas su ubicación.

Éxito Si estabas buscando criaturas, cualquier criatura no detectada contra la que obtienes un éxito pasa a estar escondida de ti en lugar de no detectada, y cualquier criatura escondida contra la que obtienes un éxito pasa a estar observada por ti. Si estabas buscando un objeto, averiguas su ubicación u obtienes una pista sobre su paradero, a determinar por el DJ.

GATEAR ◆

MOVIMIENTO

Requisitos Estás tumbado y tu Velocidad es por lo menos de 10 pies (*3 m*).

Te mueves 5 pies (*1,5 m*) gateando y continúas tumbado.

GOLPE ◆

ATAQUE

Atacas con un arma que empuñas o con un ataque sin armas, designando como objetivo a una criatura a tu alcance (para un ataque cuerpo a cuerpo) o que está en un incremento de rango de distancia (para un ataque a distancia). Haz la tirada de ataque para el arma o el ataque sin armas que estás utilizando, y compara el resultado con la CA de la criatura objetivo para determinar el efecto. Consulta Tiradas de ataque en la pág. 446 y Daño en la pág. 450 para detalles sobre cómo calcular tus tiradas de ataque y de daño.

Éxito crítico Como éxito, pero infliges doble daño (pág. 451).

Éxito Infliges daño según el arma o ataque sin armas, incluyendo cualquier modificador, bonificador y penalizador que tienes al daño.

HUIR ◆

ATAQUE

Intentas escapar de haber sido agarrado, inmovilizado o neutralizado. Elige una criatura, objeto, efecto de conjuro, peligro u otro impedimento que te impone cualquiera de estos estados. Haz una prueba utilizando tu modificador a los ataques sin armas contra la CD del efecto. Esta suele ser típicamente la CD de Atletismo de una criatura que te está apresando, la CD de Latrocinio de una criatura que te ha atado, la CD de un conjuro para un efecto de conjuro o la CD listada de Huir de un objeto, peligro u otro impedimento. Si lo prefieres, puedes hacer una prueba de Acrobacias o de Atletismo en lugar de utilizar tu modificador al ataque (pero la acción sigue teniendo el rasgo ataque).

Éxito crítico Quedas libre y eliminas los estados de agarrado, inmovilizado y neutralizado impuestos por el objetivo elegido. A continuación, puedes dar una Zancada de hasta 5 pies (*1,5 m*).

Éxito Quedas libre y eliminas los estados de agarrado, inmovilizado y neutralizado impuestos por el objetivo elegido.

Fallo crítico No quedas libre y no puedes volver a intentar Huir hasta tu siguiente turno.

INTERACTUAR ◆

MANIPULAR

Utilizas tu mano o tus manos para manipular un objeto o el terreno. Puedes hacerte con un objeto no atendido o almacenado, abrir una puerta o llevar a cabo algún efecto similar. Podrías necesitar una prueba de habilidad para determinar si tu acción de Interactuar tiene éxito.

PASO ◆

MOVIMIENTO

Requisitos Tu Velocidad es por lo menos de 10 pies (*3 m*).

Te mueves cuidadosamente 5 pies (*1,5 m*). A diferencia de otros tipos de movimiento, dar un Paso no desencadena reacciones, como por ejemplo ataques de oportunidad que podrían ser desencadenados por acciones de movimiento o por entrar o salir de una casilla.

No puedes dar un Paso en terreno difícil (pág. 475) ni dar un Paso utilizando una Velocidad distinta a tu Velocidad terrestre.

PONERSE A CUBIERTO ◆

Requisitos Te estás beneficiando de cobertura, estás cerca de un rasgo que te permite ponerte a cubierto o estás tumbado.

Te arrimas a una pared o te agachas tras un obstáculo para sacar partido de la cobertura (pág. 477). Si tendrías cobertura normal, en su lugar obtienes cobertura mayor, que te proporciona un bonificador +4 por circunstancia a la CA a las salvaciones de Reflejos contra los efectos de área; y a las pruebas de Sigilo para Esconderse, Movimiento furtivo o evitar la detección de cualquier otra forma. De lo contrario, obtienes los beneficios de la cobertura normal (un bonificador +2 por circunstancia). Esto dura hasta que te mueves de tu espacio actual, usas una acción de ataque, quedas inconsciente o acabas con este efecto como acción gratuita.

PONERSE DE PIE ◆

MOVIMIENTO

Te pones en pie estando tumbado.

PREPARAR ◆◆

CONCENTRAR

Te preparas para usar una acción que tendrá lugar fuera de tu turno. Elige una sola acción como acción gratuita que puedes usar, y designa un desencadenante. A continuación, acaba tu turno. Si el desencadenante que has designado tiene lugar antes del inicio del siguiente turno, puedes utilizar la acción elegida como una reacción (si sigues cumpliendo los requisitos). No puedes Preparar una acción gratuita que ya tiene desencadenante.

Si sufres un penalizador por ataque múltiple y tu acción preparada es de ataque, dicha acción sufre el penalizador por ataque múltiple que tenías en el momento de utilizar Preparar. Esta es una de las pocas veces en que el penalizador por ataque múltiple se aplica cuando no es tu turno.

PRESTAR AYUDA ↷

Desencadenante Un aliado está a punto de utilizar una acción que requiere una prueba de habilidad o una tirada de ataque.

Requisitos El aliado está dispuesto a aceptar tu ayuda, y tú te has preparado para prestarla (ver a continuación).

Intentas prestar ayuda a un aliado en una tarea. Para utilizar esta reacción, primero tienes que prepararte para ayudar, usualmente gastando una acción durante tu turno. Tienes que explicar al DJ exactamente cómo intentas ayudar, y éste determina si puedes hacerlo o no.

Cuando utilizas tu reacción de Prestar ayuda, haz una prueba de habilidad o tirada de ataque de un tipo decidido por el DJ. La CD típica es 20, pero el DJ podría ajustarla para tareas particularmente difíciles o fáciles. El DJ puede añadir cualquier rasgo relevante a tu acción preparatoria o a tu reacción de Prestar ayuda dependiendo de la situación, o incluso permitirte hacer pruebas de Prestar ayuda que no son, ni pruebas de habilidad, ni tiradas de ataque.

Éxito crítico Concedes a tu aliado un bonificador +2 por circunstancia a la prueba desencadenante. Si tienes el nivel maestro con la prueba que intentas, el bonificador es +3, y si tu nivel es legendario, es +4.

Éxito Concedes a tu aliado un bonificador +1 por circunstancia a la prueba desencadenante.

Fallo crítico Tu aliado sufre un penalizador -1 por circunstancia a la prueba desencadenante.

RETRASAR ◇

Desencadenante Empieza tu turno.

Esperas al momento preciso para actuar. El resto de tu turno aún no tiene lugar. En vez de ello, se te retira del orden de iniciativa. Puedes volver al mismo como acción gratuita desencadenada por el final del turno de cualquier otra criatura. Esto cambia permanentemente tu iniciativa a la nueva posición. No puedes utilizar reacciones hasta volver al orden de iniciativa. Si Retrasas un asalto completo sin volver al orden de iniciativa, tus acciones del turno Retrasado se pierden, tu iniciativa no cambia y tu siguiente turno tiene lugar en su posición original en el orden de iniciativa.

Cuando Retrasas, cualquier daño persistente u otros efectos negativos que suelen ocurrir al inicio o al final de tu turno ocurren de inmediato al utilizar la acción Retrasar. Cualquier efecto beneficioso que acabaría en algún momento de tu turno también acaba. El DJ puede determinar que cuando Retrasas acaban también otros efectos. Esencialmente, no puedes Retrasar para evitar consecuencias negativas que tendrían lugar en tu turno, ni prolongar efectos beneficiosos que acabarían en tu turno.

HABLAR

Mientras puedas actuar, también podrás hablar. No tienes que gastar ningún tipo de acción para hablar, pero como quiera que un asalto representa 6 segundos de tiempo, por lo general sólo puedes pronunciar como máximo una frase por asalto. Usos especiales del habla, como por ejemplo hacer una prueba de la habilidad Engaño para Mentir, requieren gastar acciones y siguen sus propias reglas. El habla tiene el rasgo auditivo. Si te comunicas de alguna forma diferente al habla, se podrían aplicar otras reglas. Por ejemplo, utilizar el lenguaje de signos es visual en lugar de auditivo.

SALTAR ◆

MOVIMIENTO

Das un salto corto y cuidadoso. Puedes Saltar hasta 10 pies (*3 m*) horizontalmente si tu Velocidad es de por lo menos 15 pies (*4,5 m*), o hasta 15 pies (*4,5 m*) si tu velocidad es por lo menos de 30 pies (*9 m*). Aterrizas en el lugar donde acaba tu Salto (lo que quiere decir que sueles poder cruzar una brecha de 5 pies [*1,5 m*], o una brecha de 10 pies [*3 m*] si tu Velocidad es de 30 pies [*9 m*] o más).

Si das un Salto vertical, te puedes mover hasta 3 pies (*90 cm*) verticalmente y 5 pies (*1,5 m*) horizontalmente hasta una superficie elevada.

Saltar una distancia mayor requiere el uso de la habilidad Atletismo.

SOLTAR ◇

MANIPULAR

Sueltas algo que sostienes en una o ambas manos. Esto podría significar dejar caer un objeto, quitar una mano de tu arma, pero continuar empuñándola en la otra, liberar una cuerda de la que cuelga un candelabro o llevar a cabo una acción similar. A diferencia de la mayoría de acciones de manipular, Soltar no desencadena reacciones que pueden ser desencadenadas con el rasgo manipular (como por ejemplo Ataque de oportunidad).

Si quieres prepararte para Soltar algo fuera de tu turno, utiliza la actividad Preparar.

TUMBARSE ◆

MOVIMIENTO

Te dejas caer al suelo.

ZANCADA ◆

MOVIMIENTO

Te mueves hasta tu Velocidad (pág. 473).

ACCIONES BÁSICAS DE ESPECIALIDAD

Estás acciones son útiles en circunstancias específicas. Algunas requieren que tengas un tipo de movimiento especial (pág. 463).

AGARRARSE A UN SALIENTE ↷

MANIPULAR

Desencadenante Caes de un saliente o asidero o pasas al lado mientras caes.

Requisitos No tienes las manos atadas a la espalda ni estás neutralizado de alguna otra forma.

Cuando te caes de un saliente u otro asidero, o pasas al lado mientras caes, puedes intentar agarrarte, para potencialmente detener tu caída. Debes tener éxito en una salvación de Reflejos, por lo general

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

con la CD de Trepar. Si te agarras al saliente, puedes después Trepar utilizando Atletismo.

Éxito crítico Te agarras al saliente, tengas o no una mano libre, por lo general utilizando un objeto adecuado que empuñas (por ejemplo, clavando un hacha de batalla en un saliente). Sigues sufriendo daño debido a la distancia caída hasta ese momento, pero tratas la caída como si fuera 30 pies (*9 m*) menor.

Éxito Si tienes por lo menos una mano libre, te agarras al saliente, deteniendo tu caída. Sigues sufriendo daño debido a la distancia caída hasta ese momento, pero tratas la caída como si fuera 20 pies (*6 m*) menor. Si no tienes ninguna mano libre, continúas cayendo como si hubieras fallado la prueba.

Fallo crítico Continúas cayendo, y si has caído 20 pies (*6 m*) o más antes de utilizar esta reacción, sufres daño 10 contundente del impacto por cada 20 pies (*6 m*) caídos.

ALZAR UN ESCUDO ◆

Requisitos Estás empuñando un escudo.

Colocas el escudo para que te proteja. Cuando has Alzado un escudo, obtienes el bonificador por circunstancia indicado a la CA. Tu escudo permanece alzado hasta el inicio de tu siguiente turno.

DESVIAR LA MIRADA ◆

Desvías la mirada del peligro. Obtienes un bonificador +2 por circunstancia a las salvaciones contra las aptitudes visuales que requieren que mires a una criatura u objeto, como por ejemplo la mirada petrificante de una medusa. Tu mirada permanece desviada hasta el inicio de tu siguiente turno.

DETENER UNA CAÍDA ↷

Desencadenante Te caes.

Requisitos Tienes Velocidad de volar.

Haces una prueba de Acrobacias para lentificar tu caída. La CD es típicamente 15, pero podría ser mayor debido a turbulencias en el aire u otras circunstancias.

Éxito Caes suavemente, sin sufrir daño alguno debido a la caída.

EXCAVAR ◆

MOVIMIENTO

Requisitos Tienes Velocidad de excavar.

Te abres camino excavando a través de tierra, arena o un material suelto similar a un ritmo máximo igual a tu Velocidad de excavar. No puedes excavar a través de rocas u otras sustancias más densas que la tierra si no tienes una aptitud que lo permite.

MONTAR ◆

MOVIMIENTO

Requisitos Estar adyacente a una criatura por lo menos un tamaño mayor que tú y que esté dispuesta a dejarse montar.

Te mueves hasta la criatura y la montas. Si ya estás montado, en su lugar puedes utilizar esta acción para desmontar, abandonando la montura en un espacio adyacente a la misma.

SEÑALAR ◆

AUDITIVA MANIPULAR VISUAL

Requisitos Una criatura no ha sido detectada por uno o más de tus aliados, pero sí por ti.

Indicas a uno o más aliados donde está una criatura a la que puedes ver, haciendo gestos en una dirección y describiendo verbalmente la distancia. Dicha criatura pasa a estar escondida para tus aliados, en lugar de no detectada (pág. 466). Esto solo funciona para aliados que pueden verte y que están en una posición en la que podrían potencialmente detectar al objetivo. Si tus aliados no pueden oírte o entenderte, deben tener éxito en una prueba de Percepción contra la CD de Sigilo de la criatura o te entienden mal y creen que el objetivo está en un lugar diferente.

VOLAR ◆

MOVIMIENTO

Requisitos Tienes Velocidad de volar.

Te mueves por el aire a un ritmo máximo de tu Velocidad de volar. Moverte hacia arriba (en vertical o en diagonal) utiliza las reglas de movimiento a través de terreno difícil. Puedes descender 10 pies (*3 m*) por cada 5 pies (*1,5 m*) de movimiento que gastas. Si Vuelas hasta el suelo, no sufres daño por caída. Puedes utilizar una acción para Volar 0 pies y mantenerte flotando en el mismo sitio. Si al final de tu turno estás en el aire y no has utilizado una acción de Volar dicho turno, caes.

Actividades durante los encuentros

Las actividades que duran más de un turno no suelen poderse llevar a cabo durante un encuentro. Los conjuros con un tiempo de lanzamiento de 1 minuto o más son un ejemplo común de ello, así como varias acciones de habilidad. Cuando emprendes una actividad durante tu turno en un encuentro, te comprometes a gastar todas las acciones que requiere. Si la actividad resulta interrumpida antes de acabarla, pierdes todas las acciones invertidas en la misma. Las actividades se describen por completo en la pág. 461.

Reacciones durante los encuentros

Tus reacciones te permiten responder de inmediato a lo que sucede a tu alrededor. El DJ es quien determina si puedes utilizar reacciones antes de que empiece tu turno, dependiendo de la situación en la que sucede el encuentro.

Una vez empieza tu primer turno, obtienes tus acciones y tu reacción. Puedes utilizar 1 reacción por asalto. Puedes utilizar una reacción en el turno de cualquiera (incluyendo el tuyo), pero sólo cuando tiene lugar su desencadenante. Si no utilizas tu reacción, la pierdes al inicio de tu siguiente turno, aunque típicamente obtienes de nuevo una reacción al inicio de dicho turno.

Algunas reacciones están específicamente pensadas para utilizarse en combate y pueden cambiar drásticamente el desarrollo del mismo. Un ejemplo de semejante reacción es el Ataque de oportunidad, que los guerreros obtienen a 1er nivel.

ATAQUE DE OPORTUNIDAD ↷

Desencadenante Una criatura a tu alcance utiliza una acción de manipular o de movimiento, lleva a cabo un ataque a distancia o abandona una casilla durante una acción de movimiento que está utilizando.

Pegas a una criatura que deja una abertura en sus defensas. Da un Golpe cuerpo a cuerpo contra la criatura desencadenante. Si tu ataque resulta en un impacto crítico y el desencadenante fue una acción de manipular, dicha acción queda interrumpida. Este Golpe no cuenta para tu penalizador por ataque múltiple, y tu penalizador por ataque múltiple no se aplica al mismo.

Esta reacción te permite dar un Golpe cuerpo a cuerpo si una criatura a tu alcance utiliza una acción de manipular o de mover, lleva a cabo un ataque a distancia o abandona una casilla durante una acción de movimiento. El diagrama de Movimientos desencadenantes de la pág. 474 ilustra ejemplos de movimientos que podrían desencadenar un ataque de oportunidad de una criatura sin alcance y una con alcance.

Ten en cuenta que esta reacción te permite utilizar una acción básica modificada, Golpe. Esto sigue las reglas sobre acciones subordinadas de la pág. 462. Como quiera que tu Ataque de oportunidad tiene lugar fuera de tu turno, la tirada de ataque no está sujeta a penalizador por ataque múltiple.

Movimiento durante los encuentros

Tu movimiento en el modo de encuentro dependerá de las acciones y de las demás aptitudes que utilices. Tanto si das una Zancada, un Paso, Nadas o Trepas, la distancia máxima que puedes mover está basada en tu Velocidad. Ciertas dotes u objetos mágicos te pueden conceder otros tipos de movimiento, lo que te permite excavar, trepar, volar o nadar rápidamente (pág. 463).

Cuando las reglas se refieren a un 'coste de movimiento' o a 'gastar movimiento', se refieren a qué parte de tu Velocidad debes utilizar para mover de un punto a otro. Normalmente el movimiento cuesta 5 pies (*1,5 m*) por casilla cuando te mueves en un tablero, o el número de pies (*un pie = 30 cm*) que te mueves si no utilizas tablero. Sin embargo, a veces es difícil moverse una cierta distancia debido al terreno difícil (pág. 475) u otros factores. En semejante caso, podrías tener que gastar una cantidad de movimiento diferente para moverte de un lugar a otro. Por ejemplo, una forma de movimiento podría requerir 10 pies (*3 m*) para cubrir 1 casilla, y mover a través de algunos tipos de terreno cuesta 5 pies (*1,5 m*) adicionales de movimiento por casilla.

Movimiento en el tablero

Si un encuentro implica combate, a menudo es buena idea seguir el movimiento y la posición relativa de los participantes usando un *Pathfinder Flip-Mat, Flip-Tiles* o alguna otra forma cuadriculada de mostrar el terreno, y miniaturas para representar a los combatientes. Cuando un personaje se mueve por un mapa cuadriculado, cada casilla de una pulgada (*2,54 cm*) representa 5 pies (*1,5 m*) del mundo del juego. Por lo tanto, una criatura que se mueve en línea recta gasta 5 pies (*1,5 m*) de su movimiento por cada casilla recorrida.

Como quiera que moverse en diagonal permite cubrir más terreno, dicho movimiento se cuenta de forma diferente. La primera casilla de movimiento en diagonal que haces en un turno cuenta como 5 pies (*1,5 m*), pero la segunda cuenta como 10 pies (*3 m*) y a partir de ahí cuentas alternativamente las dos distancias. Por ejemplo, si te mueves 4 casillas en diagonal, contarías primero 5 pies (*1,5 m*), luego 10 (*3 m*), luego 5 (*1,5 m*), y después 10 (*3 m*), para un total de 30 pies (*9 m*). Sumas tu movimiento total en diagonal durante todo el movimiento en tu turno, pero vuelves a empezar la cuenta al final del mismo.

Tamaño, espacio y alcance

Las criaturas y los objetos de diferente tamaño ocupan cantidades de espacio diferentes (*NdT: a efectos descriptivos, consideramos espacio, tablero, cuadrícula y otras palabras similares como sinónimos*). Los tamaños y los espacios que cada uno ocupa en una cuadrícula se indican en la Tabla 9-1: Tamaño y alcance (pág. 474). La Tabla 9-1 también indica el alcance típico para las criaturas de cada tamaño, tanto para criaturas altas (la mayoría de bípedos) como para criaturas largas (la mayoría de cuadrúpedos). Consulta la pág. 455 para más información acerca del alcance.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Movimientos desencadenantes

1. Valeros puede acercarse a la posición 1 con la acción Zancada sin desencadenar reacciones.
2. Si Valeros se acerca de esta forma a la posición 2, desencadena reacciones tanto del hobgoblin como del trol. El trol tiene un alcance de 10 pies (*3 m*) por lo que Valeros desencadena reacciones de ambos enemigos cuando se mueve de la segunda casilla a la tercera.
3. Si Seoni da una Zancada hasta la posición 3, desencadena reacciones tanto del hobgoblin como del trol. Como quiera que tiene un alcance de 10 pies (*3 m*), el trol puede utilizar su reacción cuando Seoni abandona una u otra casilla. Podría dar dos Pasos para llegar hasta allí y no desencadenar reacciones, pero eso utiliza 2 acciones en lugar de 1.

La entrada de Espacio indica cuántos pies (*un pie = 30 cm*) de lado mide el espacio de la criatura, por lo que una criatura Grande ocupa un espacio cuadrado de 10 pies (*3 m*) de lado (4 casillas en la cuadrícula). A veces parte de una criatura se extiende más allá de su espacio, como por ejemplo si un pulpo gigante te está apresando con sus tentáculos. En dicho caso, el DJ suele permitir que se ataque la parte extendida, incluso si no puedes llegar hasta la criatura principal. Una criatura u objeto Pequeño o más grande ocupa por lo menos 1 casilla en un tablero, y las criaturas de dichos tamaños por lo general no suelen poder compartir espacio excepto en situaciones como la de un personaje a lomos de una montura. Las reglas para mover a través del espacio de otra criatura se muestran a continuación.

Tabla 9-1: Tamaño y alcance

Tamaño	Espacio	Alcance (alta)	Alcance (larga)
Menudo	Menos de 5 pies (*1,5 m*)	0 pies	0 pies
Pequeño	5 pies (*1,5 m*)	5 pies (*1,5 m*)	5 pies (*1,5 m*)
Mediano	5 pies (*1,5 m*)	5 pies (*1,5 m*)	5 pies (*1,5 m*)
Grande	10 pies (*3 m*)	10 pies (*3 m*)	5 pies (*1,5 m*)
Enorme	15 pies (*4,5 m*)	15 pies (*4,5 m*)	10 pies (*3 m*)
Gargantuesco	20 pies (*6 m*) o más	20 pies (*6 m*)	15 pies (*4,5 m*)

Múltiples criaturas Menudas pueden ocupar la misma casilla. Por lo menos cuatro pueden caber en una sola casilla, aunque el DJ podría determinar que incluso más pueden hacerlo. Las criaturas Menudas pueden ocupar un espacio ocupado también por una criatura mayor, y si su alcance es 0 pies, deben hacerlo para atacar.

Acciones de movimiento que desencadenan reacciones

Algunas acciones y acciones gratuitas son desencadenadas por una criatura que utiliza una acción con el rasgo movimiento. El ejemplo más notable es el Ataque de oportunidad. Las acciones con el rasgo movimiento pueden desencadenar reacciones o acciones gratuitas a lo largo de toda la distancia recorrida. Cada vez que sales de una casilla (o te mueves 5 pies [*1,5 m*] si no estás usando un tablero) dentro del alcance de una criatura, tu movimiento desencadena dichas reacciones y acciones gratuitas (aunque no más de una vez por acción de movimiento para una misma criatura que reacciona). Si utilizas una acción de movimiento, pero no sales de una casilla, el desencadenante tiene lugar al final de dicha acción o aptitud.

Algunas acciones, como por ejemplo dar un Paso declaran específicamente que no desencadenan reacciones o acciones gratuitas basadas en el movimiento.

Movimiento a través del espacio de una criatura

Puedes atravesar el espacio de una criatura voluntaria. Si quieres atravesar el espacio de una criatura no voluntaria, puedes atravesarlo haciendo Piruetas mediante la habilidad Acrobacias. No puedes acabar el turno en una casilla ocupada por otra criatura, aunque puedes acabar una acción de movimiento en ella, si utilizas de inmediato otra acción de movimiento para abandonarla. Si dos criaturas acaban por accidente en la misma casilla, el DJ determina cuál es expulsada de la misma (o si una de ellas queda tumbada).

Criaturas Tumbadas e Incapacitadas

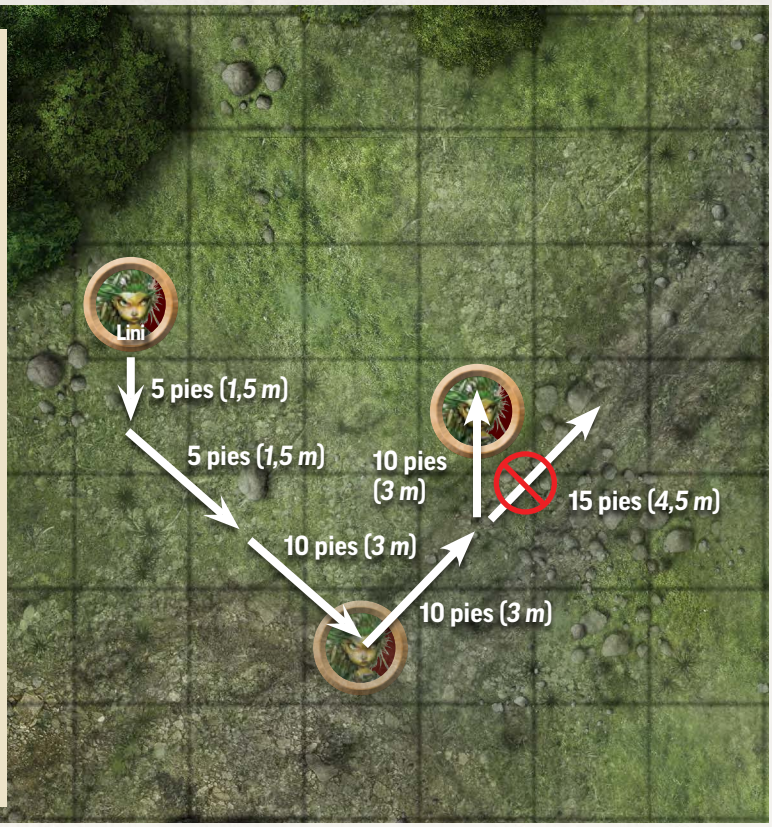
Puedes compartir espacio con una criatura tumbada si ésta lo

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

CÓMO CONTAR EL MOVIMIENTO

Lini decide dar una Zancada. Tiene una Velocidad de 20 pies (*6 m*). Se mueve en línea recta hacia el sur, gastando 5 pies (*1,5 m*) de su Velocidad, y después diagonalmente gastando otros 5 pies (*1,5 m*). Su siguiente movimiento en diagonal, como quiera que es su segunda diagonal del turno, le cuesta 10 pies (*3 m*) de movimiento. Ha gastado los 20 pies (*6 m*) de su Velocidad y con ello acaba su Zancada.

Decide Buscar y algo le llama la atención hacia el noreste, por lo que decide moverse hacia allí. Sin embargo, las piedras desmenuzadas son terreno difícil, por lo que cada casilla le cuesta 5 pies (*1,5 m*) más de Velocidad. Se mueve en diagonal, gastando 10 pies (*3 m*) de movimiento puesto que esta es una diagonal impar. Le gustaría moverse de nuevo hacia el noreste, pero eso le costaría 15 pies (*4,5 m*), 10 pies (*3 m*) por una diagonal par y 5 (*1,5 m*) más por el terreno difícil. En su lugar, decide moverse directamente hacia el norte. Esto le cuesta 10 pies (*3 m*), por lo que ya ha utilizado los 20 pies (*6 m*) de su Velocidad y se ha quedado sin acciones.



consiente, si está inconsciente o si está muerta, y además si es de tu tamaño o menor. El DJ podría permitir que te subieras al cadáver o al cuerpo inconsciente de una criatura más grande en algunas situaciones. Una criatura tumbada no puede levantarse si alguien más ocupa su espacio, pero puede Gatear a un espacio en el que puede ponerse de pie, o intentar Empujar a la otra criatura, sacándola de su casilla.

Criaturas de Tamaños Diferentes

En la mayoría de casos, te puedes mover a través del espacio de una criatura que es por lo menos tres tamaños mayor que tú (Tabla 9-1). Esto significa que una criatura Mediana se puede mover a través del espacio de una criatura Gargantuesca y que una criatura Pequeña se puede mover a través del espacio de una criatura Enorme. De la misma forma, una criatura mayor se puede mover a través del espacio de una criatura tres tamaños menor que ella o aún menor. Sigues sin poder acabar tu movimiento en un espacio ocupado por una criatura.

Las criaturas Menudas son una excepción. Pueden moverse a través de los espacios de las criaturas e incluso acabar allí su movimiento.

Objetos

Como quiera que los objetos no son tan móviles como las criaturas, es más probable que llenen un espacio. Esto significa que no siempre puedes atravesar su espacio cómo harías con un espacio ocupado por una criatura. Podrías ocupar la misma casilla que una estatua de tu tamaño, pero no una columna ancha. El DJ es quien determina si puedes moverte normalmente a la casilla de un objeto, si se aplica alguna regla especial o si eres incapaz de moverte a la casilla.

Movimiento Forzado

Cuando un efecto te obliga a moverte, o si empiezas a caer, la distancia que mueves viene definida por el efecto que te ha movido, y no por tu Velocidad. Como quiera que no estás utilizando acciones para moverte, ello no desencadena reacciones debidas al movimiento.

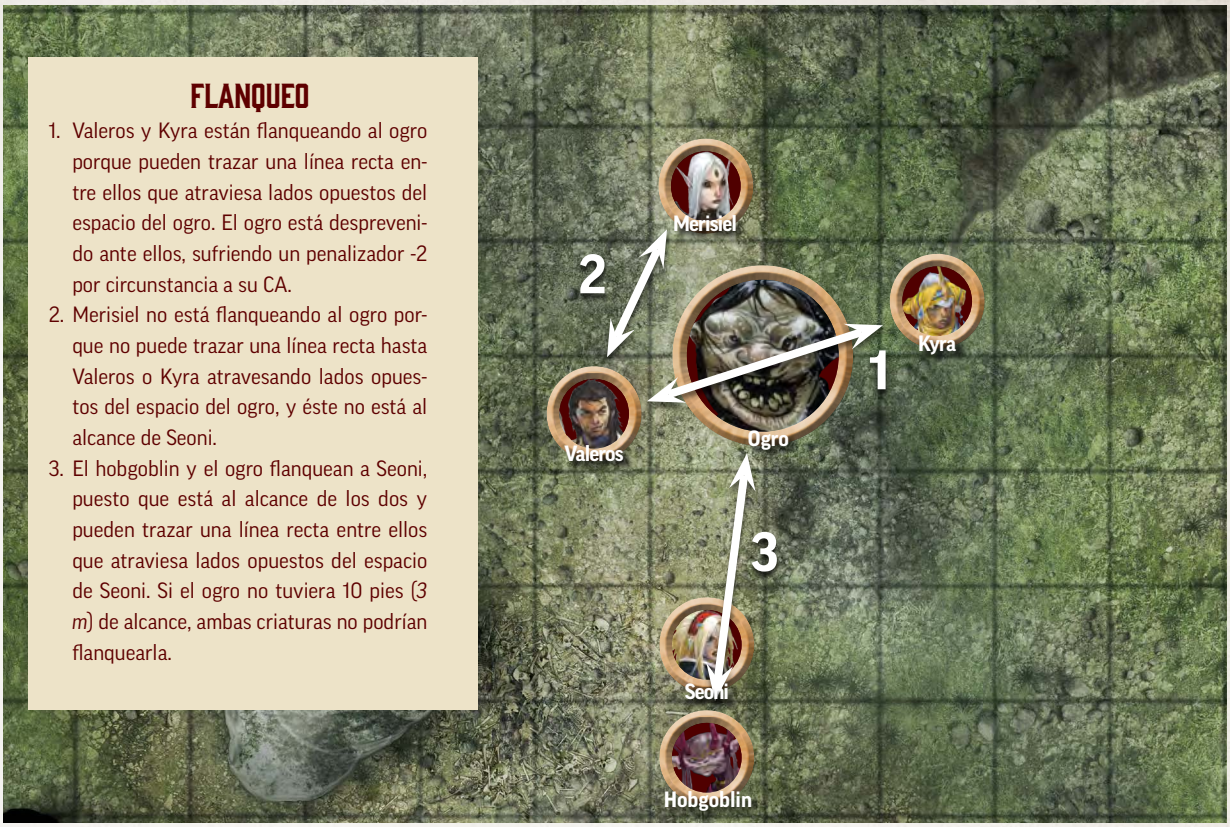
Si el movimiento forzado te haría mover a un espacio que no puedes ocupar (porque hay objetos de por medio o porque careces del tipo de movimiento necesario para llegar hasta allí, por ejemplo) dejas de moverte en el último espacio que puedes ocupar. La criatura o efecto que obliga al movimiento es quien elige el camino que debe tomar la víctima. Si resultas empujado o arrastrado, por lo general se te moverá a través de terreno peligroso, se te empujará a un barranco, o cosas similares. Las aptitudes que cambian tu posición de alguna otra forma no te pueden colocar en lugares tan peligrosos si no se indica lo contrario. En todos los casos, el DJ es quien tiene la decisión final si hay alguna duda de a dónde puede llevar a una criatura el movimiento forzado.

Terreno

Diversos tipos de terreno pueden complicar tu movimiento haciéndote ir más despacio, dañándote o poniéndote en peligro.

Terreno Difícil

El terreno difícil es cualquier terreno que obstaculiza tu movimiento, lo que va desde superficies particularmente agrestes o inestables a una cubierta vegetal espesa e incontables otros impedimentos. Moverse a una casilla de **terreno difícil** (o moverse 5 pies [*1,5 m*] hacia una zona de terreno difícil o por el interior



FLANQUEO

1. Valeros y Kyra están flanqueando al ogro porque pueden trazar una línea recta entre ellos que atraviesa lados opuestos del espacio del ogro. El ogro está desprevenido ante ellos, sufriendo un penalizador -2 por circunstancia a su CA.
2. Merisiel no está flanqueando al ogro porque no puede trazar una línea recta hasta Valeros o Kyra atravesando lados opuestos del espacio del ogro, y éste no está al alcance de Seoni.
3. El hobgoblin y el ogro flanquean a Seoni, puesto que está al alcance de los dos y pueden trazar una línea recta entre ellos que atraviesa lados opuestos del espacio de Seoni. Si el ogro no tuviera 10 pies (*3 m*) de alcance, ambas criaturas no podrían flanquearla.

de un área de terreno difícil, si no utilizas una cuadrícula) cuesta 5 pies (*1,5 m*) adicionales de movimiento. Moverse a una casilla de **terreno difícil mayor,** cuesta 10 pies (*3 m*) adicionales de movimiento. Este coste adicional no se incrementa cuando mueves en diagonal. No puedes dar un Paso por terreno difícil.

El movimiento que llevas a cabo mientras saltas ignora el terreno por encima del que pasas. Algunas aptitudes (como el vuelo o ser incorporal) permiten evitar la reducción de movimiento debida a algunos tipos de terreno difícil. Algunas otras aptitudes te permiten explorar terreno difícil; semejante aptitud también te permite moverte a través de terreno difícil mayor al coste de movimiento normal igual que con el terreno difícil, aunque no te permiten ignorar el terreno difícil mayor si la aptitud no indica lo contrario.

Terreno Peligroso

El terreno peligroso te daña cada vez que te mueves por él. Un estanque de ácido y un foso de ascuas al rojo vivo son buenos ejemplos de terreno peligroso. La cantidad y tipo de daño dependen del terreno peligroso específico.

Superficies Estrechas

Una superficie estrecha es tan precaria para el movimiento que necesitas Mantener el equilibrio (ver Acrobacias en la pág. 240), o corres el riesgo de caerte. Incluso con un éxito, en una superficie estrecha siempre estás desprevenido. Cada vez que te aciertan con un ataque o fallas una salvación estando en una superficie estrecha, debes tener éxito en una salvación de Reflejos (con la misma CD que la prueba de Acrobacias para Mantener el equilibrio) o te caes.

Terreno Desigual

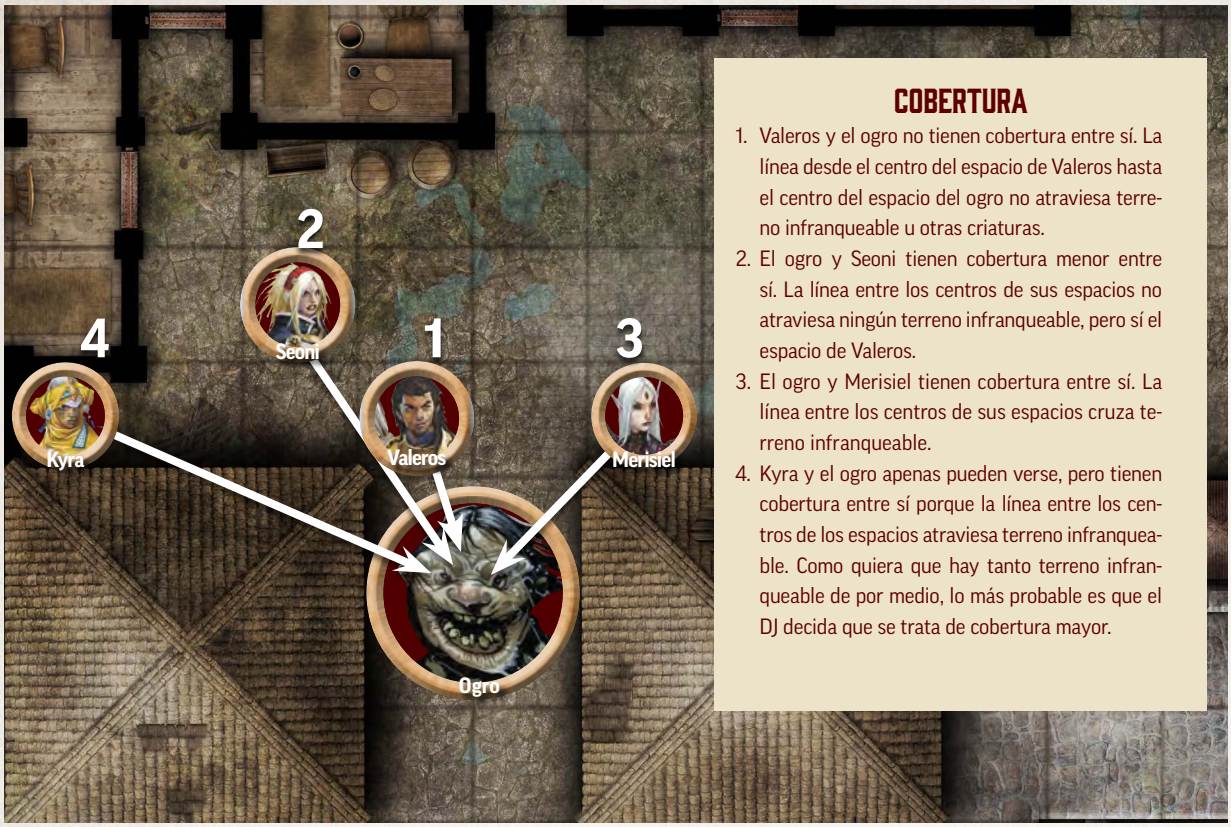
El terreno desigual es una zona lo suficientemente inestable como para que necesites Mantener el equilibrio (ver Acrobacias en la pág. 240), o te arriesgas a quedar tumbado y posiblemente a resultar herido, dependiendo de la especificidad del terreno desigual. Siempre estás desprevenido en terreno desigual. Cada vez que te aciertan con un ataque o fallas una salvación estando en terreno desigual, debes tener éxito en una salvación de Reflejos (con la misma CD que la prueba de Acrobacias para Mantener el equilibrio) o quedas tumbado.

Pendientes

Una pendiente es una zona tan inclinada que necesitas Trepar utilizando la habilidad Atletismo para subirla. Siempre que Trepas por una pendiente estás desprevenido.

FLANQUEO

Cuando un aliado tuyo y tú flanqueáis a un enemigo, a éste le resulta más difícil defenderse. Una criatura está desprevenida (sufriendo un penalizador -2 por circunstancia a su CA) ante criaturas que la flanquean. Para flanquear a un enemigo, tu aliado y tú debéis estar en lados opuestos o esquinas opuestas de la criatura. Una línea recta trazada entre el centro de tu espacio y el centro del espacio de tu aliado debe atravesar lados opuestos o esquinas opuestas del espacio del enemigo. Además, tanto el aliado como tu tenéis que ser capaces de actuar, empuñar armas cuerpo a cuerpo o ser capaces de llevar a cabo un ataque sin armas, no podéis estar bajo ningún efecto que os impida atacar y debéis tener el enemigo a vuestro alcance. Si empuñáis un arma con alcance, a estos efectos utilizáis vuestro alcance con dicha arma.



COBERTURA

1. Valeros y el ogro no tienen cobertura entre sí. La línea desde el centro del espacio de Valeros hasta el centro del espacio del ogro no atraviesa terreno infranqueable u otras criaturas.
2. El ogro y Seoni tienen cobertura menor entre sí. La línea entre los centros de sus espacios no atraviesa ningún terreno infranqueable, pero sí el espacio de Valeros.
3. El ogro y Merisiel tienen cobertura entre sí. La línea entre los centros de sus espacios cruza terreno infranqueable.
4. Kyra y el ogro apenas pueden verse, pero tienen cobertura entre sí porque la línea entre los centros de los espacios atraviesa terreno infranqueable. Como quiera que hay tanto terreno infranqueable de por medio, lo más probable es que el DJ decida que se trata de cobertura mayor.

COBERTURA

Cuando estás tras un obstáculo que podría bloquear armas, protegerte de explosiones y hacerte más difícil de detectar, dispones de cobertura. La cobertura te concede un bonificador +2 por circunstancia a la CA, a las salvaciones de Reflejos contra efectos de área y a las pruebas de Sigilo para iniciar Esconderse, al Movimiento furtivo o a evitar la detección de alguna otra forma. Puedes incrementarla a cobertura mayor utilizando la acción básica Ponerse a cubierto, incrementando a +4 el bonificador por circunstancia. Si la cobertura es especialmente ligera, típicamente cuando la proporciona una criatura, dispones de cobertura menor, que concede un bonificador +1 por circunstancia a la CA. Una criatura con cobertura normal o mayor puede intentar el uso de Sigilo para Esconderse, pero la cobertura menor no es suficiente.

Tipo de cobertura	Bonificador	Puede Esconderse
Menor	+1 a la CA	No
Normal	+2 a la CA, Reflejos, Sigilo	Sí
Mayor	+4 a la CA, Reflejos, Sigilo	Sí

La cobertura es relativa, por lo que podrías simultáneamente tener cobertura contra una criatura y no contra otra. La cobertura sólo se aplica si tu camino hasta el objetivo está parcialmente bloqueado. Si una criatura está por completo detrás de un muro o algo similar, no tienes línea de efecto (pág. 457) y lo normal es que no puedas designarla como objetivo en absoluto.

Por lo general, el DJ decidirá rápidamente si tu objetivo tiene cobertura o no. Si no estás seguro o tienes que ser más preciso, traza una línea recta desde el centro de tu espacio hasta el centro del espacio del objetivo. Si dicha línea atraviesa algún terreno u objeto que bloquearía el efecto, el objetivo dispone de cobertura normal (o cobertura mayor si la obstrucción es extrema o el objetivo se ha Puesto a cubierto). Si en vez de ello la línea atraviesa una criatura, el objetivo tiene cobertura menor. Cuando midas la cobertura contra un efecto de área, traza la línea desde el punto de origen del efecto hasta el centro del espacio de la criatura.

Cobertura y Criaturas Grandes

Si una criatura que se encuentra entre el objetivo y tú es dos o más tamaños mayor que tanto el objetivo como tú, el espacio de dicha criatura bloquea lo suficiente el efecto para proporcionar cobertura normal en lugar de cobertura menor. El DJ podría determinar que una criatura no goza de cobertura debido a un terreno significativamente menor que ella. Por ejemplo, un dragón Enorme probablemente no tendría ningún beneficio debido a estar tras un pilar de 1 pie (*30 cm*) de ancho.

Circunstancias Especiales

Tu DJ podría permitirte superar la cobertura de tu objetivo en algunas situaciones. Si estás justo tras una saetera, puedes disparar sin penalizador, pero dispones de cobertura mayor contra alguien que te dispara desde lejos. Tu DJ te podría permitir reducir o negar la cobertura asomándote por una esquina para disparar, o algo similar. Por lo general esto requiere una acción para prepararse y el DJ podría medir la cobertura desde un extremo o esquina de tu espacio en lugar de desde el centro.

Batallas especiales

A veces los combates tienen lugar cuando los personajes están a lomos de una montura o cuando navegan por el cielo o por el mar.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

COMBATE TRIDIMENSIONAL

En el combate aéreo y el acuático, podría ser necesario calcular la posición en tres dimensiones. Para las criaturas voladoras, podrías utilizar uno de los siguientes métodos:

- Utilizar plataformas para colocar encima las miniaturas de las criaturas voladoras.
- Colocar un dado junto a una criatura, donde el número indica cuántas casillas está por encima.
- Hacer una pila de dados o de fichas, 1 por cada 5 pies (*1,5 m*) de elevación.
- Anotar la elevación junto al monstruo en la cuadrícula.

En el combate submarino, elige un plano para que sea la línea base, típicamente la superficie, fondo marino o un objeto estacionario desde el cual puedas medir.

Igual que con el movimiento basado en tierra, moverse en diagonal hacia arriba o hacia abajo en tres dimensiones requiere que cada dos diagonales cuenten como 10 pies (*3 m*). Mide el flanqueo en todas las direcciones; las criaturas por encima y por debajo de un enemigo pueden flanquearlo de forma igual de efectiva que si estuvieran en lados opuestos.

COMBATE MONTADO

Puedes montar al combate en diversos tipos de criatura. Tal y como se indica en la acción básica especial Montar (pág. 472), tu montura tiene que ser por lo menos un tamaño mayor que tú y consentirlo. Tu montura actúa en tu cuenta de iniciativa. Debes utilizar la acción Comandar un animal (pág. 250) para que tu montura gaste sus acciones. Si no lo haces, el animal las malgasta. Si tienes la dote general Montar, tienes éxito de forma automática cuando Comandas a un animal que es tu montura.

Por ejemplo, si vas montado a caballo y llevas a cabo tres ataques, tu caballo permanece estacionario porque no le has Comandado. Si en su lugar gastas tu primera acción en Comandar a un animal y tienes éxito, puedes hacer que tu montura dé una Zancada. Puedes gastar tu siguiente acción en atacar o en ordenar al caballo que ataque, pero no ambas cosas.

Ataques Montados

Tu montura y tú lucháis como una unidad. Por consiguiente, compartís el penalizador por ataque múltiple. Por ejemplo, si Golpeas y después Comandas a un animal para que tu montura Golpee, el ataque de tu montura sufre un penalizador -5 por ataque múltiple.

Ocupas todas las casillas del espacio de tu montura a efectos de llevar a cabo tus ataques. Si tu tamaño fuera Mediano y tu montura Grande, podrías atacar a una criatura que estuviera a un lado de tu montura y después atacar al lado contrario con tu siguiente acción. Si tienes un alcance mayor, la distancia depende en parte del tamaño de tu montura. En una montura Mediana o más pequeña, utiliza tu alcance normal. En una montura Grande o Enorme, puedes atacar cualquier casilla adyacente a la montura si tienes un alcance de 5 o 10 pies (*1,5 ó 3 m*), o cualquier casilla 10 pies (*3 m*) de la montura (incluyendo en diagonal) si tienes un alcance de 15 pies (*4,5 m*).

Defensas Montadas

Cuando vas montado, los atacantes pueden tomarte a ti como objetivo o a tu montura. Cualquier cosa que afecta a criaturas múltiples (como por ejemplo un área) afecta a los dos, si los dos estáis en dicha área. Estás al alcance de un atacante o dentro de su incremento de rango de distancia si cualquier casilla de tu montura lo está. Como quiera que tu montura es más grande que tú y compartís espacio, dispones de menor cobertura contra ataques que te tienen como objetivo cuando vas montado, si la montura está de por medio.

Como quiera que no puedes mover el cuerpo tan libremente cuando montas, sufres un penalizador -2 por circunstancia a las salvaciones de Reflejos cuando vas montado. Además, la única acción de movimiento que puedes utilizar es la de Montar para desmontar.

COMBATE AÉREO

Muchos monstruos pueden volar, y los PJs pueden utilizar conjuros y objetos para obtener la aptitud de volar. Las criaturas voladoras tienen que utilizar la acción Volar (pág. 472) para moverse por el aire. Llevar a cabo una maniobra especialmente complicada (como por ejemplo intentar dar un giro de 180° o atravesar una fisura estrecha) podría requerir el uso de Acrobacias para Maniobrar en vuelo. Las criaturas pueden caer del cielo, utilizando las reglas de caída que se detallan en la pág. 464. A discreción del DJ, algunas acciones basadas en tierra podrían no funcionar en el aire. Por ejemplo, una criatura en vuelo no puede Saltar.

COMBATE ACUÁTICO

Utiliza estás reglas para los combates en el agua o bajo la misma:

- Estás desprevenido si no tienes Velocidad de nadar.
- Obtienes resistencia 5 al ácido y al fuego.
- Sufres un penalizador -2 por circunstancia a los ataques cuerpo a cuerpo cortantes o contundentes que atraviesan el agua.
- Los ataques a distancia que infligen daño contundente o cortante fallan automáticamente si el atacante o el objetivo están bajo el agua, y los ataques a distancia perforantes realizados por una criatura que está bajo el agua o contra un objetivo que está bajo el agua ven reducidos a la mitad sus incrementos de rango de distancia.
- No se pueden lanzar conjuros de fuego ni utilizar acciones con el rasgo fuego bajo el agua.
- A discreción del DJ, algunas acciones basadas en tierra podrían no funcionar bajo el agua o cuando se está flotando.

Ahogamiento y Asfixia

Puedes contener el aliento tantos asaltos como 5 + tu modificador por Constitución. Reduce en 1 asalto el aire que te queda al final de cada uno de tus turnos, o en 2 si has atacado o lanzado algún conjuro dicho turno. También pierdes 1 asalto de aire cada vez que sufres una herida crítica o un fallo crítico en una salvación contra un efecto dañino. Si hablas (incluido lanzar conjuros con componentes verbales o activar objetos componentes de mando) pierdes todo el aire que te queda.

Cuando te quedas sin aire, quedas inconsciente y empiezas a asfixiarte. No te puedes recuperar de dicha inconsciencia y debes hacer una salvación de Fortaleza CD 20 al final de cada uno de tus turnos. Con un fallo, sufres 1d10 daño y con un fallo crítico, mueres. En cada prueba después de la primera, la CD se incrementa en 5 y el daño en 1d10; estos incrementos son acumulativos. Una vez recuperas el acceso al aire, dejas de asfixiarte y ya no estás inconsciente (a menos que estés a 0 Puntos de Golpe).

Modo de Exploración

Si bien los encuentros utilizan asaltos para el combate, la exploración es más espontánea. El DJ determina el flujo del tiempo, puesto que podrías estar cruzando a caballo unas tierras altas y rocosas, negociando con mercaderes o excavando en un dungeon en busca de peligro y tesoros. La exploración carece del peligro inmediato del modo de encuentro, pero ofrece sus propios desafíos.

Gran parte de la exploración implica movimiento e interpretación. Podrías viajar de una población a otra, charlar con una pareja de mercaderes en un puesto fronterizo por el camino o quizás mantener una tensa conversación con los guardias de la ciudad en tu destino. En lugar de medir tu ritmo de movimiento en casillas de 5 pies (*1,5 m*) cada asalto, lo mides en pies (*un pie = 30 cm*) o en millas (*una milla = 1,6 km*) por minuto, hora o día, utilizando tu velocidad del viaje. En lugar de decidir sobre cada acción cada turno, emprendes una actividad de exploración, y típicamente inviertes algún tiempo cada día descansando y llevando a cabo tus preparativos diarios.

Velocidad de viaje

Dependiendo de cómo registre el movimiento el DJ, te mueves en pies (*un pie = 30 cm*) o millas (*una milla = 1,6 km*) basándote en la Velocidad de tu personaje con el tipo de movimiento relevante. Los ritmos típicos se encuentran en la tabla a continuación.

TABLA 9-2: VELOCIDAD DE VIAJE

Pies (*m*)	Pies/ minuto (*m/min*)	Millas/ hora (*km/h*)	Millas/ día (*km/día*)
10 (*3*)	100 (*30*)	1 (*1,6*)	8 (*12,8*)
15 (*4,5*)	150 (*45*)	1,5 (*2,4*)	12 (*19,2*)
20 (*6*)	200 (*60*)	2 (*3,2*)	16 (*25,6*)
25 (*7,5*)	250 (*75*)	2,5 (*4*)	20 (*32*)
30 (*9*)	300 (*90*)	3 (*4,8*)	24 (*38,4*)
35 (*10,5*)	350 (*105*)	3,5 (*5,6*)	28 (*44,8*)
40 (*12*)	400 (*120*)	4 (*6,4*)	32 (*51,2*)
50 (*15*)	500 (*150*)	5 (*8*)	40 (*64*)
60 (*18*)	600 (*180*)	6 (*9,6*)	48 (*76,8*)

Los ritmos de la Tabla 9-2 suponen que se viaja por terreno llano y despejado a un ritmo determinado, pero no agotador. Moverse por terreno difícil reduce a la mitad el ritmo de movimiento indicado. El terreno difícil mayor reduce a un tercio la distancia viajada. Si el viaje requiere pruebas de habilidad, como por ejemplo escalar montañas o nadar, el DJ puede pedir una prueba una vez por hora utilizando el resultado y la tabla de más arriba para determinar tu avance.

Actividades de exploración

Mientras viajas y exploras, informa al DJ de lo que te gustaría hacer por el camino. Si no haces más que avanzar directamente hacia tu objetivo, te mueves a la velocidad de viaje completa que se indica en la Tabla 9-2.

Cuando quieres hacer algo diferente a simplemente viajar, describes lo que intentas hacer. No es necesario detallarlo al extremo, como por ejemplo «Utilizando la daga, muevo suavemente la puerta para buscar trampas taimadas». En su lugar, basta decir «Registro la zona en busca de peligros». El DJ busca la actividad de exploración que mejor coincide con tu descripción y describe sus efectos. Algunas actividades de exploración limitan la rapidez con la que puedes viajar y a la vez ser efectivo.

Éstas son las actividades de exploración más comunes.

ALIGERAR

EXPLORACIÓN MOVIMIENTO

Te esfuerzas para moverte al doble de tu velocidad de viaje. Puedes Aligerar tan sólo tantos minutos como tu modificador por Constitución x 10 (mínimo 10 minutos). Si estás en un grupo que Aligera, utiliza el menor modificador por Constitución de todo el grupo para determinar la rapidez con que el grupo puede Aligerar junto.

DEFENDER

MANIPULAR

Mueves a la mitad de tu velocidad de viaje, con el escudo alzado. Si se desata un combate, obtienes el beneficio de Alzar un escudo antes de que empiece tu primer turno.

DETECTAR MAGIA

CONCENTRAR EXPLORACIÓN

Lanzas *detectar magia* a intervalos regulares. Mueves a la mitad de tu velocidad de viaje o más despacio. No tienes probabilidad alguna de pasar por alto un aura mágica si tu velocidad de viaje es inferior a 300 pies por minuto (*90 m/min*) pero no puedes viajar a una Velocidad mayor de 150 pies por minuto (*45 m/min*) para detectar auras mágicas antes de que el grupo se tope con las mismas.

EVITAR SER VISTO

EXPLORACIÓN

Intentas una prueba de Sigilo para Evitar ser visto cuando viajas a media velocidad. Si dispones de la dote Movimiento furtivo rápido, puedes moverte a tu Velocidad completa en lugar de la mitad, pero sigues sin poder utilizar otra actividad de exploración mientras lo haces. Si dispones de la dote Movimiento furtivo legendario, puedes moverte a tu Velocidad completa y utilizar una segunda actividad de exploración. Si estás Evitando ser visto al inicio del encuentro, por lo general haces una prueba de Sigilo en lugar de una de Percepción tanto para determinar tu iniciativa, como para ver si el enemigo te ha visto (basada en su CD de Percepción, de la forma habitual para el Movimiento furtivo, sea cual sea el resultado de su prueba de iniciativa).

EXPLORAR

CONCENTRAR EXPLORACIÓN

Exploras por delante y por detrás del grupo en busca de peligros, moviéndote a media velocidad. Al inicio del siguiente encuentro, cada criatura de tu grupo obtiene un bonificador +1 por circunstancia a su tirada de iniciativa.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

ACTIVIDADES DE EXPLORACIÓN POR HABILIDAD

El Capítulo 4: Habilidades, incluye numerosas actividades de exploración adicionales, que se resumen a continuación.

Aprender un conjuro: utilizas la habilidad correspondiente a la tradición del conjuro para tener acceso a un nuevo conjuro (pág. 234).

Causar impresión: utilizas la Diplomacia para causar una buena impresión a alguien (pág. 246).

Cubrir rastro: utilizas Supervivencia para disimular tu paso (pág. 253).

Descifrar escritura: utilizas una habilidad adecuada para entender textos arcaicos, esotéricos u obscuros (pág. 235).

Escurrirse: utilizando Acrobacias, te escurres a través de espacios muy pequeños (pág. 241).

Identificar alquimia: utilizas Artesanía y material de alquimista para identificar una sustancia alquímica (pág. 242).

Identificar magia: utilizando una gran variedad de habilidades, puedes averiguar cosas acerca de un objeto, lugar o efecto continuado mágicos (pág. 235).

Imitar: utilizas Engaño y por lo general el material apropiado para crear un disfraz (pág. 246).

Obligar: utilizas Intimidación para amenazar a una criatura a fin de que haga lo que quieres (pág. 247).

Pedir prestado un conjuro arcano: utilizas Arcanos para preparar un conjuro a partir del libro de conjuros de otro (pág. 241).

Rastrear: utilizas Supervivencia para encontrar y seguir las huellas de las criaturas (pág. 253).

Reparar: con material de reparaciones y la habilidad Artesanía, arreglas un objeto dañado (pág. 242).

Reunir información: utilizas la Diplomacia para 'peinar' una zona y averiguar todo lo que se sabe acerca de un individuo o tema específico (pág. 245).

Sentir la dirección: utilizas Supervivencia para hacerte una idea de dónde estás o para determinar las direcciones cardinales (pág. 253).

Tratar heridas: utilizas Medicina para tratar las heridas de una criatura viva (pág. 249).

INVESTIGAR

CONCENTRAR EXPLORACIÓN

Buscas información acerca de lo que te rodea mientras viajas a media velocidad. Utilizas Recordar conocimiento como una prueba secreta para descubrir pistas entre las diversas cosas que puedes ver y hacer mientras viajas. Puedes utilizar cualquier habilidad provista de una acción de Recordar conocimiento mientras Investigas, pero el DJ es quien determina si la habilidad es relevante para las pistas a encontrar.

REGISTRAR

CONCENTRAR EXPLORACIÓN

Buscas meticulosamente puertas secretas, peligros ocultos y cosas parecidas. Por lo general puedes hacer una estimación fundamentada acerca de qué ubicaciones son las mejores para buscar y moverte a media velocidad, pero si quieres ser concienzudo y garantizar que lo has registrado todo, tienes que viajar a una Velocidad de no más de 300 pies por minuto (*90 m/min*) o de 150 pies por minuto (*45 m/min*) para asegurarte de que lo compruebas todo antes de pisar algo. Siempre puedes moverte más despacio mientras Registras para cubrir una zona de forma más concienzuda, y la dote Búsqueda expeditiva incrementa dichas Velocidades máximas. Si te encuentras con una puerta secreta, objeto o peligro mientras Registras, el DJ hace una prueba secreta gratuita de Buscar para ver si percibes el objeto o peligro escondido. En lugares con muchos objetos para registrar, tienes que detenerte e invertir un tiempo significativamente más largo para hacerlo de forma concienzuda.

REPETIR UN CONJURO

CONCENTRAR EXPLORACIÓN

Lanzas repetidamente el mismo conjuro mientras te mueves a media velocidad. Típicamente, se trata de un truco que quieres que esté efectivo en caso de que surja un combate, y debe ser uno que puedes lanzar en 2 acciones o menos. Para evitar la fatiga debida al lanzamiento repetitivo, lo más probable es que sólo utilices esta actividad cuando suceda algo fuera de lo común.

En su lugar, puedes utilizar esta actividad para continuar Manteniendo un conjuro o activación con una duración de mantenido. La mayoría de semejantes conjuros o efectos de objeto se pueden mantener durante 10 minutos, aunque algunos especifican que se pueden mantener a lo largo de una duración diferente.

SEGUIR AL EXPERTO

AUDITIVO CONCENTRAR EXPLORACIÓN VISUAL

Elige un aliado que intenta una prueba de habilidad recurrente mientras explora, como por ejemplo trepar, o lleva a cabo una táctica de exploración diferente que requiere una prueba de habilidad (como Evitar ser visto). El aliado debe tener por lo menos el nivel experto en dicha habilidad y estar dispuesto a prestar ayuda. Mientras Sigues al experto, imitas su táctica o haces pruebas de habilidad similares. Gracias a la ayuda de tu aliado, puedes sumar tu nivel como bonificador por competencia a la prueba de habilidad asociada, incluso si no estás entrenado. Además, obtienes un bonificador por circunstancia a tu prueba de habilidad basado en la competencia de tu aliado (+2 para experto, +3 para maestro y +4 para legendario).

DESCANSO Y PREPARATIVOS DIARIOS

Funcionas mejor cuando te tomas suficiente tiempo como para descansar y prepararte. Una vez cada 24 horas, puedes tomarte un período de descanso (típicamente 8 horas); después del mismo, recuperas tantos puntos de golpe como tu modificador por Constitución (mínimo 1) multiplicado por tu nivel, y podrías recuperarte de ciertos estados o mejorarlos (pág. 453). Dormir con la armadura puesta hace que descanses mal y que quedes fatigado. Si pasas más de 16 horas sin descansar, quedas fatigado (y no te puedes recuperar de ello hasta descansar por lo menos 6 horas seguidas).

Una vez has descansado, llevas a cabo tus preparativos diarios, lo que implica alrededor de 1 hora. Sólo puedes hacer preparativos si has descansado, y sólo una vez al día. La Preparación incluye lo siguiente:

- Los lanzadores de conjuros recuperan espacios de conjuro y los lanzadores de conjuros preparados eligen conjuros para tenerlos disponibles ese día.
- Se recuperan los Puntos de Foco, otras aptitudes que se renuevan durante tus preparativos y las aptitudes que sólo pueden utilizarse cierto número de veces al día, incluyendo los usos de los objetos mágicos.
- Te pones la armadura y preparas armas y otro equipo.
- Imbuyes hasta 10 objetos mágicos que llevas puestos para obtener sus beneficios durante el día.

Modo Tiempo Libre

El modo tiempo libre se juega día a día en lugar de minuto a minuto o escena a escena. Por lo general este modo de juego tiene lugar cuando estás en la seguridad de un asentamiento, quizá recuperándote de tus aventuras o estudiando un artefacto que has encontrado.

El tiempo libre te concede tiempo para descansar por completo, dedicarte a un empeño artesano o profesional, aprender nuevos conjuros, reconvertir dotes o simplemente distraerte. Puedes vender objetos obtenidos durante tus aventuras, comprar objetos nuevos o llevar a cabo otras actividades a determinar por tus dotes, tus habilidades y el asentamiento en el que pasas el tiempo libre.

Descanso de larga duración

Puedes pasar un día y una noche completos descansando durante el tiempo libre para recuperar tantos Puntos de Golpe como tu modificador por Constitución (mínimo 1) multiplicado por el doble de tu nivel.

Reconvertir

Reconvertir ofrece una forma de alterar alguna de tus elecciones de personaje, lo que es útil cuando quieres llevar al mismo en una nueva dirección o cambiar decisiones que no han cumplido con tus expectativas. Puedes reconvertir dotes, habilidades y algunos rasgos de clase seleccionables. No puedes reconvertir tu ascendencia, herencia, bagaje, clase o puntuaciones de característica. No puedes llevar a cabo otras actividades de tiempo libre mientras estás reconvirtiendo.

La reconversión suele requerir que pases tiempo aprendiendo de un maestro, tanto si ello implica entrenamiento físico, estudiar en una biblioteca o participar en trances mágicos compartidos. Tu DJ determina si puedes obtener el entrenamiento adecuado o si algo puede ser reconvertido. En algunos casos, tendrás que pagar a tu instructor.

Algunas actitudes pueden ser difíciles o imposibles de reconvertir (por ejemplo, un hechicero tan sólo puede reconvertir su linaje en circunstancias extraordinarias).

Al reconvertir, por lo general no puedes llevar a cabo elecciones que no podías llevar a cabo cuando seleccionaste la opción original. Por ejemplo, no puedes intercambiar una dote de habilidad de 2º nivel por una de 4º, o por una que requiere prerrequisitos que no cumplías en el momento en que adquiriste la dote original. Si no recuerdas si en aquel momento cumplías los prerrequisitos, el DJ tiene la decisión final. Si dejas de cumplir los prerrequisitos para una aptitud debido a la reconversión, ya no puedes utilizarla. Podrías tener que reconvertir diversas aptitudes de forma secuencial para obtener todas las que quieres.

Dotes

Puedes pasar una semana de tiempo libre reconvirtiendo para cambiar una de tus dotes. Quita la vieja dote y reemplázala con otra del mismo tipo. Por ejemplo, podrías intercambiar una dote de habilidad por otra dote de habilidad, pero no por una dote de mago.

Actividades de habilidad en el tiempo libre

El Capítulo 4: Habilidades, incluye unas cuantas actividades de tiempo libre que se resumen aquí.

Elaborar: utilizando la habilidad Artesanía, puedes elaborar objetos a partir de materias primas (pág. 242).

Falsificar: falsificas un documento (pág. 253).

Obtener ingresos: ganas dinero, típicamente utilizando Artesanía, Saber o Interpretación (pág. 237).

Subsistir: encuentras comida y refugio en las tierras vírgenes o en un asentamiento (pág. 240).

Tratar enfermedad: pasas algún tiempo cuidando a una criatura enferma a la espera de curarla (pág. 249).

Habilidades

Puedes pasar una semana de tiempo libre reconvirtiendo para cambiar uno de tus incrementos de habilidad. Reduce en un paso tu nivel de competencia en la habilidad perdiendo dicho incremento y aumenta en un paso tu nivel de competencia en otra habilidad. El nuevo nivel de competencia tiene que ser igual o menor que el nivel de competencia que has intercambiado. Por ejemplo, si tu bardo tiene el nivel maestro en Interpretación y Sigilo, y el nivel experto en Ocultismo, podrías reducir la competencia del personaje en Sigilo hasta experto y convertirlo en maestro en Ocultismo, pero no podrías reasignar dicho incremento de habilidad para obtener el nivel legendario en Interpretación. Cuando reasignes incrementos de habilidad, ten en cuenta tu nivel; el nivel en el que cambiaron tus competencias de habilidad puede influenciar tu capacidad para reconvertir dotes con prerrequisitos de habilidad.

También puedes pasar una semana para reconvertir una habilidad entrenada inicial, obtenida durante la creación de personaje.

Rasgos de clase

Puedes cambiar un rasgo de clase que requería una elección, haciendo en su lugar una elección diferente. Algunas, como cambiar un conjuro de tu repertorio, requieren una semana. El DJ te informará de cuánto tiempo se tarda en hacerlo para reentrenar elecciones mayores como la orden de un druida o la escuela de un mago; siempre es por lo menos un mes.

Otras actividades de tiempo libre

Discute con tu DJ si hay otras formas en las que quieres invertir tu tiempo libre. Quizá tendrías que pagar el coste de la vida (los precios para ello están en la pág. 294). Podrías adquirir propiedades, dirigir un negocio, ingresar en un gremio o grupo cívico, ganarte la popularidad en una gran ciudad, tomar el mando de un ejército, aceptar un aprendiz, iniciar una familia o dirigir una comunidad de fieles.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Capítulo 10: Cómo Dirigir

Como Director de juego, diriges todas las sesiones de Pathfinder, proporcionando el vínculo entre los jugadores y el mundo del juego. Depende de ti fijar la escena conforme los personajes se pelean contra monstruos, interaccionan con otra gente y exploran el mundo.

Cuando adoptas el papel de Director de juego, tienes el gratificante trabajo de crear experiencias divertidas para un grupo de amigos. Tus responsabilidades incluyen…

- Contar el relato de las aventuras del grupo de una forma convincente y consistente.
- Dar forma al mundo en el que tiene lugar la partida, enfatizando lo fantástico mientras incorporas lo suficiente del mundo real para que sea creíble.
- Entretener a los jugadores y a ti mismo con conceptos nuevos y recompensar ideas creativas con resultados interesantes.
- Prepararte para las sesiones de juego creando o estudiando aventuras, personajes y tramas.
- Improvisar las reacciones de los personajes no jugadores y de otras fuerzas del mundo cuando los jugadores hacen cosas inesperadas.
- Tomar decisiones sobre las reglas para asegurarte la imparcialidad y a la vez mantener la partida en marcha.

Este capítulo te proporciona las herramientas que necesitas para asumir dichas responsabilidades. La siguiente sección divíde los diversos componentes de la campaña, discute los diferentes modos de juego y cómo fijar las CD para las tareas que los PJs intentan, proporciona diferentes formas de de compensar a los personajes y describe aspectos del entorno que podrían afectar al grupo de aventureros.

La colaboración durante la partida

Como Director de juego, tienes la última palabra de cómo funcionan el mundo y las reglas y como actúan los personajes no jugadores. El propósito de esta regla es que el juego discurra de forma fluida, con una mano al timón para asegurar la consistencia. No se pretende con ello que un jugador se convierta en un dictador sobre el resto del grupo. ¡La colaboración es vital en los juegos de rol!.

La forma de poner en práctica la colaboración en una partida depende de en qué están interesados los jugadores. En algunos grupos, a los jugadores les encanta añadir detalle al mundo y a los personajes no jugadores. En otros, a los jugadores les gusta que parezca que el mundo está fuera de su control y que las únicas decisiones a tomar son las que toman sus propios personajes. Ambas son formas divertidas y aceptables de jugar.

Se te anima a aceptar contribuciones de tus jugadores antes de empezar, preguntándoles qué tipo de géneros narrativos les gustaría enfatizar, en qué regiones del mundo les gustaría jugar, a qué tipo de enemigos querrían enfrentarse o qué aventura publicada les gustaría jugar. Una buena campaña incluye algunas idas y venidas al principio, mientras los jugadores perfilan qué personajes quieren jugar y tú perfilas qué tipo de aventura dirigir. Los resultados pueden ir desde construir una aventura completa para que encaje con los personajes a elegir una aventura publicada específica, hacer que los jugadores creen personaje y después adaptar el inicio de dicha aventura para que todos los personajes tengan algún motivo para estar implicados.

Conforme juegas, las oportunidades de colaboración surgirán una y otra vez. Cuando los jugadores descartan sugerencias o se les ocurren teorías específicas acerca de los acontecimientos de la campaña, te están diciendo lo que les gustaría ver en la partida. Trata de encontrar formas de incorporar sus sugerencias, pero con algún que otro giro para que cada una incluya algo inesperado.

Cómo planificar una campaña

Una partida de *Pathfinder* se suele estructurar como una campaña: un relato serializado que se centra en un solo grupo de personajes. Una campaña se subdivide en múltiples aventuras, relatos más pequeños que implican la exploración y la interacción con personajes no jugadores. Una sola aventura representa un relato completo que podría estar conectado con el hilo mayor de una campaña. Jugar una aventura abarca una o más sesiones de juego; reuniones donde el grupo juega una parte de la aventura a lo largo de varias horas.

Una campaña proporciona la estructura global para tu partida de *Pathfinder*. Cuando prepares una campaña, establecerás su ámbito y los temas que abarcará, que después reforzarás en las aventuras y escenas que tendrán lugar durante la misma.

Longitud de la campaña

La longitud de una campaña puede ir desde unas cuantas sesiones hasta muchos años. Dos factores principales la determinan: el tiempo necesario para completar el relato, y el tiempo que los jugadores quieren dedicar a la partida.

Una sola sesión (un módulo corto) es excelente si tu grupo está probando *Pathfinder* o quiere jugar una aventura corta específica. Esto requiere una dedicación de tiempo menor, pero a la vez obliga al DJ a presentar los acontecimientos de la partida de una forma que sea interesante de inmediato, puesto que la oportunidad de que los personajes se impliquen en el relato o en el escenario es menor.

Si quieres jugar una campaña más larga, tienes que añadir algunos elementos del relato que estén directamente dirigidos a los personajes de tu partida en lugar de simplemente a los acontecimientos de la aventura. En otras palabras, los personajes deberían tener objetivos individuales además de los objetivos globales del grupo.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Puedes calcular lo larga que va a ser una campaña fijándote en la cantidad de tiempo que tenéis para jugar, o en el número de niveles de personaje que pretendes que los personajes avancen. Lo normal es que un grupo tarde entre tres y cuatro sesiones en subir de nivel. Como quiera que es probable que en alguna que otra ocasión tengáis que anular sesiones de juego, jugar una vez por semana durante un año viene a resultar aproximadamente en una campaña de 14 niveles, jugar cada 2 semanas durante un año viene a ser una campaña de 8 niveles y jugar una vez al mes da para una campaña de 5 niveles. Si tan solo jugáis una vez al mes, podrías considerar que las sesiones de juego fueran más largas y utilizar el ritmo de avance rápido (pág. 509).

Es completamente correcto jugar una campaña de duración indefinida. Muchos grupos juegan toda una aventura y después deciden continuar con otra. Sin embargo, si diriges una campaña indefinida, evita tramas prolongadas que no puedes acabar de forma satisfactoria si la campaña se acaba después de la siguiente aventura. Por ejemplo, si presentas un villano abrumadoramente poderoso, que es crucial para el relato pero que no puede ser detenido hasta que los personajes sean de nivel 15, acabar la campaña a 8º nivel va a ser un anticlímax.

A la hora de calcular la longitud y el alcance de tu campaña es bueno ser conservador. Siempre es tentador dirigir una campaña épica de 20 niveles con tramas complejas y entrelazadas, pero semejantes partidas pueden decaer mucho antes del final si tu grupo sólo puede jugar una vez al mes y tus jugadores tienen otras responsabilidades.

Duración Esperada

No todas las campañas acaban en el mismo punto. Algunas llegan hasta 20º nivel, acabando después de que los personajes alcanzan la cima del poder y se enfrentan a las mayores amenazas que un mero mortal puede afrontar. Otras acaban a un nivel más bajo, después de que el grupo acaba con un villano principal o resuelve un problema crucial. Y otras muchas acaban cuando los jugadores no son capaces de asistir a las partidas o deciden que es un buen momento para dejar de jugar.

Cuando empiezas una campaña deberías tener en mente cuál va a ser su final. Aún así, tienes que ser flexible, puesto que estás explicando el relato junto a otros jugadores y tus expectativas iniciales para la campaña podrían ser incorrectas. Cuando piensas que te diriges hacia una conclusión satisfactoria, es útil comprobarlo con los demás jugadores. Podrías decir, "Creo que nos quedan unas dos sesiones. ¿A todo el mundo le parece bien? ¿Hay algún asunto inacabado del que os queráis ocupar?". Esto te permite calibrar si tus suposiciones encajan con las del resto del grupo, y así llevar a cabo cualquier ajuste necesario.

Temas

Los temas que eliges para tu campaña son lo que la distingue de otras. Incluyen las principales preguntas dramáticas de tu relato y el uso repetido de ciertos entornos o criaturas, y también pueden incluir el uso de un género más allá de la 'alta fantasía' tradicional. Los temas que eliges para tu campaña también sugieren elementos del relato que puedes utilizar.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Los temas de un relato suelen estar relacionados con los bagajes, las motivaciones y los defectos tanto de los jugadores como de los villanos. Por ejemplo, si has elegido la venganza como uno de los temas de tu partida, podrías introducir a un villano cuya sed de venganza desgarra su vida y daña trágicamente a todos los que le rodean. Si uno de los personajes es un creyente caótico bueno en la libertad, podrías animar a dicho personaje enfrentando al grupo contra unos esclavistas. O bien podrías elegir un tema romántico, con PNJs implicados en romances condenados al fracaso, buscando recuperar amantes perdidos o cortejando a los PJs.

Utilizar ubicaciones similares y criaturas relacionadas te ayuda a formar conexiones entre aventuras muy dispares. Los jugadores sienten que sus personajes se vuelven expertos en negociar con gigantes, orientarse por vías marítimas, pelear con diablos, explorar los Planos o enfrentarse con cualesquiera que sean los elementos recurrentes. Por ejemplo, podrías hacer que los personajes empezaran explorando una tundra congelada, para después viajar a un Plano gélido lleno de desafíos más difíciles, que se pueden superar utilizando conocimientos desarrollados previamente. De la misma forma, los soldados hobgoblins pueden ser enemigos duros para tu grupo a bajo nivel, pero conforme los PJs alcanzan niveles mayores y los hobgoblin se convierten en meros esbirros de otra criatura, los jugadores notan la progresión.

Pathfinder es un juego de aventuras fantásticas, pero puedes derivar tu campaña para incluir elementos de otros géneros de ficción. Podrías querer infundir a tus partidas con un toque de horror, reducir la cantidad de magia y utilizar el ritmo de avance lento (pág. 509), para convertirlas en relatos de espada y brujería, o convertir la magia en tecnología para un escenario *steampunk*.

UN ENTORNO ACOGEDOR

El papel del Director de juego viene con la responsabilidad de asegurarse de que tanto el resto de los jugadores como tú pasáis un rato divertido y gratificante durante la partida. Las partidas pueden tratar de temas difíciles y tener momentos de tensión, pero fundamentalmente *Pathfinder* es una actividad de ocio. Sólo puede seguir siéndolo si los jugadores cumplen con el contrato social y se respetan entre sí.

Para los jugadores con discapacidades físicas o mentales el juego podría significar un desafío mayor que para los jugadores sin ellas. Habla con tus jugadores para asegurarte de que disponen de los recursos y el apoyo necesarios. Además, conviene estar alerta ante comportamientos inapropiados, ya sean intencionales o inadvertidos y prestar una cuidadosa atención al lenguaje corporal de los jugadores durante la partida. Si ves que un jugador se siente incómodo, tienes la potestad de pausar la partida, llevarla en una nueva dirección, comentarlo con tus jugadores durante la sesión o después de la misma o adoptar cualquier otra acción que consideres oportuna.

Si un jugador te dice que se siente incómodo con algo de la partida, ya se trate de contenido que tú has presentado como DJ o de las acciones de otro jugador o de otro PJ, escucha atentamente a dicho jugador y toma las medidas necesarias para asegurarte de que se lo vuelve a pasar bien durante tu partida. Si estás preparando material escrito de antemano y encuentras inapropiado un personaje o una situación, estás completamente autorizado para cambiar cualquier detalle que creas necesario. Además tienes la autoridad (y la responsabilidad) de pedir a los jugadores que modifiquen su comportamiento (o incluso que abandonen la mesa) si lo que están haciendo es inaceptable o hace que otros se sientan incómodos. Nunca es apropiado hacer que la persona que se siente incómoda sea la responsable de resolver un problema. No pasa nada si se cometen errores. Lo importante es cómo respondes y cómo sigues adelante.

Jugar es para todos. Nunca permitas que quienes actúan de mala fe socaven tu partida o excluyan a otros jugadores. Tus esfuerzos forman parte del proceso a largo plazo de que los juegos y la cultura lúdica sean acogedores para todos. Trabajando juntos, podemos construir una comunidad donde jugadores de todas las identidades y experiencias se sientan seguros.

Contenido Desagradable

Antes de empezar la campaña, comenta con tus jugadores (como grupo o individualmente) qué tipo de contenidos quieren permitir en la partida y qué temáticas preferirían evitar. Como quiera que el relato se desarrolla en tiempo real, es esencial discutir

HERRAMIENTAS PARA UN JUEGO RESPONSABLE

El consentimiento y la comodidad son temas importantes en los juegos de rol, y muchos diseñadores han creado técnicas que ayudan a facilitar el juego responsable. Algunos métodos que puedes usar son el de las líneas y los velos, desarrollado por Ron Edwards y el de la Tarjeta X, desarrollado por John Stavropoulos.

Las líneas y los velos

Los términos 'línea roja' y 'correr un tupido velo' proporcionan a tu mesa un vocabulario común para los conceptos descritos en esta sección. Una línea roja es un límite rígido a las acciones que los jugadores pueden adoptar, como por ejemplo "Vamos a trazar una línea roja en cuanto a las torturas". El grupo acuerda no cruzar dicha línea y omite de la partida dicho contenido.

Un velo indica algo que no debe ser descrito en detalle. Como en las películas, la escena hace un fundido a negro cuando hay un velo, o el grupo pasa a discutir un tema diferente, aunque lo que hay tras el velo sigue sucediendo. Por ejemplo, podríais decir, "Vamos a correr un tupido velo en esta escena, cuando los personajes se dirigen al dormitorio".

Podéis fijar algunas otras líneas y velos por adelantado, para después encontrar más conforme el juego continúa.

La Tarjeta X

Dibuja una 'X' en una tarjeta y ya tienes una Tarjeta X. Colócala en la mesa al inicio de la sesión y describe su uso a los jugadores: cualquier jugador puede rechazar en silencio un contenido que encuentra molesto dando un toque en la Tarjeta X; quienquiera que esté hablando rebobinará un poco y continuará, eliminando el contenido desagradable. Igual que a la hora de fijar las directrices básicas para tu campaña, no tiene por qué haber preguntas, juicios ni discusiones cuando alguien invoca la Tarjeta X. Sin embargo, puedes pedir aclaraciones si es necesario, como por ejemplo "¿Hasta dónde debería rebobinar?". En su lugar algunos grupos hacen una 'X' con las manos, dicen "Vamos a tachar esto", o utilizan algún otro método. De una o de otra forma, después de la partida coméntalo en privado con el jugador para ver si hace falta revisar las directrices. Puedes encontrar más detalles (en inglés) en **tinyurl.com/x-card-rpg**.

estos temas antes de empezar la partida. Estas discusiones se mantienen para que los jugadores se sientan seguros, por lo que no es correcto preguntar por qué alguien quiere que cierto tipo de contenido sea eliminado. Si alguien quiere eliminarlo, elimínalo; sin preguntas.

Para empezar, podéis utilizar una clasificación, como en las películas o los videojuegos. Las partidas de *Pathfinder* a menudo incluyen violencia y crueldad. ¿Cuál es el límite de lo gráficamente que se pueden describir estos conceptos? ¿Pueden los jugadores decir palabrotas en la mesa? ¿Alguien tiene fobias que no quiere ver en la partida, como por ejemplo las arañas o el horror corporal?

Una vez hayas fijado los límites sobre el contenido desagradable, tendrás cuatro tareas importantes:

- Transmitir claramente dichos límites a los demás jugadores.
- Asegurarte de que tanto los jugadores como tú respetáis dichos límites.
- Actuar de inmediato si alguien se siente incómodo acerca del contenido durante una sesión, incluso si dicho contenido no había sido excluido en una discusión previa. Una vez el asunto resuelto, continúa.
- Resolver qué pasa si cualquier jugador rebasa voluntariamente dichos límites, intenta encontrar vacíos legales, trata de renegociar los límites o menosprecia a quien tiene una tolerancia diferente al contenido desagradable.

El Punto de Partida *Pathfinder*

Podrías encontrarte con que tus jugadores no tienen gran cosa que decir sobre el tema del contenido desagradable, o simplemente suponer que la moral social general dejará fuera de la partida los temas más incómodos. Pero eso no siempre basta, puesto que dicha aproximación se basa en suposiciones compartidas que no siempre son exactas. Lo que sigue es un conjunto de suposiciones básicas que funcionan para muchos grupos, y que puedes modificar para que encaje con tus preferencias y las de los demás jugadores.

- El derramamiento de sangre, las heridas e incluso el desmembramiento pueden ser descritos. Sin embargo, las descripciones excesivas de violencia y crueldad deberían ser evitadas.
- Las relaciones románticas y sexuales pueden tener lugar en el juego, pero los jugadores deberían evitar ser excesivamente sugestivos. El sexo siempre tiene lugar 'fuera de cámara'. Como quiera que los intentos de iniciar una relación entre personajes pueden ser incómodamente similares a que un jugador intente ligar con otro, habría que evitarlo (y es completamente inapropiado cuando se juega con extraños).
- Evita descripciones excesivamente crudas o escatológicas.

Los siguientes actos nunca deberían ser realizados por los personajes:

- Tortura
- Violaciones, contactos sexuales no consentidos o amenazas sexuales
- Daño a los niños, incluyendo abusos sexuales
- Tenencia de esclavos o promoción del tráfico de esclavos
- Usos censurables de la magia de control mental

Los villanos podrían llevar a cabo semejantes actos pero, o tendrían lugar 'fuera de cámara', o no se describirían en detalle. Muchos grupos prefieren que los villanos no emprendan dichas actividades, manteniendo actos tan censurables completamente al margen.

Daño Social por Salpicadura

Por importante que sea preocuparte de ti mismo y de los otros jugadores de tu partida, ten en cuenta también el impacto de tu grupo en el resto de la gente que te rodea. Si estás jugando en un espacio que no te pertenece, respeta a tu anfitrión. Si estás jugando en público, considera la comodidad de la gente que te rodea, no tan sólo la de tu grupo. Es fácil dejarse llevar en una partida, puesto que nos vemos absorbidos por el microcosmos de un mundo imaginario, pero no hay que ignorar el mundo real que nos rodea. Date cuenta de cuándo haces demasiado ruido, dejas las cosas hechas un desastre, alarmas a los transeúntes con descripciones gráficas de violencia o incluso ninguneas a los espectadores curiosos que contemplan por vez primera cómo se juega a rol.

Creación de personajes

Al inicio de una nueva campaña, los jugadores crearán nuevos personajes. Una parte de dicho proceso implica que tú les indiques acerca de qué va a girar la campaña y qué tipos de personajes van a ser los más apropiados. Trabaja con los jugadores para determinar qué opciones de las reglas van a estar disponibles. Las opciones más seguras son las elecciones comunes de las *Reglas básicas*. Si los jugadores quieren utilizar opciones comunes de otros libros u opciones poco comunes o raras durante el juego, revisa dichas opciones para ver si alguna de ellas entra en conflicto con el estilo de campaña que tienes en mente o si podrían presentar extrañas sorpresas más adelante. Por lo general es mejor permitir nuevas opciones, pero no hay obligación alguna de hacerlo. Sé todo lo abierto que quieras (mientras te sientas cómodo).

Cómo preparar una aventura

Una aventura es una colección autocontenida de elementos de relato, personajes y escenarios, que se convierte en la base de la historia que tú y los demás jugadores relatais. Piensa en la aventura como un esquema de tu propio relato. Tendrás muchas cosas principales que querrás incluir, y algunos personajes consistentes y temas que querrás desarrollar, pero todo tipo de cosas pueden cambiar durante el proceso de convertir el esquema en una historia completa.

Puedes utilizar una aventura publicada de Paizo o de otra Empresa, o construir tu propia aventura mientras preparas tus sesiones de juego.

Aventuras publicadas

Las aventuras ya escritas incluyen información de bagaje y personajes no jugadores necesarios para el relato, además de todas las ubicaciones, mapas y grupos de monstruos necesarios, tanto para la exploración como para los encuentros. Las aventuras ya escritas pueden acelerar tu preparación, puesto que puedes limitarte a leer las secciones relevantes de la aventura antes de una partida, y no tienes que crearlo todo desde cero. Una aventura publicada incluye la cantidad esperada de encuentros y de tesoro, y puedes encontrar aventuras pensadas para diferentes

niveles de personaje que encajen con tu grupo. Leer una aventura publicada o dirigir una como tu primera partida te puede ayudar a ver cómo se estructuran las aventuras, lo que hace más fácil escribir una más tarde si así lo prefieres.

Aunque una aventura publicada ya está escrita, no está cincelada en piedra. Cambiar los detalles de una aventura para que encaje con tu grupo no tan sólo es aceptable ¡sino que es preferible! Utiliza los bagajes y las predilecciones de los personajes para orientarte sobre cómo cambiar la aventura. Esto puede hacer que cambies adversarios de forma que estén vinculados a los personajes, que cambies el escenario a un lugar del que proceden los personajes o que elimines escenas particulares si sabes que no les van a gustar a tus jugadores.

CÓMO CREAR AVENTURAS

Construir tu propia aventura es mucho más desafiante que utilizar una aventura publicada, pero te permite expresarte, ser incluso más creativo y personalizar la partida directamente para los jugadores y sus personajes. Secciones posteriores de este capítulo incluyen directrices para construir y dirigir encuentros, situar tesoro y fijar desafíos apropiadamente difíciles, todo lo cual te ayuda a construir tus propias aventuras.

El diseño de una aventura puede empezar en muchos puntos diferentes. Puedes empezar con un antagonista en particular, y después construir una aventura que encaja con el tema de dicho villano y conduce al grupo hasta él. Alternativamente, podrías empezar con un lugar interesante que explorar, y después poblarlo con adversarios y desafíos apropiados al escenario.

Lugares

Los lugares memorables que incluyen ubicaciones misteriosas y fantásticas para que las visiten los personajes pueden despertar la curiosidad de los jugadores. Explorar cada ubicación debería ser un premio en sí mismo, y no tan sólo una tarea que los jugadores han de completar para ir de una pelea a la siguiente. Cuando creas un lugar, imagínatelo con el ojo de la mente y anota detalles menores que puedes incluir mientras lo narras. Describir decoraciones, puntos de referencia naturales, vida salvaje, olores peculiares e incluso cambios de temperatura hace que un lugar parezca más real.

Más allá de los monstruos y del botín, tus ubicaciones pueden incluir desafíos basados en el entorno, desde situaciones medioambientales como ventiscas hasta rompecabezas, trampas y otros peligros. Estos desafíos deberían encajar con el lugar de los aventuras: muros de zarzas en las ruinas de un castillo atiborrado de vegetación, estanques de ácido en una ciénaga maldita o trampas mágicas en la tumba de un mago paranoico. Las reglas acerca de los entornos aparecen en la pág. 512, y las de los peligros empiezan en la pág. 520.

Encuentros

Un conjunto robusto de encuentros forma el espinazo de tu aventura. Los encuentros a menudo comportan el combate contra otras criaturas, pero también pueden incluir peligros, o podrías crear encuentros sociales en los que los personajes sólo se baten con palabras. Las reglas para construir encuentros apropiados al nivel de tu grupo empiezan más adelante.

Algunas aventuras tienen una progresión clara y directa, con encuentros que tienen lugar en momentos específicos o en un

PERSONAJES CON DISCAPACIDADES

Un jugador podría crear un personaje con una discapacidad, o su personaje podría acabar con una de ellas a lo largo del juego. Coméntalo con el jugador a fin de encontrar formas de representar la discapacidad de forma respetuosa. Los estados del tipo cegado y ensordecido no son buenos para un personaje que lleva mucho tiempo sufriendo una discapacidad. He aquí unas cuantas sugerencias para reglas que puedes utilizar para PJs con discapacidades.

Ceguera o vista defectuosa

Un personaje ciego no puede detectar nada utilizando la vista, falla críticamente las pruebas de Percepción que la requieren, es inmune a los efectos visuales y no puede quedar cegado ni deslumbrado. Podrías conceder a este personaje la dote Lucha a ciegas (pág. 161) de forma gratuita.

Un personaje con visión defectuosa podría sufrir un penalizador de entre -2 y -4 a las pruebas de Percepción basadas en la vista. Unas gafas u otros artilugios correctores podrían reducir o eliminar este penalizador.

Sordera o dureza de oído

Un personaje sordo no puede detectar nada utilizando el oído, falla críticamente las pruebas de Percepción que lo requieren y es inmune a los efectos auditivos. Tiene suficiente práctica como para proporcionar componentes verbales para el lanzamiento de conjuros y componentes de mando para la activación de objetos mágicos, pero si lleva a cabo una acción a la que no está acostumbrado y que implica elementos auditivos, ha de tener éxito en una prueba plana CD 5 o pierde la acción. Lo mejor es concederle gratis la dote Lenguaje de signos y también podrías concederle Leer los labios (págs. 264 y 263 respectivamente). También podrías conceder Lenguaje de signos a otro u otros de los componentes del grupo.

Un personaje duro de oído podría sufrir un penalizador de entre -2 y -4 a las pruebas de Percepción basadas en el oído. Los artilugios correctores para el oído son menos comunes que las gafas en un mundo típico de *Pathfinder*.

Pérdida de un miembro

Algunos objetos mágicos requieren utilizar las extremidades u otras partes del cuerpo. Está bien permitir la existencia de una forma alternativa para el objeto, convirtiendo botas en brazales para un personaje sin piernas, por ejemplo.

Un personaje al que le falte una mano o un brazo podría necesitar 2 acciones para interactuar con un objeto que requiere dos manos, o compensarlo de alguna otra manera. Utilizar un arma a dos manos es directamente imposible. Un personaje puede adquirir una prótesis de mano o brazo para compensarlo.

Alguien a quien le falta un pie o una pierna puede sufrir un pequeño penalizador a su Velocidad, pero típicamente puede adquirir una prótesis para compensarlo. Si no tiene piernas, podría usar una silla de ruedas, una montura fiable, levitación o magia de vuelo.

Enfermedades mentales y enfermedades crónicas

Algunas incapacidades, como por ejemplo las enfermedades mentales y las enfermedades crónicas, es mejor dejarlas a la interpretación del jugador. Las enfermedades mentales son un tema especialmente delicado, con un historial de representaciones poco sensibles. Ten cuidado con las intenciones del jugador y con el impacto que la representación podría tener en otros jugadores.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Cómo utilizar la rareza y el acceso

El sistema de rareza tiene dos propósitos: expresar lo comunes o raros que ciertos conjuros, criaturas u objetos son en el mundo de juego y proporcionarte una herramienta sencilla para controlar la complejidad de tu partida. Las opciones poco comunes y raras no son más poderosas que otras opciones de su nivel, pero presentan complicaciones en ciertos tipos de relato, o son menos comunes en el mundo. Por ejemplo, sería más desafiante dirigir una aventura de misterio si un personaje puede lanzar un conjuro poco común como por ejemplo *detectar el mal*.

Al inicio de la campaña, comunica a los jugadores tus expectativas preferidas en cuanto a la rareza. A menos que decidas lo contrario, los jugadores podrán elegir de entre cualquier opción común para la que estén cualificados, además de cualquier opción poco común concedida por su elección de personaje: principalmente su ascendencia y su clase. Por defecto, un personaje que lo intenta lo suficiente puede acabar encontrando una opción poco común, mientras que una opción rara es siempre una recompensa especial. Más allá de dicha línea base, puedes conceder acceso tan libremente como quieras; algunos DJs abren de forma universal todas las opciones poco comunes o raras. Si no estás seguro, échale una ojeada a cualquier elemento poco común o raro antes de incluirlo como recompensa o de permitir que un jugador lo adquiera.

Recompensas

Puedes utilizar elementos de reglas poco comunes y raros para recompensar a los personajes. Siguen teniendo el mismo valor y poder aproximado que cualquier otro tesoro del mismo Precio, pero son un poquito más especiales porque proceden de tierras distantes o tienen aptitudes inusuales o sorprendentes. Los objetos son los candidatos más probables para ser recompensas poco comunes o raras, pero un PNJ podría enseñar un conjuro poco común o raro a un PJ por gratitud o ayudar al grupo a prepararse contra un determinado adversario. También puedes improvisar beneficios adicionales que giran alrededor de objetos poco comunes o raros. Por ejemplo, si un PJ obtiene una planta rara con finalidades ocultistas, también podrías decidir que además puede sacarse un dinero extra si la utiliza mediante Obtener ingresos utilizando Saber de las hierbas, porque le permite fabricar emplastos novedosos.

Ubicaciones diferentes

La rareza de este libro supone que estás jugando en la Región del mar Interior de Golarion, donde se ubica la mayoría de partidas de *Pathfinder*. Esta rareza también es adecuada para la mayoría de partidas de fantasía medieval occidentales. Sin embargo, podrías querer variar la rareza para una campaña situada en otro lugar de Golarion (detallado en el Capítulo 8), para enfatizar una cultura no humana o jugar en un escenario de fantasía con raíces diferentes, como por ejemplo una partida *wuxia* basada en la cultura china. Estos cambios a menudo afectan a los objetos básicos. Si empiezas tu campaña, por ejemplo, en un bastión enano, podrías hacer que todas las armas comunes tuvieran el rasgo enano. Tómate la libertad de ajustar la rareza para que encaje en tu tema de campaña, pero si es así, comparte los cambios con tu grupo.

orden específico. Otras, como un dungeon lleno de habitaciones interconectadas que el grupo puede investigar en cualquier orden, son no lineales y el grupo puede enfrentarse a los encuentros en cualquier orden, o incluso ignorarlos por completo. La mayor parte de las aventuras está en algún punto medio, con algunos encuentros clave con los que sabes que los personajes se tendrán que enfrentar, siendo el resto opcionales.

Tesoro

Tu aventura debería conceder una cantidad de tesoro apropiada al nivel del personaje. Las directrices para asignar tesoro se encuentran en la pág. 508. Puedes repartir tesoro de diversos tipos. Podría tratarse de objetos llevados por un adversario, recompensas de un patrón por completar una misión o una clásica pila de monedas y de objetos en el interior de un cofre de madera protegido por un monstruo. Lo mejor es diseminar el tesoro a lo largo de una aventura en lugar de amontonarlo en un solo botín. Esto concede a los jugadores incrementos de recompensa, permitiendo que sus personajes avancen en pasitos frecuentes en lugar de en saltos gigantes separados por muchas horas de juego.

Cómo construir los encuentros

El tipo de encuentro más común es un encuentro de combate, donde los PJs se enfrentan a otras criaturas. Los encuentros de combate están estrictamente gobernados por reglas; las directrices que siguen te ayudarán a construir combates que representen un desafío adecuado para tu grupo. La construcción de encuentros de peligro funciona igual. Los encuentros sociales son más de estilo libre, y te toca a tí como DJ diseñarlos.

Para construir un encuentro de combate, decide primero cómo encaja en la aventura en su conjunto. Después, calcula qué cantidad de amenaza quieres que el encuentro presente utilizando una de las cinco categorías que se presentan a continuación.

Los encuentros de **amenaza trivial** son tan fáciles que los personajes esencialmente no tienen posibilidad alguna de perder; ni siquiera tienen por qué invertir recursos significativos a menos que sean particularmente derrochadores. Dichos encuentros funcionan mejor como calentamiento, para la limpieza del paladar o como recordatorio de lo maravillosos que son los personajes. Aun así, un encuentro de amenaza trivial puede ser divertido de jugar, así que no los ignores debido a la ausencia de amenaza.

Los encuentros de **amenaza baja** presentan cierto grado de dificultad, y típicamente consumen parte de los recursos del grupo. Sin embargo, sería bastante raro o el resultado de una táctica bastante pobre por parte del grupo que acabaran complicándose.

Los encuentros de **amenaza moderada** son un desafío serio para los personajes, aunque es poco probable que les superen por completo. Por lo general, los personajes tendrán que usar tácticas sensatas y gestionar sabiamente sus recursos para salir de un encuentro de amenaza moderada listos para continuar y enfrentarse sin descansar a un desafío mayor.

Los encuentros de **amenaza severa** son los más difíciles que la mayoría de grupos de personajes pueden derrotar de forma consistente. Dichos encuentros son los más apropiados para momentos importantes de tu relato, como por ejemplo enfrentarse a un jefe final. La mala suerte, las tácticas desacertadas o una falta de recursos debida a encuentros previos puede hacer

fácilmente que un encuentro de amenaza severa se vuelva en contra de los personajes, y un grupo sabio mantiene siempre abierta la opción de salir corriendo.

Los encuentros de **amenaza extrema** son tan peligrosos que es muy probable que sean la horma de su zapato para los personajes, particularmente si andan bajos de recursos. Esto los hace demasiado desafiantes para la mayoría de usos. Un encuentro de nivel de amenaza extremo podría ser apropiado para que un grupo completamente descansado de personajes vaya a por todas, para el encuentro culminante al final de una campaña o para un grupo de jugadores veteranos que utilizan tácticas y labor de equipo avanzadas.

El Presupuesto de PX

Una vez has seleccionado un nivel de amenaza, es hora de construir el encuentro. Dispones de un presupuesto de PX basado en la amenaza, y cada criatura cuesta una parte de dicho presupuesto. Empieza con los monstruos o los PNJs más importantes para el encuentro, y después decide cómo quieres utilizar el resto del presupuesto. Muchos encuentros no encajarán exactamente en el presupuesto de PX, pero deberían acercarse. El presupuesto de PX está basado en un grupo de cuatro personajes. Si tu grupo es mayor o menor, ver más adelante Tamaños de grupo diferentes.

Cómo Elegir las Criaturas

En todas las circunstancias, excepto las más inusuales, seleccionarás criaturas para tu encuentro que vayan desde 4 niveles menos que el de los PJs hasta 4 niveles más (ver Tabla 10-2: PX de la criatura y papel). Cada criatura tiene un papel que jugar en tu encuentro, desde un humilde lacayo hasta un jefe tan poderoso que podría derrotar al grupo entero con una sola mano.

Cada criatura cuesta parte de los PX de tu presupuesto para el encuentro, basándose en su nivel comparado con los niveles de los personajes de tu grupo. Por ejemplo, si los PJs son de 5º nivel, una criatura de 2º nivel es una criatura de 'nivel del grupo - 3', un lacayo apropiado para un encuentro de amenaza entre baja y moderada, y cuesta 15 PX del presupuesto. El nivel del grupo se explica en detalle en la pág. 508.

Tamaños de Grupo Diferentes

Para cada personaje adicional en el grupo más allá del cuarto, incrementa el presupuesto de PX en la cantidad que se muestra en el valor de Ajuste de personaje para tu encuentro en la Tabla 10-1: Presupuesto de un encuentro. Si tienes menos de 4 personajes utiliza el mismo proceso pero a la inversa: por cada personaje que falta, elimina dicha cantidad de PX de tu presupuesto. Ten en cuenta que si ajustas tu presupuesto de PX para tener en cuenta el tamaño del grupo, las recompensas en PX del encuentro no cambian; siempre concedes la cantidad de PX indicada para un grupo de 4 personajes.

Es mejor utilizar el incremento de PX debido a tener más personajes para añadir más enemigos o peligros, y la disminución de PX debido a tener menos personajes para quitar enemigos y peligros, en lugar de hacer más fuerte o más débil a un enemigo. Los encuentros son típicamente más satisfactorios si el número de criaturas enemigas se parece bastante al número de personajes.

TABLA 10-1: PRESUPUESTO DE UN ENCUENTRO

Amenaza	Presupuesto de PX	Ajuste de personaje
Trivial	40 o menos	10 o menos
Baja	60	15
Moderada	80	20
Severa	120	30
Extrema	160	40

TABLA 10-2: PX DE LA CRIATURA Y PAPEL

Nivel de la criatura	PX	Papel sugerido
Nivel del grupo –4	10	Lacayo de amenaza baja
Nivel del grupo –3	15	Lacayo de amenaza baja o moderada
Nivel del grupo –2	20	Cualquier lacayo o criatura normal
Nivel del grupo –1	30	Cualquier criatura normal
Nivel del grupo	40	Cualquier criatura normal o jefe de amenaza baja
Nivel del grupo +1	60	Jefe de amenaza baja o moderada
Nivel del grupo +2	80	Jefe de amenaza moderada o severa
Nivel del grupo +3	120	Jefe de amenaza severa o extrema
Nivel del grupo +4	160	Jefe solitario de amenaza extrema

Cómo Dirigir una Sesión de Juego

Una campaña se desarrolla a lo largo de una serie de sesiones. Cada sesión suele durar unas cuantas horas, con múltiples encuentros, algo de exploración y posiblemente tiempo libre. Tu sesión se puede comparar con un episodio de una serie de TV; debería incluir algunos giros, vueltas y cambios, y acabar dejando a la gente ansiosa de ver qué sucede en el siguiente.

Cómo Planificar una Sesión

Uno de los desafíos mayores del juego es organizar un momento para que todo el mundo se reúna y juegue. A menudo, esta responsabilidad recae sobre ti como DJ, puesto que eres quien tiene que preparar la partida entre sesiones. Muchas partidas tienen un esquema fijo, como por ejemplo una vez por semana, una vez cada dos semanas o una vez al mes. Cuanta menor sea la frecuencia con que tu grupo se reúne, mejores notas y resúmenes necesitas para que todo el mundo esté al corriente de lo que pasa.

Planifica una hora para la llegada de todos e intenta fijar también un momento para empezar la partida. Esto hará más fácil que todos dejen de charlar, se pongan al día y coman en un lapso de tiempo ordenado para que puedas empezar. Tener en mente una hora de finalización también es importante. Una sesión de juego típica dura unas 4 horas, aunque algunos grupos juegan sesiones de 2 horas o hacen maratones de juego. Menos de 2 horas no suele dar para hacer gran cosa en la mayoría de campañas de *Pathfinder*. Si tu sesión va a durar más de 2 horas, planifica pausas de 15 minutos (además de pausas para ir al lavabo y para beber algo, que los jugadores puedan tomarse según necesidad).

Cómo Empezar una Sesión

Una vez todos están preparados, consigue su atención y aborda los siguientes temas. Se disponen en un orden aproximado, que puedes cambiar basado en el estilo de juego de tu grupo o en las necesidades de la sesión.

- Recapitula lo sucedido en las sesiones anteriores.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

- Establece dónde están los personajes al inicio de esta sesión. ¿Han descansado desde su último desafío? ¿Están en un pasillo, preparándose para asaltar la siguiente habitación de un dungeon? Informa a los jugadores de si sus personajes han tenido tiempo para descansar o recuperarse desde la última sesión.
- Recuérdales que cada uno obtiene 1 Punto de Héroe al inicio de la sesión (pág. 507).
- Establece objetivos. Los jugadores deberían tener una idea de qué quieren hacer a continuación. Establece de nuevo cualquier objetivo que el grupo tuviera ya, y después deja que los jugadores sopesen si dichos objetivos aún se aplican y si hay alguna cosa más que esperan llevar a cabo en esta sesión.
- ¡Empieza la aventura! Decide en qué modo de juego vais a empezar, y después arranca con una declaración verbal para que empiece la acción. Podrías hacer una pregunta relacionada con un personaje en particular, hacer que todo el mundo tire iniciativa de inmediato puesto que les ataca un monstruo o describir brevemente el entorno y las sensaciones que rodean a los personajes, permitiéndoles reaccionar.

Cómo dirigir una sesión

Durante una sesión, estás a cargo de mantener en movimiento la acción de la partida, gestionando los diferentes modos de juego, planteando preguntas y tomando decisiones sobre las reglas. También querrás controlar de vez en cuando el tiempo transcurrido, para poder acabar cuando sea más conveniente para el grupo.

Tú eres la interfaz entre las reglas y el mundo imaginario que los demás jugadores y tú compartís. Te harán preguntas y actuaran basándose en sus propias suposiciones. A ti te corresponde establecer lo que es cierto en el mundo, pero no lo hagas de forma unilateral. Dispones de información sobre el bagaje del escenario, además de tus preparativos y de las sugerencias que los demás jugadores han aportado a la mesa. Ten en cuenta que, hasta que anuncies algo, tus planes pueden cambiar. Por ejemplo, si pretendías originalmente que la propietaria de una taberna fuera amable y bien intencionada, pero uno de los jugadores la malinterpreta y se inventa una interesante teoría de la conspiración acerca de sus intenciones que tiene pinta de ser divertida, podrías convertir a dicha propietaria en un agente del mal.

También determinas cuándo tienen que hacer pruebas tanto los PJs como sus enemigos, así como las consecuencias de dichas tiradas. Esto suele suceder muy a menudo fuera de los encuentros, puesto que estos son más reglamentados acerca de cuándo tienen lugar las pruebas y cómo se resuelven. En un encuentro, un jugador puede por lo general determinar el turno de su propio personaje, contigo interviniendo tan sólo para informar de cuándo impacta un ataque o de si algo en el entorno requiere que el personaje haga una prueba.

El Foco de Atención

Mientras diriges la partida, fíjate en quién es el centro de la atención. Puede ser fácil mantener la atención sobre el jugador o personaje más extrovertido, pero tienes que verificar lo que hacen todos los jugadores. Si hace rato que algún jugador no ha

contribuido, para y pregúntale, "¿Qué está haciendo tu personaje?". Si el jugador no está seguro, añade a la escena un detalle o un PNJ que aquél pueda encontrar interesante.

Distracciones e Interrupciones

Mantener la atención de los jugadores mantiene la partida en movimiento y conduce a momentos memorables en los que todos estáis en la misma onda. Demasiadas interrupciones rompen el ritmo. Esto no está mal… pero con moderación. Las distracciones se convierten en un problema si son demasiado frecuentes, porque hacen que la gente se pierda cosas y tome decisiones poco informadas al desconectar de la sesión. Sin embargo, todas las partidas incluyen pausas (a veces intencionales, a veces no) y disgresiones. Encontrar el equilibrio correcto para las distracciones en tu grupo es esencial.

Una partida es una reunión social, por lo que está claro que hay un lugar para conversaciones que no están directamente relacionadas con la partida. Dichas interrupciones se convierten en un problema si son demasiado frecuentes, o si hay gente hablando cuando hablan otros. Si un jugador te interrumpe repetidamente, a ti o a otros, o debilita todos los momentos cruciales de la partida con un chiste, hay que convencerle de que limite sus comentarios a los momentos apropiados. A menudo, todo lo que necesitas hacer es levantar la mano o indicar de alguna otra forma al jugador que no es su turno de palabra para que espere a que tú u otro jugador acabéis de hablar.

Los teléfonos y otros dispositivos móviles son otra fuente principal de distracciones. Prohibirlos por completo suele ser poco práctico: muchos jugadores utilizan aplicaciones para tirar los dados o gestionar sus Hojas de personaje, o necesitan responder mensajes de texto de su pareja, comprobar un proyecto de trabajo o permanecer conectados con gente que les necesita. Sin embargo, puedes fijar unas reglas básicas contra el uso de un dispositivo para cualquier cosa que no sea utilizar bien el tiempo o esté relacionado con la partida, como por ejemplo consultar redes sociales, comprobar el resultado de un partido de hockey, jugar con el móvil o responder un texto no urgente. Puedes relajar estás reglas cuando sus personajes estén 'fuera de escena'. Si el personaje de un jugador no estuviera en una escena, ese quizá sería un buen momento para que el jugador utilizara un dispositivo móvil.

CÓMO APLICAR LAS REGLAS

Como DJ, tú eres el responsable de resolver cualquier discusión sobre las reglas. Recuerda que mantener la partida en movimiento es más importante que ser correcto al 100%. Consultar reglas en la mesa puede hacer que el juego vaya más despacio, por lo que en muchos casos es mejor tomar una decisión basándote en tu experiencia que ponerse a consultar el libro en busca de la regla exacta (sin embargo, puede resultar instructivo consultar dicha regla durante una pausa o después de la sesión).

Para tomar decisiones sobre la marcha, utiliza las siguientes directrices, que son los mismos principios en los que están basadas las reglas del juego. Podría ser interesante que tuvieras a mano copias impresas de estás directrices y de las directrices sobre las CD (pág. 503) para poderlas consultar rápidamente.

- Si no sabes cuánto tiempo va a durar una tarea rápida, dura 1 acción, o 2 acciones si un personaje no debería poderla llevar a cabo tres veces por asalto.
- Si no estás seguro de qué acción utiliza una tarea, busca la acción básica más similar. Si no la encuentras, haz que sea una acción no definida (Otras acciones, pág. 462), añadiendo cualquier rasgo necesario (por lo general atacar, concentrar, manipular o mover).
- Cuando haya dos bandos opuestos, haz que uno tire contra la CD del otro. No hagas que tiren los dos (la iniciativa es la única excepción a esta regla). El personaje que hace la tirada suele ser el que actúa (excepto en las tiradas de salvación).
- Si un efecto incrementa o disminuye las probabilidades de éxito, concede un bonificador +1 por circunstancia o un penalizador -1 por circunstancia.
- Si no estás seguro de lo difícil que habría de ser un desafío significativo, utiliza la CD para el nivel del grupo.
- Si te estás inventando un efecto, las criaturas deberían quedar incapacitadas o muertas sólo con un éxito crítico (o para una tirada de salvación, con un fallo crítico).
- Si no sabes qué prueba utilizar, elige la habilidad más apropiada. Si ninguna otra habilidad se aplica a una prueba de Recordar conocimiento, utiliza una habilidad de Saber apropiada (por lo general con un nivel de competencia no entrenado).
- Utiliza los preparativos diarios de un personaje como tiempo para recuperar cualquier cosa que dure aproximadamente un día.
- Cuando un personaje lleva a cabo algo notorio que no dispone de reglas para PX, concédele PX para un logro (entre 10 y 30 PX, tal y como se describe en la pág. 507).
- Cuando los PJs fallan en una tarea, busca un modo de que fallen hacia adelante, lo que quiere decir que el relato avance con una consecuencia negativa en lugar de que el fallo detenga por completo el avance.

CÓMO JUGAR FUERA DE UNA SESIÓN

Una sesión de juego con un grupo completo no es la única forma de jugar a *Pathfinder*. La búsqueda de oportunidades para expandir el juego más allá de su horario regular puede mantener a tu grupo motivado entre sesiones.

Te puedes reunir con un sólo jugador a fin de dirigir una mini sesión para éste, cubriendo una misión que es importante para el relato pero que no concierne al resto del grupo. Los jugadores y tú podéis comentar lo que hacen los personajes durante franjas prolongadas de tiempo libre mediante E-mail o mediante mensajes de chat. También pueden proporcionar a los jugadores la oportunidad de colaborar con detalles de la historia, como por ejemplo haciendo que un jugador diseñe un símbolo heráldico para el grupo aventurero o trace un mapa de su base de operaciones. Podrías incluso otorgar 1 Punto de Héroe durante la siguiente sesión a un jugador como resultado de acontecimientos sucedidos fuera de una sesión.

Algunas cosas no son adecuadas para ocuparse de ellas fuera de las sesiones. Cualquier suceso que afecte gravemente a un personaje cuyo jugador no está presente debería ventilarse en la mesa cuando todos puedan asistir. También ayuda recapitular sucesos que tuvieron lugar fuera de la sesión para todos los personajes, para que nadie se sienta excluido o perdido.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

COMPARTIR LA RESPONSABILIDAD

El hecho de que seas el DJ y estés ostensiblemente al mando no quiere decir que tengas que hacer todo el trabajo para que la campaña funcione. Algunas de las tareas descritas aquí, como por ejemplo acordar las fechas de las partidas, tomar notas y hacer recapitulaciónes se pueden delegar en otros jugadores. También podrías encargar a alguien que lleve la cuenta de la iniciativa o de los Puntos de Golpe de los enemigos de los PJs en los encuentros, o incluso dirigir a dichos enemigos si tienes un grupo grande y hay quien preferiría hacer eso en lugar de controlar un personaje propio. También está muy bien si alguien más puede dirigir una sesión, trae aperitivos para el grupo o se encarga de otras responsabilidades que no están directamente relacionadas con la partida.

Lo mejor es rellenar un cuadro de responsabilidades cuando organizas una partida. Pregúntale a los jugadores de qué prefieren ocuparse. Si empiezas a sentirte abrumado a mitad de camino de una campaña, puedes revisar el asunto y probar nuevas opciones hasta que encuentres una con la que te sientas cómodo.

LAS AVENTURAS PUBLICADAS DE PAIZO

Puedes comprar los siguientes tipos de aventuras en paizo.com, en tu tienda de juegos local o en muchas librerías. Si quieres adquirir todas las aventuras de una línea determinada, puedes comprar una suscripción en **paizo.com** (*NdT: sólo en inglés*).

Las Sendas de aventuras *Pathfinder*

Cada volumen mensual de una Senda de aventuras *Pathfinder* conduce hasta el siguiente, como partes de de una historia mayor que abarca múltiples volúmenes. El primer volumen de cada Senda de aventuras empieza en 1er nivel, y cada volumen tiene una historia independiente que eventualmente conduce a un gran clímax al final del último volumen. Cada volumen también incluye típicamente nuevos monstruos, reglas y detalles acerca del mundo de juego. Cada Senda de aventuras tiene un tema diferente, y sus escenarios recorren toda la Región del mar Interior y más allá.

Las aventuras *Pathfinder*

Las aventuras *Pathfinder* son aventuras individuales que cubren diversos niveles de juego. Suelen ser independientes y típicamente tienen una estructura o tema únicos. Puedes jugar una aventura *Pathfinder* por sí sola o como parte de tu campaña; algunas son ideales como aventuras secundarias para Sendas de aventuras de temática similar.

Los escenarios de la Sociedad *Pathfinder*

Los escenarios son las aventuras utilizadas por el Gremio de jugadores de rol de la Sociedad *Pathfinder*; puedes jugarlos como parte de la Sociedad *Pathfinder* o por tu cuenta. Cada uno de ellos dura entre 4 y 5 horas, por lo que puedes explicar un relato completo en una cantidad corta de tiempo, pero forman también parte de una continuidad mayor, pudiéndose combinar para formar la base de una campaña más larga.

CIRCUNSTANCIAS ESPECIALES

Los jugadores de tu grupo intentarán en todo momento llevar a cabo tareas más fáciles o más difíciles de lo que tanto las reglas como la aventura llevarían a suponer, como por ejemplo un PJ Reuniendo información en su ciudad natal. En semejantes casos, te puedes limitar a aplicar un bonificador o penalizador por circunstancia. Por lo general, se trata de un +1 o un -1 para una circunstancia menor pero significativa, pero puedes ajustar el bonificador o el penalizador a +2 ó -2 para una circunstancia mayor. El bonificador o penalizador máximo (+4 ó -4) sólo se debería aplicar si alguien tiene una ventaja abrumadora o está intentando algo extremadamente improbable pero no del todo imposible.

También puedes añadir rasgos a las acciones. Digamos que durante un combate, Seelah mete la espada en un brasero de carbones al rojo antes de atacar un enemigo que tiene debilidad al fuego. A este ataque se le podría añadir el rasgo fuego. Por lo general, un PJ que consiga ventaja de esta forma tendría que utilizar una acción para hacerlo, por lo que Seelah obtendría dicho beneficio para un ataque, pero para repetirlo tendría que volver a meter la espada en los carbones.

CÓMO INCORPORAR OPCIONES ADICIONALES

Puedes conceder a los jugadores acceso a reglas adicionales o a opciones de personaje. Si confías en que permitir a un personaje adoptar una opción en particular será un buen añadido a tu partida, ¡hazlo! Si no estás seguro o te preocupa alguna petición, no tienes por qué aceptarla, y la decisión sobre ello es solamente tuya. Sin embargo, trata de llegar a un acuerdo con los jugadores o de sugerir alternativas. Si quieres permitir una opción como prueba, pero te preocupa que se convierta en un problema más adelante, habla de antemano con el jugador y explícale que vas a permitir la opción de forma provisional, pero que podrías cambiar de opinión más tarde, una vez hayas visto cómo funciona durante el juego.

La Sociedad *Pathfinder*

Las campañas de juego organizado te permiten jugar y dirigir partidas por todo el mundo con personajes persistentes. Si quieres jugar a *Pathfinder* de esta manera, ¡puedes hacerlo a través del Gremio de jugadores de rol de la Sociedad *Pathfinder*! Una vez te conectas a **PathfinderSociety.club** para crear una cuenta, puedes organizar partidas con tus amigos o unirte a un evento existente.

La Sociedad *Pathfinder* utiliza principalmente aventuras que duran entre 4 y 5 horas, llamadas escenarios. Al inicio de una sesión cuando estás dirigiendo un escenario, reúnes la información de tus jugadores. Al final de la aventura, anotas las recompensas que sus personajes obtienen por completar el escenario, todo lo cual está detallado en la aventura. Una vez informas *online* del resultado de la sesión, las recompensas se convierten en una parte persistente de dichos personajes, incluso si juegan en otras partidas con otros grupos. Dichos escenarios incluyen elecciones importantes y puedes informar de lo que ha elegido tu grupo: ¡decisiones que guiarán el futuro de la campaña!

Cómo dirigir cada modo de juego

Las sesiones Pathfinder se dividen en tres modos diferentes de juego: encuentro, exploración y tiempo libre. Cada modo representa diferentes tipos de situaciones, con peligros y escalas temporales específicos, en cada uno de los cuales los personajes pueden utilizar diferentes tipos de acción y de reacción.

Los encuentros tienen lugar en tiempo real o en un tiempo aún más lento, e implican una confrontación directa entre jugadores y enemigos, aliados potenciales o entre sí. El combate y la interacción social directa suelen tener lugar en el modo de encuentro.

La exploración es el tejido conectivo de una aventura, y se utiliza siempre que los personajes exploran un lugar en el que hay peligro o incertidumbre, como por ejemplo una ciudad poco familiar o un dungeon. En el modo de exploración, los personajes no están en peligro inmediato, pero aún así deben estar en guardia. La exploración y los encuentros se denominan colectivamente aventuras.

Cuando el grupo no está de aventuras, los personajes disfrutan de tiempo libre. Este modo cubre parte del tiempo de una persona normal, como las tareas mundanas y diarias y el trabajo en pos de objetivos a largo plazo.

Encuentros

El modo de encuentro es el más estructurado, y en su mayor parte seguirás las reglas presentadas en el Capítulo 9 para dirigirlo. Como quiera que por lo general pedirás iniciativa durante la exploración antes de hacer la transición a un encuentro, las directrices para el orden de iniciativa aparecen en la pág. 498, en la discusión del modo de exploración. Las reglas para construir encuentros de combate aparecen en la pág. 488.

Amenazas: entre moderadas y altas. Los encuentros siempre tienen amenazas significativas y se juegan en un marco temporal detallado para reflejarlo.

Escala temporal: el modo de encuentro está altamente estructurado y avanza en asaltos de combate para los encuentros de combate, mientras que otros tipos de encuentro pueden tener asaltos de cualquier longitud. En combate, 1 minuto consiste en 10 asaltos, y cada asalto de combate tiene 6 segundos de longitud, pero puedes decidir que una confrontación verbal tiene lugar en asaltos de un minuto o más, para dar a cada orador el tiempo suficiente de establecer sólidamente su posición.

Acciones y reacciones: en los encuentros de combate, el turno de cada participante se divide en acciones discretas, y los participantes pueden usar reacciones cuando se dan los desencadenantes de éstas. Las reacciones pueden tener lugar en situaciones sociales, aunque sus desencadenantes suelen ser más descriptivos y menos tácticos.

Cómo elegir las acciones de los adversarios

Los jugadores a menudo se coordinan y trazan planes para ser lo más eficientes posible, pero sus adversarios podrían no hacerlo. Como DJ, tú eres quien interpreta a dichos enemigos y quien decide sus tácticas. La mayoría de las criaturas tienen un entendimiento básico de las tácticas sencillas como flanquear o centrarse en un sólo objetivo. Pero deberías recordar que también reaccionan basándose en sus emociones y que cometen errores, quizá incluso más que los personajes.

Cuando seleccionan objetivos o eligen qué aptitudes utilizar, básate en el conocimiento que tienen de la situación los adversarios, no tú. Tú puedes saber que la clériga tiene un modificador elevado a las salvaciones de Voluntad, pero un monstruo puede querer utilizar contra ella una aptitud de miedo. Esto no significa que tengas que interpretar a los adversarios como bobos integrales; pueden aprender de sus errores, trazar planes sólidos e incluso investigar por adelantado a los personajes.

Los adversarios no suelen atacar a un personaje caído en el suelo. Incluso si una criatura sabe que un personaje caído podría volver a la lucha, sólo las más crueles se centran en los enemigos indefensos en lugar de las amenazas más inmediatas que les rodean.

Dirigir a los adversarios es un equilibrio entre ser fiel a la criatura y hacer lo mejor para mantener el dramatismo en la partida. Piensa en tu encuentro como una escena de combate de una película o novela. Si el guerrero provoca a un gigante de fuego para desviar su atención del frágil mago, la decisión tácticamente más correcta es el que gigante siga pegando al mago pero, ¿es esa la mejor elección para la escena? Quizá todo el mundo se lo pase mejor si el gigante redirecciona su ira hacia el impertinente guerrero.

Encuentros evitados

¿Qué sucede si has planeado un combate o desafío y los personajes encuentran la forma de evitarlo por completo? Esto podría hacer que se quedaran cortos de PX o que se perdieran una información o tesoro importante.

En el caso de los PX, las directrices son sencillas: si los personajes han evitado el desafío mediante una jugada táctica inteligente, un intercambio diplomático espabilado, un uso diestro de la magia u otra aproximación que ha requerido ingenio y planificación, concédeles los PX normales para el encuentro. Si han hecho algo que tan sólo les ha requerido un esfuerzo moderado o han tenido una suerte loca, como por ejemplo encontrar un pasaje secreto y usarlo para evitar una pelea, concédeles PX por un logro menor o moderado. En una aventura más improvisada, como por ejemplo un dungeon grande con múltiples rutas, podría no haber recompensa alguna por saltarse un encuentro, ya que hacerlo resulta trivial.

Tendrás que pensar sobre la marcha si los jugadores se pierden información u objetos al evitar encuentros. En primer lugar, busca otro lugar razonable de la aventura para colocar la información o el objeto. Si tiene sentido, traslada el encuentro original a otra parte de la aventura y concede a los PJs una ventaja mayor por evitar el encuentro.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

CÓMO JUGAR SIN TABLERO

Las reglas de *Pathfinder* están pensadas para jugar los encuentros de combate sobre una cuadrícula con casillas de una pulgada (*2,54 cm*) de lado, pero también puedes jugar sin cuadrícula o sin mapa. En lo que se llama tradicionalmente el 'teatro de la mente', los demás jugadores y tú os imagináis las ubicaciones de los combatientes, así como el entorno. En este estilo de juego, frecuentemente tendrás que arbitrar soluciones. Por lo general son simples, del tipo "¿Puedo ver al ogro desde donde estoy?" o "¿Puedo llegar hasta el ogro con una Zancada?". A menudo lo mejor es hacer que un jugador te explique lo que quiere hacer, como por ejemplo "Quiero cruzar por la viga para llegar hasta el ogro y atacarle". Entonces, dile al jugador cómo tiene que dividir las acciones, como por ejemplo "Tienes que gastar una acción y tener éxito en una prueba de Acrobacias, después dar una Zancada para acercarte y después te quedará una acción para un Golpe".

Cuando prepares encuentros, evita utilizar mucho terreno difícil, cobertura u otros desafíos del campo de batalla que funcionan mejor sobre una cuadrícula. Además, ten más tolerancia con las tácticas de combate como el flanqueo. Sin cuadrícula, no tienes forma de medir el flanqueo, pero las reglas esperan que los personajes de cuerpo a cuerpo como el pícaro a menudo se sitúen en posición de flanqueo; por lo general, si dos personajes se enfrentan a otro en cuerpo a cuerpo, contará como un flanqueo.

CÓMO ACABAR LOS ENCUENTROS

Un encuentro de combate suele acabar cuando todas las criaturas de un bando han muerto o han sido dejadas inconscientes. Una vez esto sucede, puedes dejar de utilizar el orden de iniciativa. El bando superviviente tiene a continuación tiempo de sobra para asegurarse de que todos los enemigos abatidos permanecen así. Sin embargo, podrías tener que seguir utilizando los asaltos de combate si hay algún personaje cerca de la muerte, colgando de un acantilado o en alguna otra situación en el que cada momento importa para su supervivencia.

Puedes decidir que una pelea se ha acabado si ya no hay desafío posible, y los personajes están simplemente desembarazándose de los últimos enemigos débiles. Sin embargo, evita hacerlo si alguno de los jugadores sigue demostrando inventiva y tiene cosas interesantes que hacer, o conjuros en los que se está concentrando; acabar un encuentro antes de tiempo es una herramienta para evitar el aburrimiento, no para negarle a alguien la diversión. Puedes acabar un combate prematuramente de diversas formas: los enemigos se pueden rendir, un adversario puede morir antes de que sus Puntos de Golpe se acaben o simplemente puedes decir que la batalla se ha acabado y que los PJs despachan fácilmente a los enemigos restantes, En este último caso, podrías preguntar "¿Estáis todos de acuerdo en acabar el combate?" para asegurarte de que tus jugadores están por la labor.

Uno de los bandos podría rendirse cuando casi todos sus miembros hubieran sido derrotados o bien si los conjuros o las habilidades los hubieran desmoralizado por completo. Una vez hay una rendición, sal del orden de iniciativa y entra en una negociación corta. Estas conversaciones son en realidad para ver si los vencedores quieren mostrar compasión con los perdedores o simplemente matarles o librarse de ellos de alguna otra forma. El bando que se rinde no suele tener mucha influencia en estos casos, por lo que evita las discusiones largas.

Enemigos que huyen

Los enemigos que huyen pueden convertirse en un problema. A menudo los jugadores querrán perseguir a dichos enemigos, temiendo que puedan volver como una amenaza más adelante. Esto podría empantanar el juego, así que intenta evitar jugarlo paso a paso. Si todos los adversarios están huyendo, sal del orden de iniciativa y concede a cada PJ la opción de perseguir a un sólo enemigo de los que huyen. Cada PJ puede declarar una acción, conjuro u otra aptitud a utilizar para intentar alcanzarle. Luego compara la Velocidad del PJ con la del objetivo, calcula cuánto puede ayudar el conjuro o la aptitud elegida por el perseguidor para disminuir la distancia, e introduce en la ecuación cualquier aptitud que la presa puede utilizar para ayudarse en su huida. Si determinas que el perseguidor alcanza al perseguido, vuelve al combate en el orden de iniciativa original. Si no, la presa escapa de momento.

Si son los PJs quienes deciden huir, lo mejor es dejar que lo hagan. Elige una ubicación en particular, y permíteles huir en cuanto todos llegan a la misma. Sin embargo, si están impedidos o lentificados de alguna otra forma, o si los enemigos tienen velocidades mayores y un fuerte motivo para perseguir, podrías imponer consecuencias a los PJs que huyen.

ENCUENTROS SOCIALES

La mayor parte de las conversaciones funcionan mejor como una interpretación informal, implicando quizá una o dos pruebas de habilidades sociales. A veces, sin embargo, una situación tensa o una negociación crucial requieren de un encuentro social que utiliza la iniciativa, en gran medida como un encuentro de combate. Igual que con cualquier otro encuentro, ¡las apuestas en un encuentro social tienen que ser altas! Un encuentro social fallido podría significar que un personaje va a la cárcel o se le impone la pena de muerte, que un rival principal se convierte en un adversario político de peso o que un aliado clave cae en desgracia y es orillado.

Utilizar la estructura del encuentro ayuda porque hace que el *tempo* sea más claro que en formato libre, y cada personaje nota que contribuye. Cuando dirijas un encuentro social, establece de antemano qué está en juego, para que los personajes sepan las consecuencias del éxito o el fracaso y las circunstancias que harán que el encuentro se acabe.

A la hora de dirigir, en un encuentro social tienes mucha más flexibilidad que en un encuentro de combate. Extender la longitud de los asaltos más allá de los 6 segundos, permitir más improvisación y centrarse menos en los ataques especiales y en los conjuros es lo que permite diferenciar un encuentro social de otro de combate. En la mayoría de casos, no tienes por qué preocuparte acerca de los movimientos de los personajes, ni necesitas un mapa. Algunos ejemplos de encuentros sociales incluyen:

- Demostrar la inocencia de alguien frente a un juez.
- Convencer a un monarca vecino para que ayude en la defensa contra una invasión
- Vencer a un bardo rival en una competición de ingenio.
- Exponer los engaños de un villano ante una corte noble.

Iniciativa y Acciones

En un encuentro social, la iniciativa suele hacer que los personajes tiren Sociedad o una habilidad basada en el Carisma, como por ejemplo Diplomacia o Engaño. Igual que con los demás encuentros, la aproximación de un personaje al conflicto determina qué habilidad utiliza. En el turno de un personaje, por lo general puede hacer una sola tirada, normalmente utilizando una acción de habilidad. Deja que el jugador interprete lo que su personaje dice y hace, y después determina lo que tiene que tirar. Permítele utilizar cualquier aptitud o conjuro que pueda ayudarle a demostrar lo que pretende, aunque ten en cuenta que cuando la mayoría de la gente percibe los signos visuales de que se está lanzando un conjuro, cree que alguien intenta usar la magia para influenciarla o dañarla y tiene una reacción negativa.

Los buenos encuentros sociales incluyen oposición. Esto puede ser directo, como por ejemplo un rival que argumenta en contra de lo que dicen los personajes, o pasivo, como por ejemplo una muchedumbre que se vuelve cada vez más inquieta con el paso de cada asalto. Concede a la oposición uno o dos lugares en el orden de iniciativa para que tú puedas trasladar lo que está haciendo. Puedes crear estadísticas de juego para la oposición, especialmente si se trata de un individuo, pero en situaciones como las de una muchedumbre inquieta, podrías tener bastante con establecer un conjunto de CD cada vez más difíciles.

Cómo Medir el Éxito y el Avance

Tienes que decidir cómo se mide el éxito de los personajes en los encuentros sociales, puesto que no hay una CA que designar como objetivo ni ningunos PG para ir restando. El Capítulo 4 incluye guías sobre cómo fijar la CD para acciones de habilidades sociales, a menudo utilizando la CD de Voluntad del objetivo. Si necesitas una CD para gente que no tiene estadísticas, como por ejemplo una multitud o un PNJ para quien aún no las has generado, utiliza las directrices sobre cómo fijar la CD, que están en la pág. 503. Puedes, o bien elegir una CD sencilla o bien utilizar una CD basada en el nivel, estimando un nivel para el sujeto o lo desafiante que debería ser hacer cambiar de actitud a la muchedumbre.

Los estados de actitud (hostil, malintencionada, indiferente, amistosa y solícita) proporcionan una forma útil de seguir el progreso de un encuentro social. Utilízalos para representar la actitud de una autoridad, una multitud, un jurado o algo parecido. Un objetivo típico para un encuentro social es cambiar a solicita la actitud de una persona o grupo para que te ayuden, o calmar a un grupo o persona hostil para desactivar una situación. Intenta proporcionar a los jugadores una idea clara de lo que han avanzado conforme se desarrolla el encuentro.

Otra opción es seguir el número de éxitos o de fallos que acumulan los personajes. Por ejemplo, podrías tener que engañar a cuatro guardias para que abandonaran su puesto y contar cada intento con éxito de Mentir o Crear una distracción contra un total de cuatro éxitos necesarios. Puedes combinar ambos métodos; si los PJs necesitan que un grupo de nobles importantes voten a su favor, el objetivo del encuentro podría ser asegurarse de que una mayoría de ellos tiene una actitud mejor hacia los PJs que hacia los rivales de estos, y todo ello dentro de un marco de tiempo limitado.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Consecuencias

Cuando fijas lo que está en juego al inicio de un encuentro social, debes proporcionar una idea de las consecuencias. Más allá de cualquier beneficio narrativo que puedan obtener los personajes, un encuentro social suele incluir una recompensa en PX. Como quiera que se trata de encuentros de importancia parecida a los de combate, conceden una buena cantidad de PX, típicamente la de un logro moderado o incluso un logro principal si el encuentro es la culminación de unos planes a largo plazo o si a un adversario significativo se le da su merecido.

El desenlace de un encuentro social debería dirigir el relato de la partida. Busca las repercusiones. ¿Qué PJs podrían ver ahora a los PJs de forma más favorable? ¿Quiénes podrían albergar resquemor o formular un nuevo plan? Un encuentro social puede sellar el destino de un PNJ y acabar con su historia, pero esto no es cierto para los personajes. Incluso si algo parece auténticamente ominoso para ellos, como por ejemplo una sentencia de muerte, el encuentro social no es el fin; sigue habiendo tiempo para actos heroicos y desesperados o para un giro en el guión.

Exploración

El modo de exploración está intencionalmente menos reglamentado que los encuentros. Como resultado, durante la misma tendrás que decidir sobre prácticamente todo lo que suceda.

Fundamentalmente, la exploración consiste en recompensar a los PJs por aprender acerca de lo que les rodea. Para facilitarlo, es especialmente importante tener y transmitir una idea mental clara del entorno del grupo. Serás más capaz de dominar dónde están los personajes y describir las vistas, los sonidos y otras sensaciones del lugar donde se aventuran. Anima a los jugadores a que sus personajes exploren de verdad, y recompensa su curiosidad. Las cosas que hacen en el modo exploración muestran en qué están interesados y qué consideran importante. Conforme jugáis, te formarás una buena sensación de cuáles son los aspectos de la exploración que intrigan a determinados jugadores, pudiendo añadir más material de ese tipo a tus aventuras o enfatizar dichos puntos en las aventuras publicadas.

Amenazas: de bajas a moderadas. El modo de exploración debe utilizarse cuando hay cierta cantidad de riesgo, pero no un peligro inmediato. Los PJs pueden estar en un entorno en el que es probable que se enfrenten a monstruos o a peligros, pero suelen permanecer en modo de exploración hasta que entran en un combate o en alguna otra interacción directa.

Escala temporal: cuando los PJs están en modo exploración, el tiempo en el mundo de juego pasa mucho más deprisa del tiempo del mundo real en la mesa, por lo que raramente se mide en segundos o en minutos. Puedes acelerar o lentificar el ritmo de lo que sucede según necesidad. Si es importante saber exactamente cuánto tiempo pasa, sueles poder calcular el tiempo invertido explorando en incrementos de 10 minutos.

Acciones y reacciones: aunque la exploración no se divide en asaltos, las actividades de exploración suponen que los PJs invierten parte de su tiempo utilizando acciones, del tipo Buscar o Interactuar. Si tienen acciones específicas que quieren utilizar, que lo pidan; en ese caso puedes decidir si se aplican las acciones y si hay que cambiar al modo de encuentro para mayor detalle. Los PJs pueden utilizar cualquier acción relevante que aparece en el modo de exploración.

Actividades de exploración

En el modo de exploración, cada personaje que quiere hacer algo más allá de simplemente viajar elige una actividad de exploración para su personaje. Las actividades más comunes son Evitar ser visto, Detectar magia, Aligerar y Buscar, aunque hay muchas opciones disponibles. Si bien los jugadores se suelen atener estrictamente a estas actividades por defecto, no hace falta que se aprendan de memoria las actividades de exploración y las usen de forma rigurosa. En vez de eso, permite a cada jugador describir lo que está haciendo su personaje. Entonces, como DJ, puedes determinar qué actividad se aplica. Esto significa también que tú eres quien determina cómo funciona una actividad si las acciones del personaje difieren de las que están en la lista.

Las siguientes secciones discuten actividades de exploración que requieren que tú dictes sentencia más allá de las directrices para los jugadores, que se detallan en las págs. 479 a 480 del Capítulo 9.

Detectar Magia

Esta actividad no permite a los personajes encontrar automáticamente todas y cada una de las auras u objetos mágicos durante sus viajes. Los peligros que requieren un nivel mínimo de competencia no se pueden encontrar con *detectar magia*, ni tampoco las ilusiones de nivel igual o superior al conjuro.

Cuando los personajes encuentran algo mágico utilizando esta actividad, házselo saber y darles la opción de detenerse y seguir explorando o continuar. Si se detienen, entráis en una escena más intensa en interpretación en la que los jugadores pueden registrar un área, evaluar objetos diferentes o por lo demás intentar imaginarse el origen de la magia y lo que hace. Continuar podría hacer que el grupo se perdiera algún objeto mágico beneficioso o desencadenara una trampa mágica.

Investigar

Igual que con Registrar o con Detectar magia, el resultado inicial de la investigación suele ser suficiente para proporcionar al investigador una pista que conduce a un examen más concienzudo, pero raramente proporciona toda la información posible. Por ejemplo, un personaje podría darse cuenta de que las paredes de un dungeon están cubiertas de escritura abisal, pero tendría que detenerse para poder leer el texto o para determinar que está escrito con sangre.

Registrar

Mediante una prueba con éxito de Percepción mientras Registra, un personaje detecta la presencia o ausencia de algo poco usual en una zona, pero no obtiene un catálogo exhaustivo de todo lo que hay. En su lugar, lo que obtiene es un punto de partida, o para una inspección más a fondo, o para un encuentro. Por ejemplo si una zona tiene tanto una puerta secreta CD 30 como una trampa CD 25, y un personaje que Registra saca un 28 en su prueba de Percepción, tú le explicas que su personaje ha visto una trampa y le proporcionas una idea aproximada de su ubicación y de su naturaleza. El grupo

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

tiene que examinar el área con más detalle para averiguar puntos específicos acerca de la trampa, y alguien tendría que Registrar de nuevo para conseguir otra oportunidad de encontrar la puerta secreta.

Si una zona contiene muchos objetos o algo que va a costar bastante rato revisar (como por ejemplo un armario lleno de papeles), Registrar revelará el armario, pero los PJs tendrán que examinarlo a fondo para comprobar qué dicen los papeles. Esto suele requerir que el grupo se detenga para un registro completo.

Haz en secreto una prueba de Percepción para que un personaje que está Registrando detecte cualquier secreto que este en un lugar que destaca (como por ejemplo cerca de una puerta o de un giro en un pasillo), pero no uno que está en un lugar más disimulado (como un punto al azar en un pasillo largo) si no están registrando de forma particularmente lenta y meticulosa.

Seguir al Experto

Un personaje habilidoso puede ayudar a unos aliados que lo son menos y que eligen Seguir al experto. Ésta es una buena forma de ayudar a moverse a un personaje con un modificador bajo al Movimiento furtivo, a que un personaje cuyo Atletismo no es nada del otro jueves suba por un acantilado empinado y así sucesivamente. Por lo general, un personaje que Sigue al experto no puede llevar a cabo otras actividades de exploración ni seguir a más de una persona a la vez.

CÓMO FIJAR EL ORDEN DE MARCHA

En el modo exploración, a menudo importa qué personajes están en la parte delante y en la parte trasera de la formación del grupo. Deja que los jugadores decidan entre sí en qué parte del grupo están sus personajes mientras exploran. Este orden puede determinar quién resulta atacado primero cuando los enemigos o las trampas amenazan desde diversas direcciones. Te toca a ti determinar de forma específica quién es el objetivo basándote en la situación.

Cuando sales del modo de exploración, el grupo suele permanecer en la misma formación general. Decide la posición exacta de cada PJ (con su participación) si se mueven a una cuadrícula (como suele suceder al inicio de un encuentro de combate). Si salen del modo de exploración a su manera, se pueden mover libremente. Por ejemplo, si han detectado una trampa y el pícaro empieza a intentar desactivarla, los demás personajes se podrán mover a cualquier lugar que les parezca seguro.

TERRENO ADVERSO Y METEOROLOGÍA

La exploración se hace más lenta cuando el grupo se enfrenta a junglas densas, nieve profunda, tormentas de arena, calor extremo o condiciones difíciles similares. Tú eres quien decide cuánto impactan dichos factores en el avance de los personajes. Los efectos específicos de determinados tipos de terreno y de la climatología se describen a partir de la pág. 512.

El terreno difícil del tipo maleza espesa suele lentificar el avance. A menos que sea importante determinar cuánto avanza el

ACTIVIDADES DE EXPLORACIÓN

Las siguientes actividades de exploración se detallan por completo en las págs. 479 a 480 del Capítulo 9. Muchas más aparecen en el Capítulo 4: Habilidades.

- Aligerar
- Defender
- Detectar magia
- Evitar ser visto
- Explorar
- Investigar
- Registrar
- Repetir un conjuro
- Seguir al experto

Cómo improvisar nuevas actividades

Si un jugador quiere que su personaje haga algo que no está cubierto por otras reglas, a continuación tienes algunas indicaciones. Si la actividad es similar a una acción que alguien podría utilizar en un encuentro, como por ejemplo Evitar ser visto, suele consistir en una sola acción repetida unas 10 veces por minuto (como utilizar la acción Movimiento furtivo 10 veces) o una alternancia de acciones que funciona de forma similar (como por ejemplo Registrar, que alterna Zancada y Buscar). Una actividad que utiliza un ritmo más rápido, correspondiendo aproximadamente a 20 acciones por minuto, podría tener un uso limitado o causar fatiga, igual que otra que requiriera una concentración intensa.

Podrías encontrarte con que un jugador quiere hacer algo equivalente a invertir 3 acciones cada 6 segundos, igual que en combate. Los personajes pueden esforzarse hasta este punto en el combate sólo porque el combate dura muy poco tiempo; semejante esfuerzo no es sostenible a lo largo de una exploración.

grupo en un tiempo determinado, esto se puede cubrir con una descripción rápida de abrirse camino a machetazos por entre la vegetación, o de recorrer un pantano a pie. Si los personajes tienen un límite de tiempo, ajusta su avance en la Tabla 9-2: Velocidad de viaje (pág. 479), donde típicamente se verá reducido a la mitad si casi todo el terreno es difícil o a una tercera aparte si es terreno difícil mayor.

El terreno peligroso, como por ejemplo la caldera de un volcán activo podría dañar activamente a los personajes. El grupo podría tener la opción de atravesarla directamente o rodearla invirtiendo más tiempo. Puedes hacer una transición a una escena más detallada mientras los personajes atraviesan terreno peligroso e intentan mitigar el daño mediante conjuros o pruebas de habilidad. Si soportan bien el terreno peligroso, considera conceder a los PJs una recompensa menor o moderada en PX al final de su exploración, con unos cuantos PX más si toman precauciones inteligentes para evitar el daño.

Fisuras peligrosas, ciénagas pantanosas, arenas movedizas y peligros similares son peligros medioambientales, cuya descripción empieza la pág. 512.

PELIGROS

La exploración se puede interrumpir debido a la existencia de trampas y otros peligros (ver Peligros en la pág. 520). Los peligros simples sólo representan una amenaza para los PJs una vez, y se puede tratar con ellos en el modo de exploración. Los peligros complejos requieren saltar al modo de encuentro hasta haberse ocupado de los mismos. Desactivar una trampa o superar un peligro suele tener lugar en modo de encuentro. Los PJs tienen una probabilidad mejor de detectar los peligros mientras exploran si utilizan la actividad de Registrar (y la actividad Detectar magia, en el caso de algunas trampas mágicas).

TIRAR INICIATIVA

Pasar del modo exploración al modo encuentro suele implicar una tirada de iniciativa. Pide iniciativa una vez se desencadena una trampa, en cuanto dos grupos opuestos entran en contacto o cuando una criatura de un bando decide pasar a la acción contra el otro. Por ejemplo:

- Un grupo de PJs están explorando una caverna. Entran en un estrecho pasaje patrullado por un grupo de combatientes kóbold. Ahora que ambos grupos están en la misma área, es el momento de tirar iniciativa.
- Amiri y un campeón kóbold acuerdan celebrar una competición amistosa de lucha libre. Se enfrentan en un terreno despejado, y tú pides iniciativa utilizando Atletismo.
- Merisiel y Kyra están negociando con el rey de los kóbolds. Las cosas no van bien, por lo que Merisiel decide lanzar un ataque por sorpresa. En cuanto te informa de su plan, pides iniciativa.
- Harsk y Ezren intentan Mantener el equilibrio en una estrecha viga para llegar a un botín kóbold aislado. Cuando están a medio camino, ¡un dragón rojo que se ocultaba tras la montaña sale en vuelo para atacarles! En cuanto el dragón aparece, pides una tirada de iniciativa.

La Iniciativa Después de las Reacciones

En algunos casos, una trampa o un enemigo tiene una reacción que te pide tirar iniciativa. Por ejemplo, una trampa compleja que se desencadena podría hacer un ataque con su reacción antes de que empezara el orden de iniciativa. En estos casos, resuelve todos los resultados de la reacción antes de pedir tiradas de iniciativa.

Cómo Elegir el Tipo de Tirada

Para elegir el tipo de tirada que utilizar en la iniciativa, decántate por la opción más obvia. La tirada más común es Percepción; eso es lo que los kóbolds usarían en el primer ejemplo, igual que Kyra y el rey kóbold en el tercer ejemplo. Las siguientes habilidades más comunes suelen ser Sigilo (para tender una emboscada, como el dragón del último ejemplo) y Engaño (para despistar a los oponentes, como por ejemplo Merisiel en el tercer ejemplo). Para las competiciones sociales, es común utilizar Engaño, Diplomacia, Intimidación, Interpretación o Sociedad.

Si no estás seguro de qué tirada pedir, usa Percepción. Si un tipo diferente de tirada tendría más sentido para un personaje, lo normal es que le ofrezcas elegir entre dicha tirada y Percepción, y dejes que el jugador decida. No hagas esto si es absolutamente claro que otro tipo de prueba tiene más sentido que la de Percepción, como por ejemplo cuando el personaje avanza de forma furtiva sobre sus enemigos y debería utilizar unívocamente el Sigilo.

Puedes permitir que un personaje argumente el uso de una habilidad diferente a la Percepción, pero sólo si lo basa en algo que se ha establecido de antemano. Por ejemplo, si en el preludio al ataque el jugador de Merisiel hubiera dicho "Voy a colgarme del candelabro para dejarme caer sobre ellos", podrías permitirle utilizar las Acrobacias para su tirada de iniciativa. Si se limitó a decir "Hey, quiero atacar a esos tipos, ¿puedo usar Acrobacias?" sin haber establecido de antemano una razón, probablemente no debas permitírselo.

Ubicación de Personajes

Cuando pidas iniciativa para un encuentro de combate, tendrás que decidir dónde del mapa de combate van los participantes en el encuentro. Utiliza como base el orden del grupo que se describe en la pág. 497. Puedes avanzar personajes que utilizan Movimiento furtivo para ponerse en posición, colocándolos en un lugar al que razonablemente podrían haberse movido antes de tener la oportunidad de ser detectados. Consulta con cada jugador para asegurarte de que su posición tiene sentido para ti y para él.

EL DESCANSO

Los personajes tienen que dormir 8 horas cada día. Aunque el descanso suele tener lugar de noche, un grupo obtiene los mismos beneficios descansando de día. De una u otra forma, sólo se pueden obtener los beneficios del descanso una vez cada 24 horas. Un personaje que descansa 8 horas recupera lo siguiente:

- El personaje recupera tantos Puntos de Golpe como su modificador por Constitución (mínimo 1) multiplicado por su nivel. Si descansa sin refugio o comodidad algunos, puedes reducir a la mitad dicha curación (hasta un mínimo de 1 PG).
- El personaje pierde el estado fatigado.
- El personaje reduce en 1 la gravedad de los estados condenado y drenado.
- La mayor parte de lanzadores de conjuros tiene que descansar antes de recuperar sus conjuros para el día.

Un grupo en modo exploración puede intentar descansar, pero no está por completo seguro ante el peligro, y su descanso puede ser interrumpido. Sin embargo, las 8 horas de descanso no tienen por qué ser consecutivas y después de una interrupción, los personajes pueden volver a dormir.

Dormir con la armadura puesta hace que se descanse poco y que un personaje se despierte fatigado. Si un personaje se habría recuperado de la fatiga descansando, dormir con la armadura puesta lo evita.

Si un personaje pasa más de 16 horas sin dormir, queda fatigado.

Los descansos de larga duración para recuperarse más rápidamente forman parte del tiempo libre y no se pueden hacer durante la exploración. Consulta la pág. 502 para estás reglas.

Montar Guardia y Ataques Sorpresa

Los grupos de aventureros por lo general ponen a unos cuantos de sus miembros de guardia para prevenir peligros mientras los demás descansan. Pasar tiempo de guardia también interrumpe el sueño, por lo que el esquema nocturno tiene que tener en cuenta el tiempo de guardia de cada uno. La Tabla 10-3: Guardias y descanso, de la siguiente página indica de cuánto tiempo tiene el grupo que disponer para el descanso, suponiendo que todo el mundo tiene que montar guardia de forma rotativa y con la misma longitud.

CÓMO CONTROLAR LA DURACIÓN DE LOS CONJUROS

Las duraciones de los conjuros son valores aproximados que codifican los caprichos y las excentricidades de la magia en forma de un número conveniente. Sin embargo, esto no quiere decir que puedas sincronizar tu reloj con un conjuro que tiene una duración de 1 hora. Esta es una de las razones por las que el paso del tiempo fuera de los encuentros está en tus manos y no es tan preciso como los asaltos de los encuentros. Si surge una pregunta acerca de si un conjuro ha expirado o no, eres tú quien decide. No deberías ser disciplinario, pero tampoco deberías tratar a los personajes como si se movieran con precisión de relojería y eficiencia perfecta entre encuentros.

Hay dos veces en las que dichas duraciones son importantes: cuando los jugadores intentan encajar múltiples encuentros en la duración de un conjuro y cuando pretenden utilizar un conjuro antes del combate y mantenerlo en efecto durante el mismo.

Encuentros múltiples

Un conjuro de 1 minuto sólo debería durar múltiples encuentros si estos tienen lugar en una proximidad muy cercana (por lo general en habitaciones contiguas) y si los PJs van directamente de un combate al siguiente sin abandonar el modo de encuentro. Si quieren detenerse y curarse, o si el grupo discute si seguir adelante o no, el proceso consume tanto tiempo que el conjuro se agota.

Con los conjuros que duran 10 minutos o más puedes ser más generoso. Un conjuro de 10 minutos fácilmente dura un encuentro y podría continuar a lo largo de otro si las ubicaciones estuvieran cerca. Un conjuro de una hora suele dar para varios encuentros.

Antes de un combate

Lanzar conjuros ventajosos antes de un combate (pre-bufear en argot rolero) proporciona a los personajes una gran ventaja, puesto que pueden invertir más asaltos de combate en acciones ofensivas en lugar de acciones preparatorias. Si los personajes han sorprendido a sus enemigos, por lo general puedes permitir que cada personaje lance un conjuro o se prepare de alguna forma similar, y después que tiren iniciativa.

Lanzar conjuros preparatorios antes de un combate se convierte en un problema cuando se hace de forma sistemática y los jugadores suponen que va a funcionar siempre; ¡ese tipo de planificación no se puede aplicar a todas las situaciones! En muchos casos, el acto de lanzar conjuros delata la presencia del grupo. En casos en los que los preparativos de los PJs les pudieran delatar, podrías tirar iniciativa antes de que todo el mundo pudiera completar sus preparativos.

Si durante el descanso tiene lugar un encuentro sorpresa, puedes tirar un dado para determinar aleatoriamente qué personaje está de guardia en ese momento. Todos los personajes tiran iniciativa; los personajes que duermen suelen tirar Percepción con un penalizador -4 por estatus debido a estar inconscientes. No se despiertan automáticamente al tirar iniciativa, pero podrían hacer una prueba de Percepción para despertarse al inicio de su turno debido al ruido. Si un enemigo avispado espera a que un personaje particularmente vulnerable esté montando guardia an-

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

tes de atacar, dicho ataque puede tener lugar automáticamente en el turno de guardia de dicho personaje. Sin embargo, podrías obligar a que el emboscador hiciera una prueba de Sigilo contra la CD de Percepción de todos los personajes para ver si alguien se da cuenta de que se acerca.

TABLA 10-3: GUARDIAS Y DESCANSO

Tamaño del grupo	Tiempo total	Duración de cada guardia
2	16 horas	8 horas
3	12 horas	4 horas
4	10 horas, 40 minutos	2 horas, 40 minutos
5	10 horas	2 horas
6	9 horas, 36 minutos	1 hora, 36 minutos

PREPARATIVOS DIARIOS

Justo antes de salir a explorar o después de una noche de descanso, los PJs invierten algún tiempo en prepararse para el día de aventuras. Esto suele tener lugar a lo largo de entre 30 minutos y una hora por la mañana, pero sólo después de 8 horas completas de descanso. Los preparativos diarios incluyen lo siguiente.

- Los lanzadores de conjuros que preparan conjuros eligen cuáles van a tener disponibles ese día.
- Los Puntos de Foco y otras aptitudes que se recuperan durante los preparativos diarios se renuevan. Esto incluye las aptitudes que se pueden utilizar tan sólo cierta cantidad de veces al día.
- Cada personaje se pone su equipo. Esto incluye ponerse la armadura y colgarse las armas.
- Los personajes invisten hasta 10 objetos mágicos que llevan puestos para obtener sus beneficios durante el día (pág. 531).

HAMBRE Y SED

Típicamente, los personajes comen y beben lo suficiente para sobrevivir de forma cómoda. Cuando no pueden, quedan fatigados hasta que lo hacen. Sin agua, al cabo de 1 día + el modificador por Constitución de una criatura, ésta sufre 1d4 daño cada hora que no se puede curar hasta que apaga su sed. Después de la misma cantidad de tiempo sin comida, sufre 1 daño cada día, que no se puede curar hasta que sacia su hambre.

TIEMPO LIBRE

En el tiempo libre, puedes resumir los acontecimientos importantes de un día entero con tan sólo una tirada. Utiliza este modo cuando los personajes vuelvan a casa o de alguna otra forma no estén de aventuras.

Por lo general, el tiempo libre ocupa unos pocos minutos al inicio de una sesión o un intervalo entre los capítulos principales de una aventura. Igual que con la exploración, puedes salpicar el tiempo libre con interpretación o encuentros si hacerlo resulta natural.

Esta sección describe formas de ocuparse del tiempo libre y detalla diversas actividades y consideraciones específicas del mismo, como por ejemplo el coste de la vida, comprar y vender mercancías, hacer descansos de larga duración y reconvertir. La mayor parte de las demás actividades de tiempo libre son acciones de habilidad: a continuación tienes cierta cantidad de estás actividades comunes del tiempo libre y sus habilidades asociadas. Consulta las habilidades relevantes en el Capítulo 4 para más detalle.

- Elaborar (Artesanía)
- Obtener ingresos (Artesanía, Saber, Interpretación)
- Tratar enfermedades (Medicina)
- Falsificar (Sociedad)
- Subsistir (Sociedad, Supervivencia)

Amenazas: de ninguna a baja. El tiempo libre es la contrapartida a las aventuras y cubre actividades de bajo riesgo.

Escala temporal: el tiempo libre puede durar días, semanas, meses o años en el mundo de juego, y tan sólo unos pocos minutos de tiempo real.

Acciones y reacciones: si necesitas utilizar acciones y reacciones, cambia a los modos de exploración o de encuentro. Una criatura que no puede actuar es incapaz de llevar a cabo la mayoría de las actividades de tiempo libre, pero puede hacer descansos de larga duración.

CÓMO INTERPRETAR UN DÍA DE TIEMPO LIBRE

Al inicio de un día en concreto de tiempo libre, haz que todos los jugadores declaren lo que sus personajes quieren conseguir ese día. A continuación puedes resolver los esfuerzos de los personajes de uno en uno (o agrupar algunos personajes, si están cooperando en un solo proyecto). Algunas actividades, por ejemplo Obtener ingresos, requieren tan sólo una tirada sencilla y algo de embellecimiento por parte tanto tuya como del personaje. Otras actividades son más complejas, incorporando encuentros o exploración. Puedes hacer que los jugadores lleven a cabo las actividades de tiempo libre de sus personajes en cualquier orden, aunque lo mejor es resolver primero las más sencillas. Los jugadores que no forman parte de una actividad más compleja, podrían aprovechar el tiempo para hacer un descanso mientras éstas se desarrollan.

Los personajes pueden llevar a cabo sus preparativos diarios si quieren, igual que harían en un día de exploración. Pide a los jugadores que establezcan un conjunto estándar de preparativos, y puedes suponer que los personajes ejecutan dicha rutina todos los días si sus jugadores no dicen lo contrario.

COOPERACIÓN

Múltiples personajes pueden cooperar en la misma tarea de tiempo libre. Si se trata de una tarea sencilla que tan sólo requiere una prueba, como por ejemplo que un grupo Subsista mientras espera el rescate en una isla desierta, un personaje hace la prueba necesaria mientras que todos los demás le Prestan ayuda. Si se trata de una tarea complicada, supón que todos ellos trabajan en diferentes partes de la misma en un momento dado, a fin de que todos sus esfuerzos cuenten para su finalización. Por ejemplo, un grupo podría colaborar para construir un teatro, con un personaje trazando los planos arquitectónicos, otro llevando a cabo trabajos físicos y otro hablando con los políticos y los gremios locales.

PRUEBAS

Algunas actividades de tiempo libre requieren tiradas, típicamente pruebas de habilidad. Como quiera que estas tiradas representan la culminación de una serie de tareas a lo largo de un período prolongado, los jugadores no pueden utilizar la mayoría de aptitudes o conjuros que manipulan tiradas de dado, como por ejemplo activar un objeto mágico para obtener un bonifi-

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

cador o lanzar un conjuro de *fortuna* para tirar dos veces. Sin embargo, se siguen aplicando los beneficios constantes, por lo que alguien puede imbuir un objeto mágico que le concede un bonificador sin requerir activación. Puedes hacer excepciones específicas a esta regla. Si algo se puede aplicar constantemente, o tan a menudo que puede ser considerado constante, es más probable que se utilice para las pruebas de tiempo libre.

PERÍODOS MÁS LARGOS DE TIEMPO LIBRE

Dirigir el tiempo libre a lo largo de un período prolongado (como por ejemplo semanas, meses o incluso años) puede resultar más desafiante. Sin embargo, también es una oportunidad para que los personajes avancen sus planes a largo plazo, en lugar de preocuparse acerca de las actividades de diario. Como quiera que implica tanto tiempo, los personajes no tienen derecho a una prueba por cada día. En su lugar, se ocupan de unos pocos acontecimientos especiales, hacen un promedio del resto del tiempo libre y pagan el el coste de la vida.

Acontecimientos

Una vez los personajes han indicado qué quieren conseguir en su tiempo libre, selecciona para ellos unos pocos acontecimientos relevantes; por lo general uno por cada período de una semana o un mes, o cuatro acontecimientos en un año o más. Dichos acontecimientos deberían estar personalizados para cada personaje y sus objetivos, y podrían servir como ganchos de aventura o desarrollos de la trama.

Aunque los ejemplos siguientes de acontecimientos de tiempo libre implican todos ellos Obtener ingresos, puedes utilizarlos para avivar ideas sobre otras actividades. Un personaje que utilizara Interpretar para Obtener ingresos podría preparar una interpretación imponente de una nueva obra para unos nobles de visita. Alguien que utiiza Artesanía podría obtener un lucrativo encargo para crear un objeto especial. Un personaje con Saber podría tener que investigar un tema difícil que requiere una respuesta rápida.

Incluso los PJs que quieren hacer cosas que no corresponden a una actividad especifica de tiempo libre deberían experimentar acontecimientos de tiempo libre; limítate a elegir la habilidad relevante y su CD. Por ejemplo, si un personaje pretende construir su propia biblioteca para albergar sus libros de magia, podrías decidir que la colocación de la primera piedra y la organización de la biblioteca una vez acabada la construcción son acontecimientos principales. Lo primero podría ser una prueba de Artesanía y lo segundo una de Arcanos o de Saber de las bibliotecas.

Avance Medio

Para períodos largos de tiempo libre, podrías no querer tirar cada semana, o ni siquiera cada mes. En su lugar, fija el nivel para una tarea utilizando el nivel más bajo que puede encontrar el personaje allá donde pasa el tiempo libre (ver Clases de dificultad en la pág. 503 para más información sobre cómo fijar los niveles de las tareas). Si el personaje falla esta prueba, podrías permitirle intentarlo de nuevo al cabo de una semana (o un mes, si mides el tiempo libre en años). No le permitas tirar de nuevo si tiene éxito pero va en busca de un éxito crítico, a menos que haga algo en el relato de la partida que tú creas razonable a efectos de concederle una nueva tirada.

Los acontecimientos que incluyen una etapa larga de tiempo libre deberían contener típicamente tareas de nivel mayor que el

nivel base. Por ejemplo, un personaje Obteniendo ingresos con Saber de la navegación durante 4 meses podría trabajar en un puerto dedicándose a tareas de 1er nivel la mayor parte del tiempo, pero tendría 1 semana de tareas de 3er nivel para compensar los períodos más activos. Por lo general harás que el jugador tire una vez por el tiempo invertido con tareas de 1er nivel y otra por la semana de tareas de 3er nivel.

El coste de la vida

Para períodos cortos de tiempo libre, los personajes se limitan a pasar por un asentamiento o descansar allí brevemente. Pueden utilizar los precios para las estancias en las posadas y para las comidas que aparecen en la pág. 294. Para períodos largos de tiempo libre, utiliza los valores de la Tabla 6-16: Coste de la vida, en la misma página. Resta dichos costes de los fondos de un personaje después de que obtenga dinero de sus demás actividades de tiempo libre.

En lugar de ello, un personaje puede vivir de la tierra, pero cada día que lo haga utiliza típicamente la actividad Subsistir (pág. 240) lo que excluye cualquier otra actividad de tiempo libre.

Comprar y vender

Después de que una aventura proporcione beneficios, los personajes podrían tener cierta cantidad de objetos que vender. Igualmente, cuando están forrados podrían querer acumular equipo. Por lo general suele ser necesario 1 día de tiempo libre para vender algo de mercancía o ir de compras para hacerse con un par de objetos. Puede tardarse más en vender una gran cantidad de mercancías, objetos caros u objetos cuya demanda no es alta.

Esto supone que los personajes pasan el tiempo libre en un asentamiento de tamaño decente. En algunos casos, podrían pasar tiempo viajando durante días hasta llegar a una ciudad importante. Como siempre, tú eres quien tiene la última palabra sobre qué tipo de tiendas y de objetos están disponibles.

Por lo general, un objeto se puede comprar a su Precio completo y se puede vender por la mitad de dicho Precio. La oferta y la demanda ajustan dichas cifras, pero sólo ocasionalmente.

El descanso de larga duración

Cada período completo de 24 horas que un personaje invierte descansando durante el tiempo libre le permite recuperar el doble de un descanso de 8 horas (tal y como se indica en la pág. 499). Debe pasar el tiempo descansando en un lugar cómodo y seguro, típicamente en una cama.

Si invierte un tiempo significativamente mayor descansando en cama (por lo general desde unos pocos días hasta una semana de tiempo libre) se recupera de todo el daño y de la mayoría de estados no permanentes. Los personajes afectados por enfermedades, venenos de larga duración o aflicciones similares, podrían tener que continuar haciendo salvaciones durante el tiempo libre. Algunas maldiciones, heridas permanentes y otras situaciones que requieren magia o cuidados especiales para ser eliminadas no se acaban de forma automática durante el descanso de larga duración.

Reconvertir

Las reglas de reconversión de la pág. 481 permiten a un personaje cambiar algunas de sus elecciones, pero se basan en ti para que decidas si la reconversión requiere un maestro, cuánto se tarda, si tiene algún coste asociado y si dicha aptitud se puede reconvertir o no. Es razonable que un personaje quiera reconvertir la mayoría de elecciones, y deberías permitirlo. Solamente las elecciones que son auténticamente intrínsecas del personaje, como por ejemplo el linaje de un hechicero, deben estar prohibidas si las circunstancias no son extraordinarias.

Intenta convertir la reconversión en un relato. Utiliza los PNJ que el personaje conoce como maestros, haz que un personaje lleve a cabo intensas investigaciones en una biblioteca antigua y misteriosa o mezcla la reconversión en la narrativa de la partida, convirtiéndola en la consecuencia de algo que le sucedió al personaje en una sesión anterior.

Tiempo

Reconvertir una dote o incremento de habilidad suele costar una semana. Los rasgos de clase que requieren una elección también se pueden reconvertir, pero es un proceso más largo: por lo menos un mes, y posiblemente más. Reconvertir podría costar incluso más tiempo si se requiere un esfuerzo especialmente físico o si precisa de viajes, largos experimentos o investigaciones en profundidad, pero por lo general no querrás que requiera más de un mes para una dote o habilidad, o cuatro meses para un rasgo de clase.

Un personaje podría tener que reconvertir varias opciones a la vez. Por ejemplo, reconvertir un incremento de habilidad podría significar que dispusiera de dotes de habilidad que ya no podría usar, y por lo tanto necesitaría reconvertir éstas también. Puedes sumar todo este tiempo de reconversión, y después reducir el total un poco para representar la naturaleza cohesiva de la reconversión.

La Instrucción y sus Costes

Las reglas abstraen el proceso de aprender cosas nuevas cuando subes de nivel (aprendes sobre la marcha) pero la reconversión sugiere que el personaje trabaja con un maestro o se somete a unas prácticas específicas para reconvertir. Si quieres, puedes ignorar por completo este aspecto, pero te concede la oportunidad de presentar (o presentar de nuevo) PNJs y hacer avanzar el relato de la partida. Incluso puedes hacer que un personaje sea el maestro de otro, particularmente cuando se trata de reconvertir habilidades.

Los costes de reconversión deberían ser bastante modestos; más o menos lo que un PJ podría ganar Obteniendo ingresos durante el mismo período de tiempo. La mayoría de los costes se dan para hacer que el entrenamiento parezca apropiado al contexto del relato, no para consumir cantidades significativas de las ganancias del personaje. Un maestro podría estar dispuesto a trabajar sin cobrar como recompensa por algo que el personaje ya ha hecho, o simplemente pedir un favor a cambio.

Opciones no Permitidas

Si bien algunas opciones de personaje normalmente no pueden ser reconvertidas, puedes inventar formas de que un personaje lo haga: rituales especiales, misiones sensacionales o el tutor perfecto. Por ejemplo, las puntuaciones de característica normalmente no se pueden reconvertir, puesto que ello desequilibraría el juego. Pero no todos los jugadores quieren necesariamente aprovecharse del sistema, quizá simplemente un jugador pretende intercambiar una mejora de característica entre dos estadísticas bajas. En situaciones como ésta, podrías dejar que pasara unos cuantos meses trabajando o estudiando para reasignar una mejora de característica.

Las Clases de dificultad

Como Director de juego, a ti te toca fijar la clase de dificultad (CD) para las pruebas que no utilizan una CD definida. Las siguientes secciones ofrecen consejos sobre cómo fijar las CD apropiadas y cómo afinarlas lo necesario para que parezcan naturales en tu relato. Elegir una CD sencilla y utilizar una CD basada en el nivel funcionan bien en determinadas circunstancias, y puedes ajustar ambos tipos utilizando los consejos sobre cómo ajustar la dificultad.

CD sencillas

A veces necesitas fijar rápidamente una Clase de dificultad. La forma más simple es seleccionar una CD sencilla de la Tabla 10-4, estimando qué nivel de competencia encaja mejor con la tarea (por lo general no se requiere dicho nivel para tener éxito en la tarea). Si es algo que prácticamente cualquiera podría acometer con una probabilidad de éxito decente, utiliza la CD de no entrenado. Si requiere cierto grado de entrenamiento, utiliza la CD indicada para la competencia a nivel entrenado, experto, maestro o legendario, según la complejidad de la tarea. Por ejemplo, supongamos que un PJ intenta descubrir la historia verdadera que se oculta tras una fábula. Determinas que eso requiere una prueba de Recordar conocimiento, y que solamente alguien con competencia a nivel maestro en Saber de los relatos populares conocería la información, por lo que fijas la CD en 30, que es la CD sencilla para un maestro.

Las CD sencillas funcionan bien cuando necesitas una CD sobre la marcha y no hay nivel alguno asociado a la tarea. Son especialmente útiles para las pruebas de habilidad. Como quiera que no existe mucha progresividad entre las CD sencillas, no funcionan igual de bien para peligros o para combates, donde la vida de los PJs está en juego; para semejantes desafíos va mucho mejor utilizar CD basadas en el nivel.

TABLA 10-4: CD SENCILLAS

Nivel de competencia	CD
No entrenado	10
Entrenado	15
Experto	20
Maestro	30
Legendario	40

CD basadas en el nivel

Cando estás determinando la CD de una habilidad basándote en algo que tiene nivel, utiliza la Tabla 10-5 para fijar la CD. Busca el nivel del sujeto y asigna la correspondiente CD. Como quiera que los conjuros utilizan una escala que va del 1 al 10, utiliza para ellos la columna Nivel del conjuro.

Utiliza dichas CD cuando un PJ tiene que Identificar un conjuro o Recordar conocimiento acerca de una criatura, intenta Obtener ingresos llevando a cabo una tarea de un nivel determinado y así sucesivamente. También puedes utilizar las CD basadas en niveles para los obstáculos en lugar de asignarles una CD sencilla. Por ejemplo, podrías determinar que una pared en un dungeon de alto nivel está construida con metal liso y es difícil de escalar. Podrías limitarte a decir que solamente alguien con nivel de competencia maestro es capaz de escalarla, y usar la CD sencilla de 30. O podrías decidir que el villano de 15º nivel que creó el dungeon fue quien levantó la pared, y utilizar la CD de nivel 15º, que es 34. ¡Ambos enfoques son razonables!

Ten en cuenta es más probable que los PJs que invierten en una habilidad tengan éxito en una CD de su nivel al aumentar ésta, y las CD indicadas acaban por convertirse en muy fáciles para ellos.

TABLA 10-5: CD POR NIVEL

Nivel	CD	Nivel	CD
0	14	13	31
1	15	14	32
2	16	15	34
3	18	16	35
4	19	17	36
5	20	18	38
6	22	19	39
7	23	20	40
8	24	21	42
9	26	22	44
10	27	23	46
11	28	24	48
12	30	25	50

Nivel del conjuro*	CD
1º	15
2º	18
3º	20
4º	23
5º	26
6º	28
7º	31
8º	34
9º	36
10º	39

* Si un conjuro es poco común o raro, su dificultad se debería ajustar oportunamente.

Cómo ajustar la dificultad

Podrías decidir que una CD tiene que diferir de lo básico, o bien para tener en cuenta las áreas de experiencia de los PJs, o bien para representar la rareza de algunos conjuros u objetos. Un ajuste a la CD representa una diferencia esencial en la dificultad de la tarea y se aplica a todos los que intentan una prueba específica de la misma. Los ajustes tiene lugar más a menudo con tareas cuyas clases de dificultad están basadas en su nivel. Los ajustes utilizan una escala de entre +10 y -10, desde pruebas

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

increíblemente fáciles hasta otras increíblemente difíciles, y se dividen en incrementos de 2, 5 y 10. A menudo aplicarás los ajustes para temas poco comunes, raros o únicos.

TABLA 10-6: AJUSTES A LA CD

Dificultad	Ajuste	Rareza
Increíblemente fácil	–10	–
Muy fácil	–5	–
Fácil	–2	–
Difícil	+2	Poco común
Muy difícil	+5	Raro
Increíblemente difícil	+10	Único

Los nombres de los ajustes no reflejan exactamente lo difícil que es en realidad una tarea para un PJ o un grupo de PJs, y dichos ajustes no están diseñados para equilibrar o reemplazar los bonificadores y los penalizadores de los PJs. Los PJs que inviertan en una habilidad se harán cada vez mejores en la misma conforme suban de nivel. Por ejemplo, incluso el mejor PJ de 1er nivel lo tiene muy complicado contra una CD de 1er nivel increíblemente difícil, con una enorme posibilidad de fallo crítico, pero a 20º nivel, un personaje optimizado con un mínimo de magia o de ayuda puede superar CD increíblemente difíciles de 20º nivel más de la mitad del tiempo, y solamente se arriesga a un fallo crítico con un 1. A niveles mayores, muchos grupos encontrarán que la CD muy difícil viene a ser lo normal para ellos; tenlo en cuenta si necesitas una prueba que sea un desafío real para un grupo de alto nivel.

Podrías utilizar diferentes CD para una tarea basada en la habilidad o estadística particular utilizada para la prueba. Digamos que tus PJs encuentran un tomo mágico acerca de las criaturas aberrantes. El tomo es de 4º nivel y tiene el rasgo ocultismo, por lo que fijas la CD de una prueba de Ocultismo para Identificar magia en 19, basándote en la Tabla 10-5. Tal y como se indica en Identificar magia, otras habilidades relacionadas con la magia pueden utilizarse típicamente a una CD mayor, por lo que podrías decidir que la prueba es muy difícil para un personaje que utiliza Arcanos y fijar la CD en 24 para los personajes que utilizan dicha habilidad. Si un personaje de tu grupo tuviera Saber de las aberraciones, podrías determinar que para él sería fácil o muy fácil utilizar dicha habilidad y ajustar la CD a 17 ó 14. Dichos ajustes no ocupan el lugar de los bonificadores, modificadores y penalizadores; se deben a la aplicabilidad de las habilidades que se utilizan.

INTENTOS DE GRUPO

Las CD de este capítulo otorgan a un personaje individual una probabilidad fuerte y creciente de éxito si tiene alguna competencia. Sin embargo, de vez en cuando tendrás una tarea en la que sólo una persona del grupo tiene que tener éxito, pero que todo el mundo puede intentar. El número de dados a tirar significa que hay una probabilidad muy alta de que por lo menos uno de ellos tenga éxito. La mayor parte del tiempo, eso está muy bien, pero a veces querrás que la tarea sea un desafío con alguna incertidumbre sobre si el grupo va a tener éxito o no. En dichos casos, haz que la prueba sea muy difícil o increíblemente difícil si quieres que sea particularmente difícil o en niveles altos. A estas CD, la mayor parte del grupo probablemente fallará, pero es probable que alguien tenga éxito, normalmente un personaje que ha invertido mucho en esa habilidad en concreto, tal y como se espera de los personajes especializados.

Competencia mínima

A veces, tener éxito en una tarea en particular requiere que un personaje tenga un nivel de competencia específico además de tener éxito en la prueba. Las cerraduras y las trampas a menudo requieren cierto nivel de competencia para poder usar con éxito las acciones de Latrocinio Forzar una cerradura o Inutilizar un mecanismo. Un personaje cuyo nivel de competencia es inferior que el indicado puede hacer la prueba, pero no puede tener éxito. Puedes aplicar competencias mínimas similares a otras tareas. Podrías decidir, por ejemplo, que un teorema arcano en particular requiere estar entrenado en Arcanos para entenderlo. Una bárbara no entrenada no puede tener éxito en la prueba, pero aun así puede intentarla si quiere; ¡después de todo, tiene que tener la oportunidad de cometer un fallo crítico y obtener información errónea!

Para las pruebas que requieren una competencia mínima, ten en cuenta las siguientes directrices. Una tarea de 2º nivel o inferior casi nunca debería requerir el nivel experto, una tarea de 6º nivel o inferior casi nunca debería requerir el nivel maestro y una tarea de 14º nivel o inferior casi nunca debería requerir el nivel legendario. Si lo hicieran, ningún personaje del nivel apropiado podría tener éxito.

Acciones específicas

Diversas partes de este libro, la más notable el Capítulo 4: Habilidades, declaran que tú como DJ fijas la CD para determinadas pruebas o determinas otros parámetros. Aquí tienes unas directrices para las tareas más comunes. Recuerda que sólo son directrices, y que puedes ajustarlas según necesidad para adaptarlas a la situación.

ADIESTRAR A UN ANIMAL

Adiestrar animal (pág. 258) permite a los PJs enseñar trucos a los animales. Utiliza el nivel del animal como base; puedes aumentar la CD si el truco es especialmente difícil, o rebajarla si el animal es fácil de domesticar, como por ejemplo un perro.

ARTESANÍA

Cuando un personaje Elabora un objeto, utiliza el nivel del mismo para determinar la CD, aplicando los ajustes de la Tabla 10-6 debidos a la rareza del objeto si no es común. También podrías aplicar el ajuste de la CD fácil para un objeto que el artesano ya ha elaborado antes. Reparar un objeto suele utilizar la CD del nivel del mismo sin ajuste alguno, aunque podrías ajustarla para que fuera más difícil en caso de un objeto de un nivel superior al que el personaje puede Elaborar.

HABILIDADES SOCIALES

Cuando un personaje utiliza Engaño, Diplomacia, Intimidación o Interpretación para influenciar o impresionar a alguien cuyo nivel o CD de Voluntad no conoces, estima el nivel de la criatura y utiliza dicha CD. Un plebeyo suele ser de nivel 0 o 1. No te preocupes demasiado por la exactitud. A menudo tiene sentido ajustar la CD basándose en la actitud del objetivo para Engaño, Diplomacia o Interpretación, haciendo que la CD sea fácil para una criatura amistosa, muy fácil para una solicita, difícil para una malintencionada o muy difícil para una hostil. Podrías

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

ajustar más o de forma diferente la CD basándote en el objetivo del PJ; por ejemplo la CD para Pedir algo a lo que un PNJ indiferente es fundamentalmente opuesto podría ser increíblemente difícil o imposible, y podría ser fácil convencer a una criatura malintencionada de hacer algo que ya quiere hacer.

IDENTIFICAR MAGIA O APRENDER UN CONJURO

La CD para Identificar magia o para Aprender un conjuro suele ser la CD indicada en la Tabla 10-5 para el nivel del conjuro o del objeto, ajustada según su rareza. Un objeto o fenómeno muy extraño suele utilizar un ajuste mayor a la CD. Para un objeto maldito o para ciertos objetos ilusorios, utiliza una CD increíblemente difícil para aumentar la probabilidad de una identificación errónea.

OBTENER INGRESOS

Cuando alguien intenta Obtener ingresos, eres tú quien fija el nivel de la tarea. La tarea de mayor nivel disponible suele ser la misma que el nivel del asentamiento donde está ubicado el personaje. Si no conoces el nivel del asentamiento, suele ser entre 0 y 1 para una aldea, entre 2 y 4 para un pueblo y entre 5 y 7 para una ciudad. Un PJ podría tener que viajar a una metrópolis o capital para encontrar tareas de niveles 8 a 10, y a las mayores ciudades del mundo o de otro Plano para encontrar de forma rutinaria tareas más allá de éstas. Algunas ubicaciones podrían tener disponibles tareas de mayor nivel, basándose en la naturaleza del asentamiento. Un puerto principal podría disponer de tareas de mayor nivel para Saber de la navegación, una ciudad con una escena artística vibrante podría tener tareas de mayor nivel para Interpretación, y así sucesivamente. Si alguien intenta utilizar una habilidad particularmente oscura, podría tener problemas para encontrar tareas de un nivel ideal, eso si encuentra alguna; en la mayoría de asentamientos no existe demanda para la competencia de alguien con Saber de los troles.

Una vez el PJ se ha decidido por un nivel de tarea en particular de entre los disponibles, utiliza la CD para dicho nivel de la Tabla 10-5. Podrías ajustar la CD para que fuera más difícil si el clima es inclemente durante un trabajo en exteriores, si la audiencia resulta pendenciera en una interpretación, o cosas similares.

RASTREAR

A menudo, cuando un PJ utiliza Supervivencia para Rastrear, puedes elegir una CD sencilla y ajustarla basándote en las circunstancias. Por ejemplo, un ejército suele ser fácil de rastrear, por lo que podrías utilizar la CD no entrenada que es 10. Si el ejército atravesara un cenagal, podrías incluso rebajarla a CD 5. Por otra parte, si el grupo persigue a un astuto supervivencialista que utiliza Cubrir rastro, podrías utilizar su CD de Supervivencia como la CD para Rastrear.

RECORDAR CONOCIMIENTO

En la mayoría de temas, puedes usar CD sencillas para las pruebas de Recordar conocimiento. Para una prueba acerca de una criatura

CÓMO DETERMINAR EL AMBITO DEL SABER

Las habilidades de Saber son uno de los aspectos más especializados de *Pathfinder*, pero requieren supervisión del DJ, particularmente para determinar qué subcategorías de Saber son aceptables para que las seleccionen los personajes. Una subcategoría de Saber representa un enfoque muy estrecho y por lo tanto no debería reemplazar todo o ni siquiera parte de una habilidad completa, ni debería transmitir amplias franjas de información. Por ejemplo, una sola subcategoría de Saber no cubre todas las religiones (eso lo cubre la habilidad Religión), pero un personaje podría disponer de una subcategoría de Saber que cubriera un solo dios. Una subcategoría de Saber no cubrirá un país entero o toda la historia, pero podría cubrir una ciudad, una civilización antigua o un aspecto de un país moderno, como Saber de la historia taldana. Una sola subcategoría de Saber no puede cubrir todo el Multiverso, pero sí un Plano entero distinto al Plano Material.

específica, trampa u otro tema con nivel, utiliza una CD basada en su nivel (ajustando por rareza si es necesario). Podrías reducir la dificultad, incluso drásticamente, si el tema es especialmente notorio o famoso. Por ejemplo, conocer relatos sencillos acerca de los éxitos de un dragón infame, podría ser increíblemente fácil para el nivel del dragón, o incluso ser una CD entrenada sencilla.

Habilidades Alternativas

Tal y como se indica en la descripción de las acciones, un personaje podría intentar Recordar conocimiento utilizando una habilidad diferente a las indicadas como opciones por defecto. Si la habilidad es eminentemente aplicable, como utilizar Medicina para identificar un tónico medicinal, es probable que no necesites ajustar la CD. Si su relevancia es variable, ajusta hacia arriba la CD tal y como se describe en Cómo ajustar la dificultad.

Conocimiento Adicional

A veces un personaje podría querer seguir insistiendo en una prueba de Recordar conocimiento, haciendo otra para descubrir más información. Después de un éxito, usos posteriores de Recordar conocimiento pueden proporcionar más información, pero deberías ajustar la dificultad para que fuera mayor a cada intento. Una vez un personaje ha intentado una prueba increíblemente difícil o ha fallado una, los intentos posteriores son infructuosos; el personaje ha recordado todo lo que sabe acerca del tema.

Identificación de criaturas

Un personaje que identifica con éxito a una criatura averigua uno de sus atributos más conocidos; como por ejemplo la regeneración de un trol (y el hecho de que puede ser detenida mediante ácido o fuego) o las púas de la cola de una mantícora. Con un éxito crítico, el personaje también averigua algo más sutil, como la debilidad de un demonio o el desencadenante de una de las reacciones de la criatura.

La habilidad utilizada para identificar a una criatura suele depender del rasgo de la misma, tal y como se muestra en la Tabla 10-7, pero tienes manga ancha para decidir qué habilidades se aplican. Por ejemplo, las sagas son humanoides pero tienen una fuerte conexión con los conjuros de ocultismo y viven al margen de la sociedad, por lo que podrías permitir a un personaje utilizar Ocultismo para identificarlas sin ningún ajuste a la CD, mientras que Sociedad es más difícil. Las habilidades de Saber también se pueden utilizar para identificar criaturas específicas. Utilizar el Saber aplicable suele tener una CD fácil o muy fácil (antes de ajustar por rareza).

TABLA 10-7: HABILIDADES DE IDENTIFICACIÓN DE CRIATURAS

Rasgo de criatura	Habilidades
Aberración	Ocultismo
Animal	Naturaleza
Astral	Ocultismo
Bestia	Arcanos, Naturaleza
Celestial	Religión
Cieno	Ocultismo
Constructo	Arcanos, Artesanía
Dragón	Arcanos
Elemental	Arcanos, Naturaleza
Espíritu	Ocultismo
Etérea	Ocultismo
Hada	Naturaleza
Hongo	Naturaleza
Humanoide	Sociedad
Infernal	Religión
Monitor	Religion
Muerto viviente	Religión
Planta	Naturaleza

REUNIR INFORMACIÓN

Para fijar la CD de Reunir información, utiliza una CD sencilla que represente la disponibilidad de información acerca del tema. Ajusta la CD hacia arriba si el PJ que intenta Reunir información busca datos en profundidad. Por ejemplo, si un personaje quiere Reunir información sobre una caravana que está de paso, podrías decidir que una persona común no sabe gran cosa acerca de ella, pero cualquier mercader o guardia puede que sí sepa cosas, por lo que averiguar hechos básicos utiliza la CD sencilla para una competencia entrenada. El nombre del líder de una caravana es superficial, por lo que descubrirlo podría ser CD 15 (la CD entrenada sencilla de la Tabla 10-4). Sin embargo, averiguar la identidad de los patrones de dicho líder podría ser CD 20 si estos no suelen divulgarla.

SENTIR LA DIRECCIÓN

Elige la CD sencilla más apropiada cuando alguien utiliza Supervivencia para Sentir la dirección. Ésta suele ser la CD entrenada en tierras vírgenes normales, la del nivel experto en bosques profundos o bajo tierra, la del nivel maestro en lugares carentes de rasgos o engañosos o la del nivel legendario en entornos extraños o surrealistas de otros Planos.

SUBSISTIR

Una CD sencilla suele ser suficiente para la acción de Subsistir, con una CD entrenada para una situación típica. Utiliza la disposición del entorno o ciudad como guía; un entorno con recursos escasos o una ciudad con baja tolerancia hacia los vagabundos podría requerir una CD de nivel experto o mayor.

Recompensas

En Pathfinder, los personajes pueden obtener tres tipos de recompensa debido a sus gestas heroicas: Puntos de Héroe, que pueden utilizar para salirse de situaciones complejas; Puntos de Experiencia, que utilizan para subir de nivel; y tesoro, que incluye poderosos objetos mágicos.

Puntos de Héroe

A diferencia de los puntos de experiencia y del tesoro, que el personaje acumula, los Puntos de Héroe se conceden y se utilizan sesión a sesión. Al inicio de una sesión de juego, concedes 1 Punto de Héroe a cada personaje. También puedes conceder más Puntos de Héroe durante la partida, típicamente después de un momento heroico o de un logro (ver a continuación). Tal y como se indica en la pág. 467, un jugador puede gastar 1 Punto de Héroe para repetir una tirada, o todos los que tiene en un momento dado para recuperarse cuando está cerca de la muerte.

En una partida típica, concedes más o menos 1 Punto de Héroe durante cada hora de juego después de la primera (por ejemplo, 3 puntos adicionales en una sesión de 4 horas). Si quieres una partida más desmesurada o si tu grupo se enfrenta a probabilidades inverosímiles y muestra un inmenso valor, podrías concederlos a un ritmo más rápido, como por ejemplo 1 cada 30 minutos (6 en una sesión de 4 horas). Intenta asegurarte de que cada PJ tiene la oportunidad de ganar Puntos de Héroe y evita concedérselos todos a un sólo personaje.

Resistir bravamente, proteger a los inocentes y utilizar una estrategia o conjuro inteligentes para salvar la situación pueden granjear a un personaje un Punto de Héroe. Busca aquellos momentos en las que todos los de la mesa están celebrando o contemplan con admiración los logros de un personaje; esa es la revelación de que dicho personaje se merece un Punto de Héroe.

El grupo también podría obtener Puntos de Héroe por sus logros durante la partida. Para un logro moderado o grande, considera otorgar también un Punto de Héroe. Dicho punto por lo general suele otorgarse al PJ más instrumental en la obtención del logro.

Puntos de Experiencia

Conforme los personajes se van de aventuras, obtienen Puntos de experiencia (PX). Dichas recompensas proceden de conseguir objetivos, completar encuentros sociales, explorar nuevos lugares, luchar contra monstruos, superar peligros y otros tipos de gesta. Tienes gran cantidad de control sobre cuándo obtienen PX los personajes, aunque las siguientes directrices son lo que se espera que otorgues en una campaña normal.

Normalmente, cuando un personaje alcanza 1.000 PX o más, sube de nivel, reduce en 1.000 sus PX y empieza a avanzar hasta el siguiente nivel. Otros medios de avance se describen en la barra lateral Ritmos de avance de la pág. 509.

Recompensas en PX

Los Puntos de Experiencia se conceden por encuentros, exploración y progresos en una aventura. Cuando los PJs se enfrentan a una oposición directa, como un combate o un conflicto social, los PX obtenidos se basan en el nivel del desafío superado por el grupo. Los personajes también pueden obtener PX debido a la exploración, como por ejemplo encontrando zonas secretas, localizando un escondrijo, soportando un entorno peligroso o cartografiando un dungeon completo. Todos los PX concedidos van a parar a todos los miembros del grupo.

Por ejemplo, si el grupo gana un combate con un valor de 100 PX, todos y cada uno de ellos obtienen 100 PX, incluso si el pícaro estaba en una bóveda robando tesoro durante el mismo. Pero si el pícaro encuentra una espléndida y famosa piedra preciosa, que tú has decidido que es un logro moderado que vale 30 PX, cada miembro del grupo obtiene también 30 PX.

Adversarios y Peligros

Los encuentros con adversarios y peligros conceden una cantidad fija de PX. Cuando un grupo supera un encuentro con criaturas o peligros, cada personaje obtiene tantos PX como el total de PX de las criaturas y peligros del encuentro (esto excluye los ajustes a los PX por diferentes tamaños del grupo; ver Tamaño del grupo en la pág. 508 para más detalles).

Los encuentros triviales no suelen conceder PX, pero podrías conceder la misma cantidad para un logro moderado o menor en un encuentro trivial que ha sido importante para el relato, o para un encuentro que se ha convertido en trivial debido al orden en el que los PJs se han encontrado con él en una aventura no lineal.

Logros

Las acciones de los personajes que hacen avanzar el relato (como por ejemplo asegurarse una alianza principal, establecer una organización o hacer que un PNJ cambie de opinión) se consideran logros y se deberían recompensar con PX. Su importancia determina el tamaño de la recompensa en PX. Determina si el logro es menor, moderado o mayor, y consulta la Tabla 10-8: Recompensas en PX, de la pág. 508 para conceder una cantidad apropiada de PX. Los logros menores incluyen todo tipo de momentos significativos, memorables o sorprendentes de la partida. Un logro moderado suele representar un objetivo que se tarda la mayor parte de una sesión en completar, y un logro mayor suele ser la culminación de los esfuerzos de los personajes a lo largo de muchas sesiones. Los logros moderados y mayores sólo suelen llegar tras un esfuerzo heroico, por lo que éste es también un momento ideal para conceder un Punto de Héroe a uno o más de los personajes implicados.

Tal y como se ha mencionado anteriormente, la cantidad de PX a conceder a consecuencia de algún logro depende de ti. Como regla general, en una sesión de juego determinada, típicamente concederás unas cuantas recompensas menores, una o dos recompensas moderadas y sólo una recompensa principal, si es que la concedes.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

TABLA 10-8: RECOMPENSAS EN PX

Logro	Recompensa en PX
Menor	10 PX
Moderado*	30 PX
Mayor*	80 PX

* Típicamente otorga también 1 Punto de Héroe.

Nivel del adversario	Recompensa en PX
Nivel del grupo –4	10 PX
Nivel del grupo –3	15 PX
Nivel del grupo –2	20 PX
Nivel del grupo –1	30 PX
Nivel del grupo	40 PX
Nivel del grupo +1	60 PX
Nivel del grupo +2	80 PX
Nivel del grupo +3	120 PX
Nivel del grupo +4	160 PX

	Recompensa en PX	
Nivel del peligro	Peligro sencillo	Peligro complejo
Nivel del grupo –4	2 PX	10 PX
Nivel del grupo –3	3 PX	15 PX
Nivel del grupo –2	4 PX	20 PX
Nivel del grupo –1	6 PX	30 PX
Nivel del grupo	8 PX	40 PX
Nivel del grupo +1	12 PX	60 PX
Nivel del grupo +2	16 PX	80 PX
Nivel del grupo +3	24 PX	120 PX
Nivel del grupo +4	32 PX	160 PX

TAMAÑO DEL GRUPO

Las reglas de avance suponen un grupo de 4 PJs. Las reglas para los encuentros (pág. 489) describen cómo acomodar grupos de tamaño diferente, pero las recompensas en PX no cambian: hay que conceder siempre la cantidad de PX indicada para un grupo de 4 personajes. Por lo general no tendrás que hacer muchos ajustes para un grupo de diferente tamaño fuera de los encuentros. Sin embargo, ten cuidado en no proporcionar demasiadas formas de conceder PX por logros cuando tienes un grupo grande, puesto que puede perseguir múltiples logros a la vez lo que llevaría a que los PJs subieran de nivel demasiado rápido.

PARIDAD Y NIVEL DEL GRUPO

Se recomienda mantener a todos los personajes en el mismo total de PX. Esto hace mucho más fácil saber qué desafíos son adecuados para tus jugadores. Tener personajes a diferentes niveles puede significar que los más débiles mueran con más facilidad y sus jugadores se sientan menos efectivos, lo que a su vez hace que el juego sea menos divertido para ellos.

Si prefieres que no todo el grupo esté al mismo nivel de personaje, tendrás que seleccionar un nivel de grupo a fin de determinar tu presupuesto en PX para los encuentros. Elige el nivel que crees que representa la capacidad del grupo en su conjunto. Utiliza el mayor de los niveles si sólo hay uno o dos personajes detrás, o uno intermedio si todo el mundo está en diferentes niveles. Si tan sólo un personaje está dos o más niveles por delante, utiliza un nivel de grupo adecuado para los personajes de nivel menor y ajusta los encuentros como si hubiera un PJ adicional por cada 2 niveles que tiene por encima del resto del grupo el personaje de mayor nivel.

Los miembros del grupo que están por detrás del nivel de éste obtienen el doble de PX que los demás personajes hasta llegar a dicho nivel. Cuando lleves la cuenta de forma individual, tendrás que decidir si algún miembro del grupo obtiene PX por sesiones a las que no ha asistido.

TESORO

Como DJ, es tu trabajo distribuir tesoro a los personajes. El tesoro aparece a lo largo de una aventura y los PJs lo obtienen asaltando una guarida, derrotando enemigos que llevan encima monedas u objetos de valor, recibiendo el pago por misiones con éxito y cualquiera otra forma que se pueda imaginar.

Esta sección te proporciona directrices para distribuir el tesoro en una campaña típica de *Pathfinder*, pero siempre tienes la libertad de asignar tesoro adicional para una partida de altos vuelos, menos tesoro para una aventura descarnada de horror y supervivencia o cualquier cantidad intermedia.

TESORO POR NIVEL

La Tabla 10-9: Tesoro del grupo por nivel, en la siguiente página muestra qué cantidad de tesoro deberías conceder a lo largo de un nivel para un grupo de cuatro PJs. La columna Valor total te da una idea aproximada del valor de todo el tesoro, si quieres gastarlo en forma de presupuesto. Las siguientes columnas proporcionan sugerencias para desglosar dicho total en objetos permanentes, que los PJs guardan y usan durante mucho tiempo; consumibles, que se destruyen después de usarse una sola vez; y efectivo, que incluye monedas, gemas y otros objetos de valor que se gastan principalmente para adquirir objetos o servicios. La última columna te proporciona la cantidad de efectivo que hay que añadir por cada PJ más allá de cuatro en el grupo; utilízala tan sólo si tienes más de cuatro personajes en la partida (Tamaños de grupo diferentes en la pág. 510 te proporciona más información sobre esto).

Por ejemplo, entre el momento en que tus personajes llegan a 3er nivel y el que llegan a 4º nivel, deberías entregarles el tesoro indicado en la Tabla para 3er nivel, que vale aproximadamente 500 po: 2 objetos permanentes de 4º nivel, 2 objetos permanentes de 3er nivel, 2 consumibles de 4º nivel, 2 consumibles de 3er nivel, 2 consumibles de 2º nivel y 120 po en efectivo.

Al asignar objetos permanentes de 1er nivel, tu mejor opción son las armaduras, las armas y otro equipo del Capítulo 6. El tesoro indicado en la fila de 20º nivel representa todo un nivel de aventuras, incluso si no hay forma alguna de llegar a nivel 21º.

Algunas entradas de criatura en el *Bestiario* de *Pathfinder* indican tesoro que se puede obtener derrotando a una criatura individual; esto cuenta para el tesoro en cualquier nivel dado. Las aventuras publicadas incluyen una cantidad apropiada de tesoro a lo largo de la aventura, aunque aún así deberías controlar las capacidades del grupo conforme los PJs avanzan por la aventura a fin de asegurarse de que no se quedan atrás.

Efectivo

Un grupo encontrará dinero y otro tesoro que no es útil de por sí, pero que se puede vender o gastar en otras cosas. El valor en

po de la columna Efectivo del grupo no tan sólo se refiere a monedas. Las gemas, los objetos de arte, las materias primas para la artesanía (incluyendo materiales preciosos), las joyas e incluso objetos de un nivel muy inferior al nivel del grupo pueden ser más interesantes que un montón de oro.

Si incluyes un objeto permanente de bajo nivel como parte de una recompensa en efectivo, cuenta tan sólo la mitad del Precio del objeto para el total de po, suponiendo que el grupo venderá el objeto o lo utilizará como materia prima para artesanía. Los consumibles de bajo nivel siguen pudiendo ser útiles, en particular los pergaminos y, si crees que tu grupo los va a utilizar, cuenta dichos objetos a su Precio completo.

Otros Tipos de Tesoro

No todo el tesoro tiene por qué ser objetos o efectivo. Los artesanos pueden utilizar su habilidad de Artesanía para convertir materias primas directamente en objetos en lugar de comprarlos con monedas. El conocimiento puede expandir las capacidades de un personaje, y las fórmulas son un buen tesoro para los personajes que crean objetos. Un lanzador de conjuros podría tener acceso a nuevos conjuros gracias al libro de conjuros de un enemigo o a un antiguo erudito, mientras que un monje podría reconvertir sus técnicas con otras más raras aprendidas de un maestro en la cima de una montaña remota.

Tesoro y Rareza

Conceder objetos y fórmulas poco comunes y raros puede hacer que los jugadores se interesen más en el tesoro. Lo mejor es introducir objetos poco comunes como recompensa de forma regular, pero objetos raros de forma tan sólo ocasional. Dichas recompensas son especialmente emocionantes cuando los aventureros consiguen el objeto derrotando a un enemigo que lleva un objeto que encaja con su bagaje o tema, o siendo más listos que él.

RITMOS DE AVANCE

Variando la cantidad de PX que se requiere para subir de nivel, puedes cambiar la rapidez con que los personajes obtienen poder. Las reglas del juego suponen que un grupo juega con el ritmo de avance normal. El ritmo de avance rápido funciona mejor cuando sabes que no vais a jugar una campaña muy larga y quieres conseguir el máximo posible rápidamente; el ritmo de avance lento funciona mejor para una campaña áspera en la que los avances se ganan con mucho esfuerzo.

Puedes alterar los PX de una aventura a otra para conseguir una sensación diferente. Durante un misterio de asesinatos callejeros o un viaje a través de unas tierras vírgenes embrujadas, podrías utilizar el ritmo de avance lento. Cuando los PJs llegan al dungeon, podrías cambiar al ritmo de avance normal o al ritmo de avance rápido. Los valores que se dan a continuación son simples ejemplos. Puedes utilizar valores incluso más altos o más bajos.

Ritmo de avance	PX para subir de nivel
Rápido	800 PX
Normal	1.000 PX
Lento	1.200 PX

Subidas de nivel basadas en el relato

Si no quieres complicarte la vida gestionando y distribuyendo PX, o si quieres que la progresión se base solamente en los acontecimientos del relato, puedes ignorar por completo los PX y en su lugar decidir simplemente cuándo suben de nivel los personajes. Por lo general, los personajes deberían subir un nivel cada tres a cuatro sesiones de juego, justo después del acontecimiento principal más apropiado que sucediera durante ese tiempo, como por ejemplo derrotar a un villano significativo o alcanzar un objetivo principal.

TABLA 10-9: TESORO DEL GRUPO POR NIVEL

Nivel	Valor total	Objetos permanentes (por nivel de objeto)	Consumibles (por nivel de objeto)	Efectivo del grupo	Efectivo por PJ adicional
1	175 po	**2º:** 2, **1º:** 2*	**2º:** 2, **1º:** 3	40 po	10 po
2	300 po	**3º:** 2, **2º:** 2	**3º:** 2, **2º:** 2, **1º:** 2	70 po	18 po
3	500 po	**4º:** 2, **3º:** 2	**4º:** 2, **3º:** 2, **2º:** 2	120 po	30 po
4	850 po	**5º:** 2, **4º:** 2	**5º:** 2, **4º:** 2, **3º:** 2	200 po	50 po
5	1.350 po	**6º:** 2, **5º:** 2	**6º:** 2, **5º:** 2, **4º:** 2	320 po	80 po
6	2.000 po	**7º:** 2, **6º:** 2	**7º:** 2, **6º:** 2, **5º:** 2	500 po	125 po
7	2.900 po	**8º:**: 2, **7º:** 2	**8º:** 2, **7º:** 2, **6º:** 2	720 po	180 po
8	4.000 po	**9º:** 2, **8º:** 2	**9º:** 2, **8º:** 2, **7º:** 2	1.000 po	250 po
9	5.700 po	**10º:** 2, **9º:** 2	**10º:** 2, **9º:** 2, **8º:** 2	1.400 po	350 po
10	8.000 po	**11º:** 2, **10º:** 2	**11º:** 2, **10º:** 2, **9º:** 2	2.000 po	500 po
11	11.500 po	**12º:** 2, **11º:** 2	**12º:** 2, **11º:** 2, **10º:** 2	2.800 po	700 po
12	16.500 po	**13º:** 2, **12º:** 2	**13º:** 2, **12º:** 2, **11º:** 2	4.000 po	1.000 po
13	25.000 po	**14º:** 2, **13º:** 2	**14º:** 2, **13º:** 2, **12º:** 2	6.000 po	1.500 po
14	36.500 po	**15º:** 2, **14º:** 2	**15º:** 2, **14º:** 2, **13º:** 2	9.000 po	2.250 po
15	54.500 po	**16º:** 2, **15º:** 2	**16º:** 2, **15º:** 2, **14º:** 2	13.000 po	3.250 po
16	82.500 po	**17º:** 2, **16º:** 2	**17º:** 2, **16º:** 2, **15º:** 2	20.000 po	5.000 po
17	128.000 po	**18º:** 2, **17º:** 2	**18º:** 2, **17º:** 2, **16º:** 2	30.000 po	7.500 po
18	208.000 po	**19º:** 2, **18º:** 2	**19º:** 2, **18º:** 2, **17º:** 2	48.000 po	12.000 po
19	355.000 po	**20º:** 2, **19º:** 2	**20º:** 2, **19º:** 2, **18º:** 2	80.000 po	20.000 po
20	490.000 po	**20º:** 4	**20º:** 4, **19º:** 2	140.000 po	35.000 po

* Muchos objetos permanentes de 1er nivel deberían ser objetos del Capítulo 6 en lugar de objetos mágicos.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Cómo ajustar el tesoro

El tesoro que otorgas al grupo debería ser controlado y ajustado conforme juegas. Podrías tener que entregar tesoro que no tenías planificado, especialmente si el grupo se salta parte de una aventura. No pierdas de vista los recursos del grupo. Si se están quedando sin consumibles o sin dinero, o si empiezan a tener problemas en combate porque sus objetos no están a la altura de la tarea, puedes hacer ajustes.

Esto es especialmente común en aventuras que tienen poco tiempo libre o que tienen lugar lejos de la civilización. Si el grupo pasa mucho tiempo sin poder comprar o Elaborar objetos útiles, los PJs estarán atiborrados de monedas y objetos valiosos, pero irán por detrás en equipo útil. En una situación como ésta, o bien puedes colocar más tesoro útil en la aventura, o presentar PNJs que estén dispuestos a comerciar.

Megadungeons y partidas abiertas

Algunas aventuras parten de la expectativa de que los personajes exploren donde quieran y encuentren tan sólo lo que su habilidad, suerte e ingenio permitan. Dos ejemplos comunes de este tipo de aventura son el dungeon extenso con múltiples secciones y caminos diferentes, a menudo denominado megadungeon, y la exploración libre, (*NdT: en inglés 'sandbox'*) a menudo denominada partida abierta, que típicamente tiene lugar en las tierras vírgenes. Si quieres construir una aventura abierta como ésta donde los personajes es probable que se pierdan por lo menos parte del tesoro, incrementa la cantidad de tesoro a colocar. Sin embargo, ten en cuenta que un grupo meticuloso puede acabar con más tesoro de lo normal, y gozar de ventajas en aventuras posteriores.

Como directriz sencilla para estas situaciones, incrementa el tesoro como si hubiera un PJ más en el grupo. Si la estructura es especialmente relajada, especialmente en aventuras abiertas, puedes incrementar aún más esta cantidad.

Las fórmulas poco comunes y raras son un gran tesoro para un personaje que Elabora objetos. Ten en cuenta que si una fórmula poco común o rara se disemina ampliamente, acaba por hacerse más común. Se podrían tardar meses o años, pero el objeto podría empezar a aparecer en tiendas de todo el mundo.

Niveles de Objeto Diferentes

Los niveles indicados para los objetos de la Tabla 10-9: Tesoro del grupo por nivel, no están grabados en piedra. Puedes proporcionar objetos de nivel ligeramente superior e inferior si tienes en cuenta el valor de los objetos que entregas. Por ejemplo, supón que estás considerando entregar a un grupo de PJs de 10º nivel una *piedra rúnica* con una *runa de fortificación* (con un Precio de 2.000 po) como uno de sus objetos de 12º nivel, pero te das cuenta de que en sus recientes aventuras han tenido problemas para encontrar armaduras, por lo que decides en su lugar entregarles una *armadura +2 resistente* de 11º nivel (1.400 po). Como quiera que la armadura tiene un Precio menor que la runa, también podrías añadir una *runa de sombra* de 9º nivel (650 po) para compensar la diferencia. El total no es exactamente el mismo, pero no hay problema.

Sin embargo, si quieres colocar un objeto permanente de 13er nivel en un botín, puedes eliminar dos objetos permanentes de 11º nivel para hacer un intercambio aproximadamente equivalente. Cuando haces un intercambio hacia arriba como este, ten cuidado: no tan solo podrías introducir un objeto con efectos disruptivos para el nivel de juego actual del grupo, sino que también podrías entregar a un PJ un objeto mayúsculo, ¡mientras que otros personajes no obendrían ningún objeto nuevo!

Si estáis jugando una campaña a largo plazo, puedes espaciar el tesoro a lo largo del tiempo. Un hito principal podría conceder tesoro adicional en un nivel, seguido por un dungeon más duro con pocos objetos nuevos en el siguiente. De vez en cuando, echa la vista atrás para comprobar si el tesoro de cada PJ es comparable a la cantidad que habría obtenido si hubiera creado un personaje nuevo a su nivel actual, tal y como se describe en Tesoro para personajes nuevos a continuación. El tesoro del personaje actual debería ser un poco mayor pero, si hay una discrepancia significativa, ajusta hacia arriba las recompensas en tesoro de las próximas aventuras para compensar.

Tamaños de Grupo Diferentes

Si un grupo tiene más de 4 personajes, añade lo siguiente por cada personaje adicional:

- Un objeto permanente del nivel del grupo o 1 nivel superior
- Dos consumibles, por lo general uno del nivel del grupo y otro de 1 nivel superior
- Tanto efectivo como el valor de la columna Efectivo por PJ adicional de la Tabla 10-9

Si el grupo tiene menos de cuatro personajes, puedes restar la misma cantidad por cada personaje que falta, pero como quiera que la partida es inherentemente más desafiante con un grupo más pequeño que no puede cubrir tan eficientemente todos los papeles, podrías restar menos tesoro y permitir que el equipo adicional compense el tamaño menor del grupo.

Tesoro para personajes nuevos

Cuando tu nueva campaña empieza a un nivel más alto, un nuevo jugador se une a un grupo existente o el personaje de un jugador actual muere y hace falta uno nuevo, tu campaña va a tener uno o más PJs que no empiezan a 1er nivel. En estos casos, consulta la Tabla 10-10: Riqueza del personaje en la siguiente página, que muestra cuántos objetos permanentes comunes de diversos niveles debería tener un PJ, además del efectivo. Un solo objeto en esta tabla es siempre un objeto de serie.

Si el jugador quiere una armadura o un arma con propiedades rúnicas, debe comprar las runas por separado y, para que una armadura o un arma estén hechos de un metal precioso, tiene que pagar el material por separado.

Estos valores son para un PJ que empieza al nivel dado. Si el PJ se une a un grupo que ya ha hecho avances hacia el siguiente nivel, considera darle al nuevo personaje un objeto adicional de su nivel actual. Si tu grupo ha guardado el tesoro de los PJs muertos o retirados y se lo ha entregado a los nuevos personajes, podrías tener que dar a estos menos cantidad de la indicada en la tabla o reducir algunas de las recompensas en tesoro de las siguientes aventuras.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Selección de Objetos

Deberías hablar con el jugador del nuevo personaje para decidir qué objetos tiene su personaje. Permite al jugador que haga sugerencias y, si sabe qué objetos quiere que tenga su personaje, respeta sus elecciones a menos que creas que van a tener un impacto negativo en la partida. A discreción tuya, puedes conceder al personaje objetos poco comunes o raros de acuerdo con su bagaje y su concepto, teniendo en cuenta cuántos objetos de dicha rareza has introducido en la partida. El jugador también puede gastar efectivo en consumibles u objetos permanentes de bajo nivel, quedándose el resto en monedas. Como de costumbre, tú eres quien determina qué objetos puede encontrar el personaje para comprar.

Un PJ puede elegir voluntariamente un objeto de un nivel menor que cualquiera o que todos los objetos indicados, pero no obtiene más efectivo por hacerlo.

Si lo prefieres, puedes permitir al jugador que empiece con una cantidad fija de efectivo y que compre cualquier objeto común que quiera, con un nivel de objeto máximo de 1 más bajo que el nivel de personaje. Este valor total es inferior a la distribución normal de objetos permanentes y de efectivo, porque el jugador puede seleccionar una relación mayor de objetos de alto nivel.

Comprar y Vender Objetos

Por lo general los personajes sólo pueden comprar y vender objetos durante el tiempo libre. Normalmente, un objeto puede ser vendido tan sólo por la mitad de su Precio, aunque los objetos de arte, las gemas y las materias primas se pueden vender a su Precio completo (pág. 271).

Tabla 10-10: Riqueza del Personaje

Nivel	Objetos permanentes	Efectivo	Cantidad fija
1	–	15 po	15 po
2	**1º:** 1	20 po	30 po
3	**2º:** 1, **1º:** 2	25 po	75 po
4	**3º:** 1, **2º:** 2, **1º:** 1	30 po	140 po
5	**4º:** 1, **3º:** 2, **2º:** 1, **1º:** 2	50 po	270 po
6	**5º:** 1, **4º:** 2, **3º:** 1, **2º:** 2	80 po	450 po
7	**6º:** 1, **5º:** 2, **4º:** 1, **3º:** 2	125 po	720 po
8	**7º:** 1, **6º:** 2, **5º:** 1, **4º:** 2	180 po	1.100 po
9	**8º:** 1, **7º:** 2, **6º:** 1, **5º:** 2	250 po	1.600 po
10	**9º:** 1, **8º:** 2, **7º:** 1, **6º:** 2	350 po	2.300 po
11	**10º:** 1, **9º:** 2, **8º:** 1, **7º:** 2	500 po	3.200 po
12	**11º:** 1, **10º:** 2, **9º:** 1, **8º:** 2	700 po	4.500 po
13	**12º:** 1, **11º:** 2, **10º:** 1, **9º:** 2	1.000 po	6.400 po
14	**13º:** 1, **12º:** 2, **11º:** 1, **10º:** 2	1.500 po	9.300 po
15	**14º:** 1, **13º:** 2, **12º:** 1, **11º:** 2	2.250 po	13.500 po
16	**15º:** 1, **14º:** 2, **13º:** 1, **12º:** 2	3.250 po	20.000 po
17	**16º:** 1, **15º:** 2, **14º:** 1, **13º:** 2	5.000 po	30.000 po
18	**17º:** 1, **16º:** 2, **15º:** 1, **14º:** 2	7.500 po	45.000 po
19	**18º:** 1, **17º:** 2, **16º:** 1, **15º:** 2	12.000 po	69.000 po
20	**19º:** 1, **18º:** 2, **17º:** 1, **16º:** 2	20.000 po	112.000 po

El Entorno

Principalmente utilizadas durante la exploración, las reglas de entorno dan vida a los lugares por los que tu grupo transita. A menudo serás capaz de utilizar el sentido común para juzgar cómo funcionan los entornos, pero necesitas reglas especiales para entornos destacados.

Cada uno de los entornos presentados en esta sección utiliza las reglas de terreno (que se resumen en la pág. 514 y aparecen por completo a partir de la pág. 475) de formas diferentes, por lo que asegúrate de familiarizarte con dichas reglas antes de esta sección. Algunos entornos hacen referencia a las reglas del clima (pág. 517) y a los desastres naturales (a partir de la pág. 518). Muchos lugares tienen rasgos de entornos múltiples; por ejemplo, una montaña cubierta de nieve podría utilizar tanto el entorno ártico como el de montaña. Para rasgos medioambientales con efectos basados en su altura o en su profundidad, dichos efectos varían además basándose en el tamaño de una criatura. Por ejemplo, una ciénaga poco profunda para una criatura Mediana podría ser profunda para criaturas más pequeñas, y una ciénaga profunda para una criatura Mediana podría ser simplemente poco profunda para una criatura mayor (y tan insignificante para una criatura auténticamente enorme, que ni siquiera la consideraría terreno difícil).

La Tabla 10-12 indica los rasgos de diversos entornos y está ordenada alfabéticamente para poderla consultar con rapidez. La banda de CD de competencia indica un rango de CD sencillas apropiadas para dicho rasgo medioambiental, mientras que a la vez proporciona una aproximación al peligro o la complejidad del rasgo.

Daño medioambiental

Algunos rasgos ambientales o desastres naturales infligen daño. Como quiera que la cantidad de daño puede variar basándose en las circunstancias específicas, las reglas para entornos específicos y desastres naturales utilizan categorías de daño para describir el daño, en lugar de números exactos. Utiliza la Tabla 10-11 a continuación para determinar el daño derivado de un entorno o desastre natural. A la hora de decidir la cantidad exacta de daño, utiliza tu mejor juicio basándote en lo extremo que crees que es el peligro.

TABLA 10-11: DAÑO MEDIOAMBIENTAL

Categoría	Daño
Menor	1d6 a 2d6
Moderado	4d6 a 6d6
Mayor	8d6 a 12d6
Masivo	18d6 a 24d6

Acuático

Los entornos acuáticos son de los más desafiantes para los PJs, si descontamos otros mundos y Planos inusuales. Los PJs en un entorno acuático necesitan una forma de respirar (típicamente un conjuro de *respiración acuática*) y normalmente tienen que Nadar para moverse, aunque un PJ que se hunde hasta el fondo puede caminar torpemente, utilizando las reglas para el terreno difícil mayor. En entornos acuáticos, los personajes hacen un uso frecuente del combate acuático (pág. 478) y de las reglas de ahogamiento y asfixia (pág. 478).

Corrientes y agua que fluye

Las corrientes oceánicas, los ríos caudalosos y las aguas en movimiento similares son terreno difícil o terreno difícil mayor (dependiendo de la velocidad del agua) para una criatura que Nada a contracorriente. Al final del turno de la criatura, ésta es desplazada una cierta distancia dependiendo de la velocidad de la corriente. Por ejemplo, una corriente de 10 pies (*3 m*) mueve a una criatura 10 pies (*3 m*) en la dirección de la corriente al final del turno de dicha criatura.

Visibilidad subacuática

Es mucho más difícil ver cosas a cierta distancia bajo el agua que en tierra, y es particularmente difícil si el agua está turbia o llena de partículas. En agua limpia, el alcance visual máximo es de aproximadamente 240 pies (*72 m*) para ver un objeto pequeño, y en aguas turbias la visibilidad se puede ver reducida a tan sólo 10 pies (*3 m*) o incluso menos.

Ártico

El desafío principal en un entorno ártico son las bajas temperaturas, pero los entornos árticos también contienen hielo y nieve. Los desastres que acaecen más a menudo en los entornos árticos son las avalanchas, las ventiscas y las inundaciones.

Hielo

El terreno helado es a la vez terreno desigual y terreno difícil, puesto que los personajes resbalan y se deslizan debido a la escasa tracción.

Nieve

Dependiendo de la profundidad de la nieve y de su composición, la mayor parte del terreno nevado es, o bien terreno difícil, o bien terreno difícil mayor. En nieve más densa, los personajes pueden intentar caminar por la superficie sin atravesarla, pero algunas zonas pueden estar lo bastante sueltas o blandas como para constituir terreno desigual.

Desierto

El desierto abarca terrenos arenosos y rocosos, además de tierras yermas. Aunque una tundra es técnicamente un desierto, está clasificada como ártico, puesto que el clima es el desafío principal en semejante zona. Los desiertos de arena a menudo tienen peligros en forma de arenas movedizas (pág. 526) y tormentas de arena.

Arena

La arena compacta no suele impedir de forma significativa el movimiento de un personaje, pero la arena suelta, o bien es terreno difícil (si no es muy profunda), o bien terreno desigual (si es

profunda). El viento del desierto a menudo mueve la arena formando dunas, montículos de arena suelta con terreno desigual a barlovento, y desniveles pronunciados a sotavento.

ESCOMBROS

Los desiertos rocosos están cubiertos de escombros, que constituyen terreno difícil. Los escombros suficientemente densos como para pasar por encima en lugar de atravesarlos se consideran terreno desigual.

Bosque

Estos entornos diversos incluyen las junglas y otras áreas arboladas. A veces son azotados por incendios forestales.

ÁRBOLES

Si bien los árboles son omnipresentes en un bosque, no suelen proporcionar cobertura a menos que un personaje utilice la acción Ponerse a cubierto. Tan sólo los árboles grandes que ocupan una casilla entera de 5 pies (*1,5 m*) en el mapa (o más) son lo suficientemente grandes como para proporcionar cobertura de forma automática.

DOSEL

Los bosques particularmente densos, como por ejemplo las selvas tropicales, tienen un nivel por encima del suelo denominado dosel. Una criatura que intenta llegar al dosel o viajar por el mismo debe Trepar. Colgarse de ramas y de enredaderas suele requerir una prueba de Acrobacias o de Atletismo. Un dosel proporciona cobertura y uno más tupido puede evitar que las criaturas que están en el dosel vean a las que están en el suelo y viceversa.

MALEZA

La maleza rala es un terreno difícil que permite un personaje Ponerse a cubierto. La maleza espesa es terreno difícil mayor que automáticamente proporciona cobertura. Algunos tipos de maleza, como por ejemplo las zarzas, también pueden ser terreno peligroso y las zonas con una abundancia de raíces retorcidas podrían incluso ser terreno desigual.

Montaña

Los entornos de montaña también incluyen las colinas, que comparten muchos aspectos con las montañas, aunque no sus rasgos más extremos. Los desastres más comunes aquí son las avalanchas.

ESCOMBROS

Las montañas a menudo tienen áreas extremadamente rocosas o de derrubios móviles (escombros leves) que constituyen terreno difícil. Los escombros especialmente densos o generalizados constituyen terreno desigual.

GRIETAS

Las grietas son pozos naturales, típicamente de unos 20 pies (*6 m*) de largo y claramente visibles (a menos que se hayan hecho esfuerzos mundanos o mágicos para ocultarlas). El peligro principal derivado de una grieta es que los personajes deben llevar a cabo un Salto de longitud para cruzarla. Alternativamente, los personajes pueden elegir la ruta más segura pero más lenta que representa Trepar (hacia abajo) por el lado más cercano de la grieta y después ascender por el otro para llegar al otro lado.

MALEZA

La maleza rala es común en las montañas. Es terreno difícil y permite a un personaje Ponerse a cubierto.

TABLA 10-12: RASGOS MEDIOAMBIENTALES

Rasgo	Página	Banda de CD de competencia
Alcantarilla	514	–
Árbol	513	De no entrenado a maestro
Arena	512	De no entrenado a experto
Avalancha	518	De experto a legendario
Calle	515	De no entrenado a entrenado
Ciénaga	514	De no entrenado a entrenado
Corriente	512	De entrenado a maestro
Desplome	518	De experto a legendario
Dosel	513	De entrenado a maestro
Erupción volcánica	518	De entrenado a legendario
Escaleras	515	De no entrenado a entrenado
Escombros	513	De no entrenado a experto
Estalagmita	516	De entrenado a experto
Grieta	513	–
Guardia	515	–
Hielo	512	De entrenado a maestro
Incendio forestal	519	De experto a legendario
Inundación	519	De experto a legendario
Lava	518	De experto a legendario
Maleza	513	De no entrenado a experto
Maremoto	519	De maestro a legendario
Multitud	515	De entrenado a maestro
Muro	515	Consulta la pág. 515
Niebla	517	–
Nieve	512	De no entrenado a experto
Pendiente	514	De no entrenado a entrenado
Precipitación	517	–
Puerta fortificada	516	–
Puerta	516	Consulta la pág. 515
Rastrillo	515	Ver pág. 515
Risco	514	De entrenado a maestro
Saliente	516	De no entrenado a maestro
Seto	514	De no entrenado a entrenado
Suelo	516	De no entrenado a experto
Tejado	516	De entrenado a maestro
Temperatura	517	–
Terremoto	519	De entrenado a legendario
Tormenta de arena	519	De entrenado a maestro
Tornado	519	De maestro a legendario
Ventisca	519	–
Viento	517	De experto a legendario
Visibilidad subacuática	512	De no entrenado a legendario

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

REGLAS DE TERRENO

Los entornos hacen un uso frecuente de las reglas para el terreno difícil, el terreno difícil mayor y el terreno peligroso, por lo que dichas reglas se resumen aquí.

El **terreno difícil** es cualquier terreno que obstaculiza el movimiento, lo que va desde superficies particularmente agrestes o inestables a una cubierta vegetal espesa e incontables otros impedimentos. Moverse a una casilla de terreno difícil (o moverse 5 pies [*1,5 m*] hacia una zona de terreno difícil o por su interior, si no utilizas una cuadrícula) cuesta 5 pies (*1,5 m*) adicionales de movimiento. Moverse a una casilla de **terreno difícil mayor**, cuesta 10 pies (*3 m*) adicionales de movimiento. Este coste adicional no se incrementa cuando mueves en diagonal. Por lo general las criaturas no pueden dar un Paso en terreno difícil.

Cualquier movimiento que las criaturas hacen cuando saltan ignoran el terreno sobre el que saltan. Algunas aptitudes (como volar o ser incorporal) permiten a las criaturas evitar la reducción de movimiento debido a algunos tipos de terreno difícil. Algunas otras aptitudes permiten a las criaturas ignorar el terreno difícil mientras viajan a pie; semejante aptitud también permite a una criatura atravesar terreno difícil mayor utilizando el coste del movimiento del terreno difícil, pero si la aptitud no indica lo contrario estas aptitudes no permiten a las criaturas ignorar el terreno difícil mayor.

El **terreno peligroso** daña a las criaturas cuando lo atraviesan. Por ejemplo, un estanque de ácido, un foso de ascuas al rojo y un pasadizo lleno de púas constituyen todo ello terreno peligroso. La cantidad y tipo de daño depende del terreno peligroso específico.

PENDIENTES

Las pendientes varían desde los suaves ascensos del terreno normal hasta el terreno difícil y las cuestas, dependiendo del ángulo de elevación. Descender por una pendiente típicamente es terreno normal, pero los personajes podrían tener que Trepar por pendientes particularmente pronunciadas.

RISCOS

Los riscos y las paredes de roca requieren que las criaturas Trepen para ascender o descender. Sin extensas precauciones de seguridad, un fallo crítico puede resultar en una cantidad significativa de daño por caída.

Llanuras

El entorno de llanuras comprende también las praderas, como por ejemplo las sabanas y las tierras de labranza. Los desastres más comunes en las llanuras son los tornados y los incendios.

MALEZA

La maleza rala es un terreno difícil que permite a un personaje Ponerse a cubierto. La maleza espesa es terreno difícil mayor que proporciona cobertura de forma automática. La maleza en las llanuras suele ser rala con unas cuantas áreas dispersas de maleza espesa, pero los campos de determinadas cosechas como por ejemplo el maíz, se consideran por completo maleza espesa.

SETOS

Los setos son hileras plantadas de arbustos, matorrales y árboles. Su aparición icónica en las aventuras consiste en altos setos que se han cultivado en forma de laberinto. Un seto típico tiene entre 2 y 5 pies (*60 cm y 1,5 m*) de altura, ocupa una hilera de casillas y proporciona cobertura. Un personaje que intente atravesar un seto tendrá que enfrentarse a un terreno difícil mayor; a veces es mucho más rápido pasar por encima Trepando.

Pantano

Los humedales son el tipo de pantano más común, pero esta categoría también incluye pantanos más secos, como por ejemplo los páramos. Los pantanos a menudo contienen peligro en forma de arenas movedizas (pág. 526). A pesar de su naturaleza acuática, no es muy probable que los pantanos estén sujetos a fuertes inundaciones, puesto que actúan como esponja natural y absorben una gran cantidad de agua antes de inundarse.

CIÉNAGAS

También llamadas lodazales, las ciénagas son áreas acuáticas que acumulan turba, y están cubiertas por matorrales y musgo, teniendo a veces islas flotantes de vegetación que cubren estanques más profundos. Las ciénagas poco profundas son terreno difícil para una criatura Mediana, y las ciénagas profundas son terreno difícil mayor. Si una ciénaga es lo suficientemente profunda como para que una criatura no pueda llegar al fondo, tiene que Nadar. Las ciénagas también son ácidas, por lo que las que son particularmente extremas o mágicas pueden ser terreno peligroso.

MALEZA

La maleza rala es un terreno difícil que permite a un personaje Ponerse a cubierto, mientras que la maleza espesa es un terreno difícil mayor que proporciona cobertura de forma automática. Algunos tipos de maleza, como por ejemplo las zarzas, son también terreno peligroso, y las zonas con gran cantidad de raíces retorcidas se consideran terreno desigual.

Urbano

Los entornos urbanos incluyen los espacios abiertos en las ciudades así como los edificios. La información sobre edificios en esta sección también se aplica a las ruinas y a los dungeons construidos. Dependiendo de su construcción y de su ubicación, las ciudades podrían ser vulnerables a muchos tipos de desastre, especialmente incendios e inundaciones.

ALCANTARILLAS

Las alcantarillas (o cloacas) suelen estar por lo menos 10 pies (*3 m*) por debajo del nivel de la calle y están equipadas con escalas u otros métodos para subir y bajar. Salientes alzados a lo largo de los muros permiten el tránsito de los que trabajan allí, mientras que los residuos circulan por unos canales en el centro.

Las cloacas menos sofisticadas, o las secciones a las que no suelen acceder los operarios podrían requerir que se vadeara a través de residuos infestados de enfermedades. Se puede acceder a las alcantarillas a través de rejas, lo que suele requerir 2 o más acciones de Interactuar para abrirlas.

CALLES

La mayoría de asentamientos tienen calles estrechas y serpenteantes que, en su mayoría, fueron creciendo orgánicamente conforme el asentamiento crecía. Estas vías raramente miden más de 20 pies (*6 m*) de ancho, y los callejones pueden medir tan solo 5 pies (*1,5 m*) de ancho. Por lo general, las calles están pavimentadas con adoquines. Si los adoquines no están bien conservados, podrían ser terreno difícil o terreno desigual.

Las ciudades particularmente legales o bien planificadas tienen avenidas principales que permiten el caso de carromatos para que los mercaderes lleguen a los mercados y a otras áreas importantes de la población. Tienen que tener por lo menos 25 pies (*7,5 m*) de anchura para permitir el paso de carromatos en ambas direcciones, y a menudo tienen también unas aceras estrechas para permitir que los peatones eviten el tráfico de los carromatos.

ESCALERAS

Las escaleras son terreno difícil para los personajes que suben por ellas, y las escaleras de baja calidad podrían ser también terreno desigual. Algunos templos y estructuras construidas para gigantes tienen enormes escaleras que constituyen terreno difícil mayor tanto para subir como para bajar, o donde podría hacer falta Trepar en cada escalón.

Gas de Cloaca

Las cloacas a menudo contienen bolsas de gas altamente inflamable. Una bolsa de gas de cloaca expuesta a una fuente de llamas explota, infligiendo daño ambiental moderado por fuego a las criaturas que se encuentran en la zona.

GUARDIAS

La mayoría de asentamientos de un tamaño significativo disponen de guardias trabajando por turnos para proteger el asentamiento a todas horas, patrullando por las calles y montando guardia en diversos puestos. El tamaño de esta fuerza varía desde un guardia por cada mil habitantes a una fuerza diez veces mayor.

MULTITUDES

Las vías públicas atestadas y las zonas similares se consideran terreno difícil, o terreno difícil mayor si un área está realmente atiborrada de gente. Podrías permitir que un personaje hiciera apartar a la multitud utilizando Diplomacia, Intimidación o Interpretación.

Una multitud expuesta a un peligro obvio, como un incendio o un monstruo desbocado, intenta alejarse del mismo lo más rápidamente posible, pero se ve lentificada por su propia masa. Cada asalto, una multitud que huye se mueve típicamente a la Velocidad de uno de sus miembros normales (por lo general 25 pies [*7,5 m*]), potencialmente pisoteando o dejando atrás a los miembros de la multitud que se mueven más lentamente.

MUROS

Las estructuras bien construidas tienen muros exteriores de ladrillo o de cantería. Las estructuras menores, de menor calidad o temporales podrían tener muros de madera. Las paredes interiores tienden a ser menos recias; podrían estar hechas con tablones de madera o simplemente de papel grueso y opaco en un marco de madera. Una estructura subterránea podría tener gruesos muros excavados en la roca viva para evitar que el peso del terreno por encima hundiera la estructura. Las reglas para trepar muros y derribarlos están en la barra lateral de esta página.

PUERTAS, PUERTAS FORTIFICADAS Y MUROS

Algunos de los obstáculos más comunes a los que se enfrentan los personajes en las zonas urbanas y en los dungeons son las puertas, las puertas fortificadas y los muros.

Echar abajo

Un personaje podría querer abrirse paso por las bravas a través de una puerta, de una ventana o de ciertas paredes. Los valores de Dureza, Puntos de Golpe y Umbral de rotura que se proporcionan en la Tabla de más abajo se basan en el material del que la estructura suele estar hecha, por lo que un rastrillo de hierro (por ejemplo) tiene una Dureza superior a la de uno de madera. Para más información sobre cómo dañar objetos, consulta la pág. 272.

Las paredes fuertes, como por ejemplo la cantería bien cuidada o la piedra tallada, no se pueden echar abajo sin un trabajo dedicado y las herramientas apropiadas. Atravesar semejantes paredes requiere tiempo libre.

Puerta	CD de Trepar	Dureza, PG (UR)
Madera	20	10, 40 (20)
Piedra	30	14, 56 (28)
Madera reforzada	15	15, 60 (30)
Hierro	30	18, 72 (36)
Muro	**CD de Trepar**	**Dureza, PG (UR)**
Cantería resquebrajada	15	10, 40 (20)
Tablones de madera	15	10, 40 (20)
Cantería	20	14, 56 (28)
Piedra tallada	30	14, 56 (28)
Hierro	40	18, 72 (36)
Rastrillo	**CD de Trepar**	**Dureza, PG (UR)**
Madera	10	10, 40 (20)
Hierro	10	18, 72 (36)

Trepar

La tabla de más arriba refleja la CD típica para las pruebas de Atletismo hechas para Trepar a una estructura, que suele ser una CD sencilla. Puedes ajustar la dificultad basándote en lo específico de la estructura y del entorno.

Forzar

Todas las estructuras que se pueden abrir (como por ejemplo puertas, puertas fortificadas y ventanas) se pueden Abrir por la fuerza utilizando el Atletismo. Esto suele ser necesario tan solo si están cerradas con llave o atascadas. La CD para Abrir por la fuerza una estructura utiliza la CD de Latrocinio de su cerradura, pero hay que ajustarla para que sea muy difícil (incrementando en 5 la CD). Si no hay cerradura, utiliza la tabla siguiente; cuando se alza un rastrillo, utiliza la CD de la cerradura o la CD de la tabla, la mayor de las dos.

Estructura	CD de Forzar
Puerta o ventana atascada	15
Excepcionalmente atascada	20
Alzar rastrillo de madera	20
Alzar rastrillo de hierro	30
Doblar barrotes de metal	30

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Puertas

Abrir una puerta que está cerrada pero no con llave requiere una acción de Interactuar (o más de una para una puerta particularmente complicada o grande). Las puertas atascadas se tienen que Forzar, y las que están cerradas con llave requieren que un personaje Fuerce la cerradura o que las abra por la fuerza.

Puertas fortificadas

Los asentamientos amurallados a menudo disponen de puertas fortificadas (barbacanas) que la ciudad puede cerrar para su defensa o abrir para permitir el paso. Una puerta fortificada típica consiste en un rastrillo en cada extremo de una construcción fortificada, con buhederas u otros lugares protegidos por en medio, desde donde los guardias pueden atacar a los enemigos.

Rastrillos

Un rastrillo es una reja de madera o de hierro que baja para sellar una puerta fortificada o un pasillo. La mayoría se suben mediante cuerdas o cadenas operadas por un torno, y disponen de mecanismos de bloqueo que impiden que se alcen con facilidad. Las reglas sobre alzar un rastrillo o doblar sus barrotes aparecen en la barra lateral de la página anterior. Si un rastrillo cae sobre una criatura, utiliza una trampa de portazo (pág. 523).

Suelos

Es fácil caminar por suelos de madera, igual que por los de losas hechas de piedra encajada. Sin embargo, los suelos de losas muy gastados, a menudo contienen áreas de terreno desigual.

Tejados

En los tejados se pueden tender emboscadas memorables, así como llevar a cabo escenas de persecución, infiltraciones y combates en movimiento. Los tejados planos son fáciles de atravesar, pero son raros en cualquier asentamiento donde nieve bastante puesto que las acumulaciones fuertes de nieve podrían hundirlos. Los tejados inclinados son terreno desigual o pendientes, si son especialmente empinados. La cumbrera de un tejado inclinado es una superficie estrecha.

Saltar de un tejado a otro a menudo requiere un Salto de longitud, aunque algunos edificios están lo suficientemente cerca como para dar un Salto sin carrerilla. Podría hacer falta dar un Salto de altura para llegar a un tejado más alto, o un Salto sin carrerilla seguido por Agarrarse a un saliente y Trepar.

Subterráneo

Los entornos subterráneos consisten en cuevas y áreas subterráneas naturales. Los dungeons artificiales y las ruinas combinan rasgos de subterráneo con rasgos urbanos como escaleras y muros. Las bóvedas subterráneas profundas tienen algunos de los mismos rasgos del terreno que las montañas, como por ejemplo grietas y riscos. Los desastres más comunes bajo tierra son los derrumbes.

Escombros

Las cavernas pueden estar cubiertas de escombros, que son terreno difícil. Los escombros densos o generalizados son también terreno desigual.

Salientes

Los salientes son superficies estrechas que dominan un área inferior o proporcionan la única forma de moverse a lo largo del borde de una grieta. Moverse a través de un saliente estrecho requiere utilizar Acrobacias para Mantener el equilibrio.

Estalactitas y estalagmitas

Las estalagmitas son columnas puntiagudas que sobresalen del suelo de una cueva. Las zonas llenas de estalagmitas son terreno difícil mayor, y las estalagmitas especialmente grandes se tienen que rodear o Trepar. Las estalagmitas pueden ser lo suficientemente afiladas como para poderse utilizar como terreno

peligroso en algunas circunstancias, igual que las estalactitas (formaciones en forma de carámbano que cuelgan del techo de una caverna) si se desprenden de un techo o saliente.

MUROS

Los muros naturales de las cuevas son irregulares y tienen huecos, grietas y cornisas. Como gran parte de las cuevas han sido formadas por el agua, los muros de las mismas a menudo están húmedos, lo que los hace más difíciles de Trepar.

SUELOS

Los entornos subterráneos naturales raramente suelen tener suelos planos, teniendo en su lugar cambios abruptos de elevación que resultan en terreno difícil, terreno desigual y pendientes.

El clima

La meteorología es algo más que un simple adorno para establecer el ambiente; tiene efectos mecánicos que puedes combinar con los componentes medioambientales para crear un encuentro más memorable. La climatología puede imponer penalizadores por circunstancia a diversas pruebas, entre -1 y -4 basándose en la severidad del suceso.

NIEBLA

La niebla impone un penalizador por circunstancia a las pruebas de Percepción visuales, dependiendo de lo espesa que es; hace que las criaturas que se divisan a través de cantidades significativas de niebla queden ocultas; y reduce toda la visibilidad a media milla (*800 m*) o menos, posiblemente mucho menos. Las condiciones que limitan la visibilidad hasta aproximadamente una milla (*1,6 km*) se denominan bruma y las que lo hacen hasta unas 3 millas (*4,8 km*) se denominan neblina.

PRECIPITACIÓN

Las precipitaciones incluyen la lluvia, así como la nieve, el aguanieve y el granizo, que son bastante más frías. Las precipitaciones húmedas apagan las llamas y las heladas pueden crear áreas de nieve o hielo sobre el terreno. La llovizna o las nevadas ligeras tienen pocos efectos mecánicos más allá de limitar la visibilidad.

Visibilidad

La mayoría de precipitaciones imponen penalizadores por circunstancia a las pruebas de Percepción visuales. A menudo el granizo es escaso pero muy ruidoso, penalizando en su lugar las pruebas de Percepción auditivas. Las precipitaciones especialmente fuertes, como por ejemplo un aguacero o una nevada fuerte, podrían hacer que las criaturas quedaran ocultas si están lejos.

Fatiga

Las precipitaciones causan incomodidad y fatiga. Cualquier cosa más fuerte que una llovizna o una nevada ligera reduce el tiempo que los personajes tardan en fatigarse debido a un viaje de largo recorrido hasta sólo 4 horas. Las precipitaciones fuertes pueden ser peligrosas en entornos fríos cuando los personajes carecen de protección Los personajes empapados tratan la temperatura como un paso más fría (de suave a severa y de severa a extrema; ver Temperatura a continuación).

DUNGEONS

Los entornos de dungeon, que incluyen tanto ruinas como edificios contemporáneos construidos en las tierras vírgenes, son ubicaciones muy comunes para las aventuras. Como entorno, combinan rasgos urbanos como puertas (pág. 516) con rasgos de un entorno subterráneo, y ocasionalmente componentes de otros entornos. Si bien los dungeons subterráneos son particularmente comunes, podrías también considerar la ubicación de tu aventura en unas ruinas reclamadas por el bosque, con árboles gigantes extendiendo sus raíces a través de las paredes, o unas ruinas en las profundidades de un pantano, con ciénagas que cubren el acceso a algunos de sus secretos ocultos.

Tronadas

Los vientos fuertes y las precipitaciones intensas acompañan a muchas tronadas. Hay también una probabilidad muy pequeña de que un personaje resulte alcanzado por un rayo durante una de ellas. Un rayo suele infligir daño por electricidad moderado, o daño por electricidad mayor en una tronada severa.

TEMPERATURA

A menudo la temperatura no impone un efecto mecánico lo suficientemente fuerte como para tenerse que preocupar más allá de describir la ropa que los personajes tienen que vestir para encontrarse cómodos. El tiempo particularmente cálido y particularmente frío puede hacer que las criaturas se fatiguen con más rapidez durante los viajes de largo recorrido y puede causar daños si es lo suficientemente extremo, tal y como se muestra en la Tabla 10-13 de la pág. 518.

Un equipo apropiado para tiempo frío (como por ejemplo ropa de invierno) puede negar el daño debido al frío severo o reducir el daño debido a frío extremo hasta el de frío particularmente severo.

VIENTO

El viento impone un penalizador por circunstancia a las pruebas de Percepción auditivas dependiendo de su fuerza. También interfiere con los ataques físicos a distancia, como por ejemplo las flechas, imponiendo un penalizador por circunstancia a las tiradas de ataque que implican semejantes armas, y haciendo que los ataques con ellas sean potencialmente imposibles en vendavales fuertes. El viento apaga las llamas abiertas; las linternas protegen su llama del viento, pero vientos particularmente potentes también pueden apagar estas últimas.

Cómo Moverse con Mucho Viento

El viento equivale a terreno difícil o terreno difícil mayor cuando se Vuela. Moverse en un viento de fuerza suficiente requiere una acción de Maniobra en vuelo, y quienes vuelan resultan arrastrados con un fallo crítico o si no tienen éxito en un mínimo de una de dichas pruebas cada asalto.

Incluso en tierra, los vientos particularmente fuertes requieren que una criatura tenga éxito en una prueba de Atletismo para moverse, derribando a la criatura y dejándola tumbada con un fallo crítico. En tales pruebas, normalmente las criaturas Pequeñas sufren un penalizador -1 por circunstancia, y las Menudas un penalizador -2.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Marta Cremonesi (Order #28430671)

TABLA 10-13: EFECTOS DE LA TEMPERATURA

Categoría	Temperatura	Fatiga	Daño
Frío inverosímil	-80 °F o menos (*-62 °C o menos*)	2 horas	Frío moderado cada minuto
Frío extremo	-79 a -21 °F (*-61 a -29 °C*)	4 horas	Frío menor cada 10 minutos
Frío severo	-20 a 12 °F (*-28 a -11 °C*)	4 horas	Frío menor cada hora
Frío leve	13 a 32 °F (*-10 a 0 °C*)	4 horas	Ninguno
Normal	33 a 94 °F (*1 a 34 °C*)	8 horas	Ninguno
Calor leve	95 a 104 °F* (*35 a 40 °C*)*	4 horas	Ninguno
Calor severo	105 a 114 °F (*41 a 46 °C*)	4 horas	Fuego menor cada hora
Calor extremo	115 a 139 °F (*47 a 59 °C*)	4 horas	Fuego menor cada 10 minutos
Calor inverosímil	140 °F o más (*60 °C o más*)	2 horas	Fuego moderado cada minuto

* Ajusta las temperaturas hacia abajo 15° F (*8 °C*) en áreas de humedad elevada.

Desastres naturales

Los rasgos climáticos y medioambientales pueden ser un estorbo o una amenaza a largo plazo, pero los desastres naturales representan un peligro agudo, especialmente para quienes se ven expuestos directamente a su furia. El daño de las siguientes secciones utiliza las categorías de la Tabla 10-11: Daño medioambiental, de la pág. 512.

AVALANCHAS

Aunque el término avalancha se refiere específicamente a un flujo en cascada de hielo y nieve ladera abajo de una montaña, las mismas reglas valen para corrimientos de tierra, deslizamientos de fango y otros desastres similares. Las avalanchas de nieve húmeda suelen moverse hasta 200 pies (*60 m*) por asalto, aunque la nieve en polvo puede viajar hasta 10 veces más deprisa. Los deslizamientos de piedras y de fango son más lentos, a veces incluso tan lentos que un personaje puede ser capaz de ir más deprisa.

Una avalancha inflige daño contundente mayor o incluso masivo a las criaturas y objetos que encuentra a su paso. Dichas víctimas quedan también enterradas bajo una masa significativa de material. Las criaturas en el camino de una avalancha pueden hacer una salvación de Reflejos; si tienen éxito, sólo sufren la mitad del daño contundente, y si obtienen un éxito crítico, también evitan quedar enterradas.

Enterramiento

Las criaturas enterradas sufren daño contundente menor cada minuto, y potencialmente pueden sufrir daño menor por frío sí quedan enterradas bajo una avalancha de nieve. A discreción del DJ, las criaturas carentes de una bolsa de aire suficiente podrían también correr el riesgo de asfixia (pág. 478). Una criatura enterrada está neutralizada y por lo general no se puede liberar a sí misma.

Sus aliados o los transeúntes pueden intentar excavar a una criatura enterrada. Cada criatura puede liberar aproximadamente un cuadrado de 5 × 5 pies (*1,5 × 1,5 m*) de lado cada 4 minutos mediante una prueba con éxito de Atletismo (o cada 2 minutos con un éxito crítico). Utilizar palas u otras herramientas adecuadas reduce el tiempo a la mitad.

DESPLOMES

Los desplomes y los derrumbes tiene lugar cuando caen cavernas o edificios, amontonando toneladas de rocas u otros materiales sobre quienes resultan atrapados debajo o en su interior. Las criaturas que están bajo el desplome sufren daño contundente mayor o masivo y quedan enterradas, igual que en una avalancha. Afortunadamente, los desplomes no se extienden si no debilitan la integridad global de la zona, lo que daría lugar a más desplomes.

ERUPCIONES VOLCÁNICAS

Las erupciones volcánicas pueden contener cualquier combinación de cenizas, bombas de lava, flujos de lava, flujos piroclásticos y fumarolas.

Bombas de Lava

La presión puede lanzar lava por los aires, que cae en forma de bombas de lava: masas de lava que se solidifican mientras vuelan y se resquebrajan al impactar, infligiendo por lo menos daño contundente moderado y daño por fuego moderado.

Cenizas

La ceniza de las erupciones volcánicas está a una temperatura suficiente como para causar daño por fuego menor cada minuto. Limita la visibilidad como una niebla espesa y puede convertir el aire en irrespirable, requiriendo que los personajes contengan el aliento, so pena de asfixiarse (pág. 478). Las nubes de ceniza generan relámpagos de ceniza, que típicamente infligen daño por electricidad moderado, pero es muy poco probable que acierten a una criatura individual. La acumulación de ceniza sobre el terreno crea zonas de terreno desigual, terreno difícil o terreno difícil mayor, y las cenizas en la atmósfera pueden bloquear el sol durante semanas o incluso meses, lo que lleva a temperaturas más frías e inviernos más largos.

Flujos de Lava

Los flujos de lava son una amenaza volcánica icónica; suelen moverse entre 5 y 60 pies (*1,5 y 18 m*) por asalto sobre terreno normal, por lo que los personajes pueden a menudo correr más que ellos. Sin embargo, los flujos se pueden mover hasta 300 pies (*90 m*) por asalto en un tubo o canal volcánico empinado. La lava despide calor que inflige daño por fuego menor incluso antes de entrar en contacto con las criaturas, y la inmersión en lava inflige daño por fuego masivo cada asalto.

Flujos Piroclásticos

Mezclas de gases calientes y residuos de roca, los flujos piroclásticos se extienden mucho más rápido que la lava, a veces más de 4.000 pies (*1.200 m*) por asalto. Aunque están más fríos que la

lava más caliente, los flujos piroclásticos son capaces de arrollar asentamientos enteros. Funcionan como las avalanchas, pero la mitad de su daño es daño por fuego.

Fumarolas

Las fumarolas surgen del suelo, infligiendo daño por fuego moderado o más en una amplia columna. Los gases ácidos y venenosos liberados de debajo de la superficie pueden crear amplias zonas de terreno peligroso que inflige por lo menos daño por ácido y por veneno menores.

Incendios forestales

Los incendios forestales avanzan principalmente a lo largo de un frente que se mueve en una sola dirección. En un bosque, el frente puede avanzar hasta 70 pies (*21 m*) por asalto (7 millas por hora [*unos 11 km/h*]). Se pueden mover incluso el doble a través de las llanuras debido a la falta de sombra y a la relativamente baja humedad. Las ascuas, transportadas por el viento y por el aire caliente que asciende, se pueden dispersar formando focos secundarios hasta 10 millas (*16 km*) de distancia del incendio principal. Los incendios forestales presentan tres amenazas principales: las llamas, el calor y el humo.

Calor

Los incendios forestales incrementan la temperatura por delante del frente, llegando casi a los 1.500 °F (*816 °C*) a la llegada del fuego, el mismo calor que algunas lavas. Esto empieza como daño por fuego menor cada asalto a una distancia razonable del frente y se incrementa hasta daño por fuego masivo para quien está en el interior del incendio.

Humo

El viento puede transportar el humo a gran distancia por delante del propio incendio. El humo impone un penalizador por circunstancia a las pruebas de Percepción visuales, dependiendo de su espesor. Hace que las criaturas vistas a través de cantidades significativas de humo estén ocultas, y niega toda visibilidad a media milla (*800 m*) de distancia o menos. Cerca del incendio o en su interior, la combinación de humo y de aire recalentado requiere que los personajes contengan el aliento o se asfixien (pág. 478).

Llamas

Las llamas son terreno peligroso, que por lo general inflige daño moderado y potencialmente puede prender a un personaje, infligiendo daño por fuego persistente moderado. Las llamas de un incendio pequeño a menudo son menos peligrosas que el calor que avanza por el frente de un gran incendio.

Inundaciones

Aunque las inundaciones más graduales pueden dañar estructuras y ahogar criaturas, las riadas son similares a las avalanchas, excepto que con una masa líquida en lugar de sólida. En lugar de enterrar a las criaturas, una riada las arrastra y también puede arrastrar objetos masivos, zarandeando a las criaturas y potencialmente ahogándolas. Las reglas de ahogamiento aparecen en la pág. 478.

Maremotos

Los maremotos presentan algunos peligros similares a las riadas pero son mucho mayores y más destructivos. Las olas de un maremoto pueden alcanzar 100 pies (*30 m*) o más de altura, derribando edificios y matando criaturas debido al daño contundente masivo tanto de la ola en sí como de los restos que arrastra a lo largo de su sendero de destrucción.

Terremotos

Los terremotos a menudo causan otros desastres naturales en forma de avalanchas, colapsos, inundaciones y maremotos, pero también presentan amenazas únicas como fisuras, licuefacción del terreno y temblores.

Fisuras

Las fisuras y otras rupturas del terreno pueden desestabilizar las estructuras, pero más directamente hacen que las criaturas sufran daño contundente al caer en las mismas.

Licuefacción del Terreno

La licuefacción tiene lugar cuando las partículas granulares se agitan hasta el punto en que temporalmente pierden su forma sólida y actúan como líquidos. Cuando esto sucede, puede hacer que las criaturas e incluso edificios completos se hundan en la tierra. Puedes usar el conjuro *terremoto* para reglas más específicas, aunque éste representa tan solo un tipo particular de terremoto localizado.

Temblores

Los temblores hacen tambalear a la gente, haciendo que caiga o que choque contra otros objetos, lo que puede causar un daño contundente apropiado a la gravedad del seísmo.

Tormentas de arena

Las tormentas de arena leves y las de polvo no presentan mucho más peligro que una tormenta con viento, pero pueden causar daño a los pulmones de una criatura y diseminar enfermedades a grandes distancias. Las tormentas de arena intensas infligen daño cortante menor cada asalto a quienes están expuestos a la arena, obligan a las criaturas a contener el aliento para evitar la asfixia, o ambas cosas.

Tornados

En el camino de un tornado, las condiciones del viento imponen severos penalizadores por circunstancia, pero las criaturas que normalmente serían empujadas son en su lugar absorbidas por el embudo del tornado, donde sufren daño contundente masivo debido a los residuos volantes conforme ascienden por el cono, hasta que acaban por ser expulsadas (sufriendo daño contundente debido a la caída).

Los tornados suelen avanzar a un ritmo de 300 pies (*90 m*) por asalto (aproximadamente 30 millas por hora [*48 km/h*]). Normalmente recorren unas cuantas millas antes de disiparse. Algunos tornados son estacionarios o viajan mucho más rápidamente.

Ventiscas

Las ventiscas combinan tiempo frío, fuertes nevadas y vientos fuertes. No significan una amenaza directa individual como otros desastres; pero la combinación de estos factores a la vez representa un incremento sustancial para los personajes.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Peligros

Los dungeons están llenos de trampas ingeniosas ideadas para proteger los tesoros de su interior. Van desde artilugios mecánicos que disparan dardos o dejan caer pesados bloques de piedra hasta runas mágicas que dan lugar a explosiones de llamas. Además de las trampas, los aventureros se pueden tropezar con otros tipos de peligro, incluyendo peligros medioambientales que ocurren de forma natural, apariciones misteriosas y más.

Cómo detectar un peligro

Todo peligro tiene un desencadenante de algún tipo que pone en movimiento su amenaza. Para las trampas, podría tratarse de un mecanismo como un cable trampa o una placa de presión, mientras que para un peligro medioambiental o una aparición, el desencadenante puede ser la simple proximidad. Cuando los personajes se acercan a un peligro, tienen una posibilidad de encontrar el desencadenante o el mecanismo antes de activarlo. Obtienen automáticamente una prueba para detectar peligros, a menos que estos requieran nivel mínimo de competencia para hacerlo.

Determina si el grupo detecta un peligro cuando los PJs entran por vez primera en el área general en la que aparece. Si el peligro no indica un nivel de competencia mínimo, haz una prueba secreta de Percepción contra la CD de Sigilo del peligro para cada PJ. Para peligros con un nivel de competencia mínimo, tira tan sólo si alguien está buscando activamente (utilizando la actividad Registrar mientras explora por la acción de Registrar en un encuentro), y solamente si dispone del nivel de competencia indicado o más. Si alguien tiene éxito, es consciente del peligro y puedes describir lo que ve.

Los peligros mágicos que no tienen un nivel de competencia mínimo se pueden encontrar utilizando *detectar magia*, pero este conjuro no proporciona información suficiente para entender o inutilizar el peligro; sólo revela la presencia del mismo. Para determinar las propiedades de un peligro mágico de forma suficientemente concienzuda como para inutilizarlo se requiere el uso, o bien de magia más poderosa, o bien de una prueba de habilidad con éxito, probablemente utilizando Identificar magia o Recordar conocimiento. Los peligros mágicos con un nivel de competencia mínimo no pueden ser detectados en absoluto con *detectar magia*.

Monstruos y peligros

Las estadísticas para PNJs y monstruos no suelen indicar sus niveles de competencia. La mayor parte del tiempo, no tienen que ocuparse de detectar o desactivar peligros de la forma en que lo hacen los PJs, por lo que no necesitas de dicha información. Sin embargo, si un PJ rearma una trampa en el camino de un monstruo o planea atraer a uno de ellos a un peligro, puedes improvisarla.

Para la Percepción, un monstruo suele tener nivel experto a 3er o 4º nivel, maestro a 8º o 9º nivel y legendario a 16º o 17º nivel. Si el monstruo tiene Latrocinio entre sus habilidades, tiene la mayor competencia posible para su nivel (entrenado a 1º, experto a 3º, maestro 7º y legendario a 15º); de lo contrario, no está entrenado. Por supuesto, un monstruo individual se podría desviar de estas directrices, especialmente si es descerebrado o no es muy perceptivo.

Cómo desencadenar un peligro

Si el grupo no consigue detectar un peligro y el desencadenante del mismo es una parte normal de viajar (como pisar una placa en el suelo o atravesar un sensor mágico cuando se camina), tiene lugar la reacción del peligro. Los peligros que solamente se activan cuando alguien manipula directamente el entorno (por ejemplo, abriendo una puerta) utilizan sus reacciones tan sólo si un PJ lleva a cabo dicha acción de forma explícita.

Reacción o acción gratuita

La mayoría de peligros tienen reacciones que suceden cuando son desencadenados. Para los peligros sencillos, la reacción es todo el efecto del peligro. Para los complicados, la reacción también puede hacer que el peligro obligue a tirar iniciativa, o bien iniciando un encuentro de combate, o bien uniéndose a otro que ya está en marcha, y el peligro continúa representando una amenaza a lo largo de múltiples asaltos. Algunos peligros tienen una acción gratuita desencadenada en lugar de una reacción; por ejemplo, las arenas movedizas pueden absorber múltiples criaturas por asalto.

Rutina

Un peligro complejo sigue por lo general un conjunto de acciones programado previamente, denominado una rutina. Una vez desencadenado, el peligro primero lleva a cabo su reacción inicial; después, si los PJs aún no están en modo de encuentro, deberían tirar iniciativa (si ya están en modo de encuentro, su iniciativa sigue siendo la misma). El peligro puede indicarte que tires iniciativa por él; en este caso, el peligro tira iniciativa utilizando su modificador al Sigilo.

Después, el peligro sigue su rutina cada asalto en su cuenta de iniciativa. El número de acciones que un peligro puede llevar a cabo cada asalto, así como el uso que se le puede dar, dependen de cada peligro.

Cómo rearmar un peligro

Algunos peligros se pueden rearmar, lo que permite que se desencadenen de nuevo. Esto puede tener lugar automáticamente, como en el caso de las arenas movedizas, cuya superficie se asienta tras 24 horas, o manualmente como en un pozo escondido, cuya trampilla hay que cerrar para que el pozo vuelva a estar escondido.

Cómo inutilizar un peligro

La forma más versátil de desactivar trampas es la acción Inutilizar mecanismo de la habilidad Latrocinio, aunque muchas trampas mecánicas también se pueden romper, y las trampas mágicas se suelen poder contrarrestar. Los peligros medioambientales a menudo se pueden vencer mediante Naturaleza o Supervivencia, y las apariciones a menudo se pueden superar mediante Ocultismo o Religión. La habilidad y la CD específicas requeridas para inutilizar un peligro se indican en el bloque de estadísticas del mismo. Igual que en detectar un peligro, inutilizar uno de ellos pude requerir que un personaje tenga un determinado nivel de competencia en la habilidad apropiada.

Un personaje debe detectar primero un peligro (o alguien se lo ha de señalar) antes de intentar desactivarlo. Se puede intentar la desactivación de un peligro tanto si ha sido desencadenado como si no, aunque algunos dejan de serlo una vez su reacción ha tenido lugar, especialmente si no hay forma de rearmarlos.

Para la mayoría de los peligros, una prueba con éxito para la habilidad indicada contra la CD del bloque de estadísticas lo inutiliza sin desencadenarlo. Cualquier otro medio de desactivar el peligro se incluye en su bloque de estadísticas, así como cualquier paso adicional necesario para desactivarlo apropiadamente. Un fallo crítico en cualquier tirada para inutilizar un peligro lo desencadena, incluyendo un fallo crítico en una tirada para contrarrestar un peligro mágico.

Algunos peligros requieren múltiples pruebas con éxito para desactivarlos, típicamente porque tienen un componente particularmente complejo o varias partes discretas. Para los peligros con un componente complejo, un éxito crítico en una prueba para inutilizarlos cuenta como dos éxitos en un componente sencillo.

Cómo dañar a un peligro

En lugar de intentar inutilizar cuidadosamente un peligro, algún personaje puede preferir destrozarlo. Dañar una trampa mecánica o algún otro peligro físico funciona como dañar objetos: el peligro reduce el daño sufrido en una cantidad igual a su Dureza. En la mayoría de casos, atizarle al peligro también lo desencadena, tal y como se explica en Atacar a un peligro a continuación. Si los Puntos de Golpe de un peligro quedan reducidos a su Umbral de rotura o menos, el peligro se rompe y no puede ser activado, aunque puede ser reparado. Si queda reducido a 0 PG, queda destruido y no se puede reparar (consulta la pág.272 en el Capítulo 6 para más información soibre cómo dañar objetos).

La CA del peligro, los modificadores aplicables a sus tiradas de salvación, su Dureza, sus PG y su UR se indican en su bloque de estadísticas. Un peligro que no indica una de dichas estadísticas no puede verse afectado por nada que tenga dicha característica como objetivo. Por ejemplo, un peligro que tiene PG pero no UR no se puede romper, pero sigue pudiendo ser destruido. Los peligros son inmunes a cualquie cosa a la que es inmune un objeto si no se indica lo contrario, y no pueden ser designados como objetivo por nada que no pueda designar objetos como objetivos. Algunos peligros pueden tener inmunidades adicionales, así como resistencias o debilidades.

Cómo Atacar a un Peligro

Si alguien golpea a un peligro (especialmente si se trata de una trampa mecánica), lo normal es que lo desencadene, aunque podrías determinar que no en algunos casos. Un ataque que rompe el peligro puede evitar que se desencadene, dependiendo de las circunstancias. Si el peligro tiene partes múltiples, romper aunque sea sólo una puede seguir desencadenando la trampa. Por ejemplo, si el peligro dispone de un cable trampa pero hace un ataque desde otra ubicación, cortar el cable aún podría desencadenar el ataque. Destruir una trampa de un solo golpe casi nunca la desencadena. Estas reglas también se aplican a la mayoría de conjuros dañinos u otros efectos, además de los ataques.

Cómo Reparar un Peligro

Podrías permitir a un personaje reparar un peligro dañado para recuperar su funcionalidad. Tú eres quien determina la especificidad de esta operación, puesto que puede variar de una trampa a otra. La acción de Reparar podría ser insuficiente si reparar la trampa requiere reunir componentes dispersos o cosas parecidas. Si el objeto tiene una entrada de Rearme, el personaje tiene que hacer lo indicado allí, además de reparar el daño.

Cómo contrarrestar un peligro mágico

Algunos peligros mágicos se pueden contrarrestar utilizando *disipar magia* y las reglas para contrarrestar que se detallan en la pág. 458. Los niveles de conjuro y las CD para contrarrestar de dichos peligros se indican en su bloque de estadísticas. Contrarrestar un peligro funciona por lo demás como utilizar una prueba de habilidad para inutilizarlo.

Experiencia por peligros

Los personajes obtienen Puntos de Experiencia por superar un peligro, tanto si lo utilizan como si lo evitan o si simplemente soportan sus ataques. Si desencadenan más adelante el mismo peligro, no vuelven a obtener PX por él. Los valores de PX para peligros de diferentes niveles también aparecen en la pág. 508, pero se repiten aquí por conveniencia. Los PX para un peligro complejo son iguales a los PX para un monstruo del mismo nivel, y los PX para un peligro sencillo son la quinta parte de dicha cifra. Los peligros de un nivel inferior al nivel del grupo -4 se consideran triviales y no conceden PX.

Tabla 10-14: PX de los peligros

	Recompensa en PX	
Nivel	Peligro sencillo	Peligro complejo
Nivel del grupo –4	2 PX	10 PX
Nivel del grupo –3	3 PX	15 PX
Nivel del grupo –2	4 PX	20 PX
Nivel del grupo –1	6 PX	30 PX
Nivel del grupo	8 PX	40 PX
Nivel del grupo +1	12 PX	60 PX
Nivel del grupo +2	16 PX	80 PX
Nivel del grupo +3	24 PX	120 PX
Nivel del grupo +4	30 PX	150 PX

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Marta Cremonesi (Order #28430671)

PELIGROS ORDENADOS ALFABÉTICAMENTE

Los peligros de este capítulo se organizan por nivel y por complejidad. Si necesitas buscar un peligro por su nombre, utiliza la tabla siguiente.

Nombre del peligro	Nivel	Complejidad	Página
Ansia sanguinaria	10	Sencillo	524
Arenas movedizas	3	Complejo	526
Arrojador de lanzas	2	Sencillo	523
Cerradura envenenada	1	Sencillo	523
Cuchillas de guadaña	4	Sencillo	523
Custodia del faraón	7	Sencillo	524
Ejecutor vorpalino	19	Sencillo	525
Espejo al lado oscuro	14	Complejo	529
Foso de ahogamiento	3	Complejo	526
Foso escondido	0	Sencillo	522
Galería de dardos envenenados	8	Complejo	528
Grieta planaria	13	Sencillo	525
Martillo de interdicción	11	Sencillo	525
Moho amarillo	8	Sencillo	524
Momento congelado	17	Sencillo	525
Orbe del Armaggedon	23	Sencillo	526
Pilar de cuchilla giratoria	4	Complejo	527
Portazo	1	Sencillo	523
Pozo sin fondo	9	Sencillo	524
Rueda de la miseria	6	Complejo	527
Runa de bola de fuego	5	Sencillo	524
Runa de convocación	1	Complejo	526
Runa de pestillo eléctrico	3	Sencillo	523
Segunda oportunidad	21	Sencillo	525
Sinfonía de la banshee	18	Complejo	529
Trampa de plaga telecinética	12	Complejo	528
Trampa de polimorfía	12	Sencillo	525
Trampa de polvo alucinógeno	6	Sencillo	524
Tubo de canal de lava	10	Complejo	528

Formato de los peligros

Los peligros se presentan en un formato de bloque de estadísticas similar al que utilizamos para los monstruos. Después del bloque de estadísticas de ejemplo van unas notas relativas al formato.

NOMBRE DEL PELIGRO — PELIGRO [NIVEL]

RASGOS

Sigilo Esta entrada indica el modificador al Sigilo para la iniciativa de un peligro complejo o el modificador al Sigilo para detectar un peligro simple, seguido por el nivel de competencia mínimo necesario para detectar el peligro (si lo hay) entre paréntesis. Si es posible utilizar *detectar magia* para detectar el peligro, esta información también se sitúa aquí.

Descripción Aquí se explica qué aspecto tiene el peligro, y podría incluir reglas especiales.

Inutilizar La CD de cualquier prueba de habilidad requerida para inutilizar el peligro se indica aquí; si el peligro puede ser contrarrestado, entre paréntesis figuran su nivel de conjuro y su CD para contrarrestar.

CA La CD del peligro; **Tiradas de salvación** Las salvaciones del peligro. Por lo general, sólo las apariciones están sujetas a salvaciones de Voluntad.

Dureza La Dureza del peligro; **PG** Los Puntos de Golpe del peligro, con su Umbral de rotura entre paréntesis; **Inmunidades** Las inmunidades del peligro; **Debilidades** Las debilidades del peligro, si las tiene; **Resistencias** Las resistencias del peligro, si las tiene.

Tipo de acción ↷ o ◆ Ésta es la reacción o la acción gratuita que usa el peligro; **Desencadenante** El desencadenante que dispara el peligro aparece aquí. **Efecto** Para un peligro sencillo, este efecto es a menudo todo lo que hace. Para un peligro complejo, el efecto también podría hacer que el peligro tirara iniciativa.

Rutina Esta sección describe lo que hace un peligro complejo en cada uno de sus turnos durante un encuentro; el número entre paréntesis tras la palabra 'Rutina' indica cuántas acciones puede utilizar el peligro cada turno. Los peligros sencillos carecen de esta entrada.

Acción Cualquier acción que puede utilizar el peligro aparece aquí. Típicamente, se trata de un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia.

Rearme Si el peligro puede ser rearmado, dicha información aparece aquí.

NIVEL

El nivel del peligro indica para qué nivel de grupo es un buen desafío. Si el peligro implica una toxina, maldición u otro rasgo que no es de conjuro, el nivel de dicho rasgo es el nivel del peligro.

RASGOS

Los rasgos más notables de los peligros son trampa (construida para dañar a los intrusos), medioambiental (peligros naturales) y aparición (fenómenos espectrales). Las trampas tienen un rasgo para indicar si son mágicas o mecánicas. Los peligros que tienen iniciativa y una rutina tienen el rasgo complejo.

SIGILO O CD DE SIGILO

Los peligros complejos indican su modificador al Sigilo, que utilizan para la iniciativa, en lugar de su CD de Sigilo. Si necesitas la CD, es igual a dicho modificador + 10.

Peligros sencillos

Un peligro sencillo utiliza su reacción sólo una vez, tras lo cual su amenaza se acaba a menos que alguien lo rearme.

FOSO ESCONDIDO — PELIGRO 0

MECÁNICO TRAMPA

Sigilo CD 18 (o 0 si la trampilla esta inutilizada o rota)

Descripción Una trampilla de madera cubre un foso que ocupa un cuadrado de 10 pies (3 *m*) de lado y tiene 20 pies (6 *m*) de profundidad.

Inutilizar Latrocinio CD 12 para quitar la trampilla.

CA 10; **Fort** +1, **Ref** +1

Dureza 3, **PG de la trampilla** 12 (UR 6); **Inmunidades** impactos críticos, inmunidades de objeto, daño de precisión.

Trampa de caída ↷ **Desencadenante** Una criatura pisa la trampilla. **Efecto** La criatura desencadenante cae y sufre daño por caída (típicamente 10 daño contundente). Dicha criatura puede utilizar la reacción Agarrarse a un saliente para evitar la caída.

Rearme Las criaturas pueden seguir cayendo en el foso, pero la trampilla se tiene que rearmar manualmente para que la trampa vuelva a estar escondida.

CERRADURA ENVENENADA PELIGRO 1

MECÁNICO TRAMPA

Sigilo CD 17 (entrenado)

Descripción Una espina envenenada, impulsada por un muelle, está escondida cerca del ojo de una cerradura. Inutilizar o romper la trampa, no inutiliza o rompe la cerradura.

Inutilizar Latrocinio CD 17 (entrenado) sobre el mecanismo del muelle.

CA 15; **Fort** +8, **Ref** +4

Dureza 6, **PG** 24 (UR 12); **Inmunidades** Daño de precisión, impactos críticos, inmunidades de objeto

Muelle ↷ (ataque); **Desencadenante** Una criatura intenta abrir o Forzar la cerradura. **Efecto** Surge una espina para atacar a la criatura desencadenante.

Cuerpo a cuerpo espina +13, **Daño** 1 perforante más veneno de cladis

Veneno de cladis (veneno); **Tirada de salvación** CD 19 Fortaleza; Duración máxima 4 horas; **Etapa 1** 1d6 daño por veneno y drenado 1 (1 horas); **Etapa 2** 2d6 daño por veneno y drenado 2 (1 hora); **Etapa 3** 3d6 daño por veneno y drenado 2 (1 hora)

PORTAZO PELIGRO 1

MECÁNICO TRAMPA

Sigilo CD 17 (entrenado)

Descripción Unos paneles sensibles a la presión dispuestos en el suelo están conectados con una losa de piedra oculta en el techo de un pasillo.

Inutilizar Latrocinio CD 15 (entrenado) sobre los paneles del suelo antes de que caiga la losa

CA 16; **Fort** +10, **Ref** +2

Dureza 5, **PG** 20 (UR 10); **Inmunidades** Daño de precisión, impactos críticos, inmunidades de objeto

Cerrarse de golpe ↷ **Desencadenante** Se ejerce presión sobre cualquier baldosa del suelo. **Efecto** La losa de piedra cae, cerrando el pasillo como si de una puerta se tratara. Inflige 3d8 de daño contundente a cualquiera que está debajo o adyacente a la misma cuando cae, y lo saca de su espacio de un empujón en una dirección aleatoria. Una criatura que tiene éxito en una salvación de Reflejos CD 17 no sufre daño alguno y rueda alejándose del peligro en una dirección aleatoria. Con un éxito crítico, puede elegir incluso la dirección.

Levantar la losa caída requiere una prueba con éxito de Atletismo CD 25. Pisar los paneles del suelo desencadena la trampa. La losa utiliza la misma CA y salvaciones que la trampa, pero tiene Dureza 12, PG 48 (UR 24).

ARROJADOR DE LANZAS PELIGRO 2

MECÁNICO TRAMPA

Sigilo CD 20 (entrenado)

Descripción Una cavidad en la pared provista de una lanza está conectada a una baldosa del suelo que hay en una casilla cuadrada de 5 pies (*1,5 m*) de lado

Inutilizar Latrocinio CD 18 (entrenado) en la baldosa del suelo o en la cavidad de la pared

CA 18; **Fort** +11, **Ref** +3

Dureza 8, **PG** 32 (UR 16); **Inmunidades** Daño de precisión, impactos críticos, inmunidades de objeto

Lanza ↷ (ataque); **Desencadenante** Se aplica presión a la baldosa del suelo. **Efecto** La trampa arroja una lanza, haciendo un ataque contra la criatura u objeto que está sobre dicha baldosa

A distancia lanza +14, **Daño** 2d6+6 perforante

RUNA DE PESTILLO ELÉCTRICO PELIGRO 3

ELECTRICIDAD EVOCACIÓN MÁGICA TRAMPA

Sigilo CD 20 (entrenado)

Descripción Una runa invisible impresa en el pestillo de una puerta libera una poderosa descarga eléctrica.

Inutilizar Latrocinio CD 20 (experto) para raspar la runa sin descargar la electricidad, o bien *disipar magia* (2º nivel; contrarrestar CD 18) para contrarrestar la runa

Electrocución ↷ (arcano, electricidad, evocación); **Desencadenante** Una criatura toca el pestillo de la puerta directamente o con una herramienta. **Efecto** La trampa inflige 3d12 daño por electricidad a la criatura desencadenante (salvación de Reflejos básica CD 22).

CUCHILLAS DE GUADAÑA PELIGRO 4

MECÁNICO TRAMPA

Sigilo CD 23 (entrenado)

Descripción Dos cuchillas, cada una de ellas oculta en una ranura del techo de 15 pies (*4,5 m*) de longitud, están conectadas a un cable trampa.

Inutilizar Latrocinio CD 21 (entrenado) para inutilizar cada cuchilla

CA 21; **Fort** +12, **Ref** +8

Dureza 11, **PG** 44 (UR 22); **Inmunidades** Daño de precisión, impactos críticos, inmunidades de objeto

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Guadañas que caen ↷ (ataque); **Desencadenante** Alguien tensa el cable o lo corta. **Efecto** Ambas cuchillas caen, atacando cada una de ellas a todas las criaturas que se encuentran bajo las ranuras del techo.

Cuerpo a cuerpo guadaña +17 (mortal 1d12), **Daño** 2d12+4 cortante; sin penalizador por ataque múltiple

Rearme La trampa se rearma al cabo de 15 minutos.

RUNA DE BOLA DE FUEGO — PELIGRO 5

EVOCACIÓN | FUEGO | MÁGICA | TRAMPA

Sigilo CD 24 (experto)

Descripción Una runa invisible crea un sensor mágico esférico y también invisible con un radio de 20 pies (*6 m*).

Inutilizar Latrocinio CD 22 (experto) para borrar la runa sin desencadenar el sensor, o bien disipar magia (3er nivel; contrarrestar CD 20) para contrarrestar la runa.

Bola de fuego ↷ (arcano, evocación, fuego); **Desencadenante** Una criatura viva entra en el área del sensor. **Efecto** La runa hace detonar una bola de fuego centrada en la casilla de la criatura desencadenante. Éste es un conjuro de *bola de fuego* de 3er nivel que inflige 6d6 daño por fuego (salvación de Reflejos básica CD 22).

TRAMPA DE POLVO ALUCINÓGENO — PELIGRO 6

MECÁNICO | TRAMPA

Sigilo CD 24 (experto)

Descripción Un tubo de polvo alucinógeno armado con un explosivo en miniatura ha sido conectado a un pomo de puerta o cierre similar.

Inutilizar Latrocinio CD 26 (experto) para inutilizar el martillo que golpea el fulminante

CA 24; **Fort** +0, **Ref** +0

Dureza 0, **PG** 1; **Inmunidades** Daño de precisión, impactos críticos, inmunidades de objeto

Explosión de polvo ↷ (mental, veneno); **Desencadenante** Se abre el pestillo o se rompe el tubo. **Efecto** El tubo explota diseminando polvo alucinógeno en un cono de 30 pies (*9 m*). Toda criatura en el interior del cono debe tener éxito en una salvación de Voluntad CD 24 o quedar confundida durante 1 asalto y sufrir un penalizador -2 por estatus a las pruebas de Percepción y a las salvaciones contra efectos mentales durante 1d4 horas. Con un fallo crítico, el penalizador aumenta a -4.

CUSTODIA DEL FARAÓN — PELIGRO 7

MECÁNICO | TRAMPA

Sigilo CD 25 (experto)

Descripción Hay una maldición imbuida en el umbral de una entrada.

Inutilizar Latrocinio CD 27 (maestro) para quitar meticulosamente el dintel sin desencadenar la magia, o bien *disipar magia* (4º nivel; contrarrestar CD 25) para contrarrestar la runa

Maldecir a los intrusos ↷ (divino, maldición, nigromancia); **Desencadenante** El sello de la tumba se rompe desde fuera. **Efecto** Toda criatura viva a 60 pies (*18 m*) o menos debe tener éxito en una salvación de Voluntad CD 23 o quedar sujeta a la maldición del faraón. Una criatura maldita sufre un penalizador -2 por estatus a las salvaciones de Fortaleza y cualquier curación natural o mágica que recibe se reduce a la mitad. La maldición permanece hasta que se elimina mediante *quitar maldición* o magia similar.

Rearme La trampa se rearma cuando se cierra la puerta.

MOHO AMARILLO — PELIGRO 8

HONGO | MEDIOAMBIENTAL

Sigilo CD 28 (entrenado)

Descripción Las esporas de un hongo venenoso atacan a las criaturas cercanas.

Inutilizar Supervivencia CD 26 (experto) para quitar el moho sin desencadenar las esporas

CA 27; **Fort** +17, **Ref** +13

PG 70; **Inmunidades** Daño de precisión, impactos críticos, inmunidades de objeto

Explosión de esporas ↷ **Desencadenante** Una criatura se mueve al espacio del moho o lo daña. El moho no puede utilizar esta reacción si está bajo luz del sol directa o si el daño es por fuego. **Efecto** La criatura desencadenante y todas las criaturas a 10 pies (*3 m*) o menos quedan expuestas a las esporas del moho amarillo.

Esporas de moho amarillo (inhaladas, veneno) Todo estado de drenado debido a las esporas persiste una vez acaba la duración del veneno; **Tirada de salvación** Fortaleza CD 26; **Duración máxima** 6 asaltos; **Etapa 1** 1d8 daño por veneno y drenado 1 (1 asalto); **Etapa 2** 2d8 daño por veneno y drenado 2 (1 asalto); **Etapa 3** 3d8 daño por veneno y drenado 3 (1 asalto)

POZO SIN FONDO — PELIGRO 9

MÁGICA | MECÁNICA | TRAMPA

Sigilo CD 30 (o 0 si la trampilla esta inutilizada o rota) o *detectar magia*

Descripción Una trampilla de hierro cubre un foso cuadrado de 10 pies (*3 m*) de lado, de profundidad infinita.

Inutilizar Latrocinio CD 28 (entrenado) para quitar la trampilla.

CA 28; **Fort** +12, **Ref** +12

Dureza de la trampilla 9, **PG de la trampilla**36 (UR 18); **Inmunidades** impactos críticos, inmunidades de objeto, daño de precisión

Trampa de caída infinita ↷ **Desencadenante** Una criatura pisa la trampilla. **Efecto** La criatura desencadenante cae y continúa cayendo, potencialmente para siempre. Dicha criatura puede intentar Agarrarse a un saliente para evitar la caída (pág. 471). La CD para Trepar por los muros o Agarrarse a un saliente es de 26.

El pozo contiene muchos asideros, por lo que la criatura que cae puede intentar Agarrarse a un saliente de nuevo cada 6 segundos. Si la criatura tiene éxito, puede empezar a Trepar desde dicho punto (aunque puede ser un ascenso muy largo, dependiendo de hasta dónde ha caído). Como quiera que la criatura cae sin fin, puede descansar e incluso preparar conjuros mientras cae, aunque los objetos que suelta mientras cae suele perderlos para siempre.

Rearme La trampa sigue haciendo que las criaturas caigan para siempre si caen en la misma, pero hay que volver a colocar manualmente la trampilla para que vuelva a estar escondida.

ANSIA SANGUINARIA — PELIGRO 10

APARICIÓN

Sigilo CD 31 (entrenado)

Descripción Un objeto embrujado por los ecos de una mente cruel intenta matar a alguien que se le acerca.

Inutilizar Religión CD 29 (maestro) para exorcizar el espíritu o Diplomacia CD 31 (experto) para convencerle hablando.

Descanso eterno ↷ (emoción, ilusión, mental, miedo, muerte, ocultismo); **Desencadenante** Una criatura se acerca a 10 pies (*3 m*) o menos del objeto encantado. **Efecto** La aparición toma el control de la criatura desencadenante, obligándola a atacarse a sí misma. La

criatura debe hacer una salvación de Voluntad CD 29.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado.

Éxito El objetivo da un Golpe contra si mismo y acierta automáticamente; también queda asustado 1.

Fallo El objetivo da un Golpe contra si mismo y consigue automáticamente un impacto crítico; también queda asustado 2.

Fallo crítico El objetivo hace una salvación de Fortaleza. Si tiene éxito, queda sujeto a los efectos de un fallo. Si falla, queda reducido a 0 Puntos de Golpe y muere.

MARTILLO DE INTERDICCIÓN PELIGRO 11

MÁGICA MECÁNICA TRAMPA

Sigilo CD 30 (experto)

Descripción Un enorme martillo a la entrada de un edificio se balancea hacia abajo en un intento de dañar a una criatura que entra en una zona, echarla atrás y evitar que avance más.

Inutilizar Latrocinio CD 28 (experto) una vez en el martillo en sí y otra en su gozne, para evitar que el martillo se balancee.

CA 32; **Fort** +24, **Ref** +15

Dureza del martillo 22, **PG del martillo** 88 (UR 44); **Dureza conjunta** 16, **PG conjuntos** 64 (UR 32); **Inmunidades** Daño de precisión, impactos críticos, inmunidades de objeto

Prohibir la entrada ↷ (abjuración, ataque, divino); **Desencadenante** Una criatura intenta pasar por la entrada. **Efecto** El martillo se balancea hacia abajo, llevando a cabo un ataque contra la criatura desencadenante.

Cuerpo a cuerpo martillo +28, **Daño** 6d8+20 contundente, el objetivo es empujado hacia atrás 10 pies (*3 m*) y tiene que hacer una salvación de Voluntad CD 30 o verse incapaz de entrar en el edificio por ninguna entrada durante 24 horas (con un impacto crítico, el objetivo falla automáticamente la salvación de Voluntad); no hay penalizador por ataque múltiple

Rearme La trampa se rearma a lo largo del asalto y está lista para atacar de nuevo 1 asalto después.

TRAMPA DE POLIMORFÍA PELIGRO 12

MÁGICA TRAMPA

Sigilo CD 34 (entrenado)

Descripción Un glifo druídico intenta transformar en animal a un intruso.

Inutilizar Latrocinio CD 32 (maestro) para drenar de forma inofensiva el poder del glifo, o bien *disipar magia* (6º nivel; contrarrestar CD 30) para contrarrestarlo

Polimorfar funesto ↷ (primigenio, transmutación); **Desencadenante** Una criatura se mueve a 30 pies (*9 m*) o menos del glifo sin decir la contraseña en druídico. **Efecto** La criatura es el objetivo de un *polimorfar funesto* (salvación de Voluntad CD 32)

GRIETA PLANARIA PELIGRO 13

MÁGICA TRAMPA

Sigilo CD 35 (entrenado)

Descripción Una grieta intenta arrastrar criaturas a otro Plano (el DJ es quien elige el Plano específico).

Inutilizar Latrocinio CD 33 (maestro) para ensamblar un sello para la grieta utilizando objetos fuertemente arraigados en tu Plano, o bien *disipar magia* (7º nivel; contrarrestar CD 31) para contrarrestar la grieta

Hacia el gran más allá ↷ (conjuración, ocultismo, teletransporte); **Desencadenante** Una criatura se mueve a 10 pies (*3 m*) o menos de la grieta. **Efecto** La criatura desencadenante y todas las criaturas a 30 pies (*9 m*) o menos de la grieta son arrastrados a otro Plano. Cada criatura puede hacer una salvación de Reflejos CD 33 para evitar dicho destino.

MOMENTO CONGELADO PELIGRO 17

MÁGICA TRAMPA

Sigilo CD 40 (maestro)

Descripción Una magia de custodia intenta atrapar a intrusos o aspirantes a ladrones en un flujo temporal perturbado.

Inutilizar Latrocinio CD 38 (legendario) para desensamblar rápidamente los miles de componentes de conjuro en un abrir y cerrar de ojos; o bien *disipar magia* (9º nivel; contrarrestar CD 36) para contrarrestar la trampa antes de que se desencadene o el efecto sobre una criatura una vez desencadenada

A la deriva en el tiempo ↷ (ocultismo, transmutación); **Desencadenante** Una criatura toca el objeto o la zona protegida. **Efecto** La criatura desencadenante y todas las criaturas a 30 pies (*9 m*) o menos quedan atrapadas en un flujo temporal perturbado (Fortaleza CD 38 niega). La mente de la criatura se mueve tan rápidamente que cada asalto parece durar un siglo, pero su cuerpo y sus energías mágicas se mueven tan lentamente que no puede utilizar una acción excepto Recordar conocimiento. Una criatura afectada debe hacer inmediatamente una salvación de Voluntad CD 36 contra un conjuro de *distorsión mental* y después por cada minuto de tiempo real que pasa mientras la criatura se encuentra atrapada en el momento congelado. Este efecto tiene una duración limitada pero puede ser contrarrestado.

EJECUTOR VORPALINO PELIGRO 19

MECÁNICO TRAMPA

Sigilo CD 43 (experto)

Descripción Una cuchilla serrada y tremendamente afilada desciende y viaja a lo largo de unas ranuras en un complejo recorrido por la habitación, intentando decapitar a cualquiera de su interior.

Inutilizar Latrocinio CD 41 (experto) en cuatro bifurcaciones diferentes para atascar todos los posibles recorridos de la cuchilla, evitando que se mueva por la habitación

CA 43; **Fort** +32, **Ref** +32

Dureza 30; **PG** 120 (UR 60) por bifurcación; **Inmunidades** Daño de precisión, impactos críticos, inmunidades de objeto

Decapitación total ↷ (ataque, muerte); **Desencadenante** Una criatura intenta salir de la habitación. **Efecto** La hoja serrada recorre su camino, dando un Golpe a cada criatura de la habitación, curvándose y variando su altura en busca de la probabilidad máxima de decapitar a sus objetivos.

Cuerpo a cuerpo hoja serrada +40 (mortal d12), **Daño** 6d12+25 cortante más decapitación; sin penalizador por ataque múltiple

Decapitación Con un impacto crítico, el objetivo debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 39 o quedar decapitado, muriendo al instante a menos que sea capaz de sobrevivir sin la cabeza.

Rearme La trampa se rearma a lo largo del asalto y se puede desencadenar de nuevo 1 asalto después.

SEGUNDA OPORTUNIDAD PELIGRO 21

MÁGICA TRAMPA

Sigilo CD 44 (legendario)

Descripción Una poderosa magia de custodia ligada a un objeto o lugar intenta revertir los tiempos de una criatura y de sus aliados.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

RUNAS DE CONVOCACIÓN MEJORADAS

Puedes crear una runa de convocación casi de cualquier nivel. Convoca a una criatura de un nivel igual al nivel de la trampa. Utiliza la Tabla 10-5: CD por nivel, de la pág. 503 para determinar la CD de Latrocinio y la CD de conjuros utilizando el nivel de la trampa y aplicando un ajuste difícil (+2). El modificador al Sigilo de la trampa es igual a dicha cifra - 10. Las runas de convocación más fuertes suelen requerir competencia a nivel experto o mejor en Percepción para ser encontradas, y podrían requerir un nivel de competencia mayor en Latrocinio para inutilizarlas.

Inutilizar Latrocinio CD 46 (legendario) para desmontar el conjuro una minúscula pieza a la vez, con los ojos cerrados, mientras se revisan todos los recuerdos de la vida, empezando por los más tempranos.

En el principio ↷ (divino, transmutación); **Desencadenante** Una criatura intenta robar el objeto o introducirse en el lugar. Si alguien utiliza un intermediario o a alguien engañado para llevar a cabo el robo o la intrusión, la trampa afecta inequívocamente al auténtico perpetrador o perpetradores a cualquier distancia, incluso a través de los Planos. **Efecto** La criatura desencadenante y hasta cinco compañeros de conspiración revierten instantáneamente a la infancia, perdiendo todos los recuerdos, aptitudes de clase y otras habilidades adquiridas durante su vida (Fortaleza CD 44 niega). Revertir este efecto es casi imposible, puesto que requiere magia poderosa como por ejemplo un *deseo*.

ORBE DEL ARMAGEDÓN — PELIGRO 23

RARA MÁGICA TRAMPA

Sigilo CD 10 o *detectar magia*

Descripción Un orbe rojo y turbulento, formado a partir de una gota de la sangre del dios Rovagug, hace llover fuego desde el cielo cuando se cumple una condición específica.

Inutilizar Latrocinio CD 48 (legendario) para imbuir a unas herramientas de ladrón con aspectos que representan a Asmodeo y a Sarenrae, y utilizarlas para drenar el poder del orbe durante 10 minutos; el personaje que hace esta prueba sufre 5 daño por fuego cada asalto hasta que el orbe se agota.

Quemadlo todo ↷ (evocación, divino, fuego, muerte); **Desencadenante** Tiene lugar una condición especial fijada por el creador de la trampa; suele ser en caso de muerte. **Efecto** Llueve fuego del cielo en un radio de 100 millas (*160 km*), infligiendo 10d6 daño por fuego a todas las criaturas y objetos de la zona. Cada criatura u objeto puede hacer una salvación básica de Reflejos CD 46. Cualquier criatura reducida a 0 Puntos de Golpe por este daño muere instantáneamente. Este daño no es suficiente para quemar por completo un bosque o arrasar una montaña o una ciudad al completo, pero habitualmente mata a la mayor parte de las criaturas de la zona.

Peligros complejos

Los peligros complejos funcionan de forma parecida a los monstruos durante los encuentros, puesto que tiran iniciativa y disponen de acciones propias, aunque suelen estar automatizadas en forma de rutina.

RUNA DE CONVOCACIÓN — PELIGRO 1

COMPLEJA MÁGICA TRAMPA

Sigilo +7 (entrenado)

Descripción Una nube de sensores mágicos invisibles en un radio de 10 pies (*3 m*) rodea a una pared o runa de suelo invisible del tamaño de la criatura a convocar.

Inutilizar Acrobacias CD 15 para acercarse sin desencadenar la trampa, seguido por Latrocinio CD 17 (entrenado) para borrar la runa, o bien *disipar magia* (1er nivel; contrarrestar CD 15) para contrarrestar la runa

Convocar monstruo ↷ (arcano, conjuración, convocación); **Desencadenante** Una criatura entra en la nube de sensores mágicos. **Efecto** Esta trampa convoca a una criatura específica de nivel 1, que se determina al crearla. La criatura tira iniciativa y permanece durante 2d6 asaltos, tras lo cual el conjuro acaba y la criatura desaparece. La criatura también desaparece si alguien inutiliza la trampa antes de expirar su duración. La criatura convocada puede utilizar 3 acciones cada asalto y también reacciones, a diferencia de la mayor parte de criaturas convocadas.

Rearme La trampa se rearma cada día al amanecer.

ARENAS MOVEDIZAS — PELIGRO 3

COMPLEJA MEDIOAMBIENTAL

Sigilo +12 (entrenado) (o -10 sin competencia mínima si la superficie ha sido revuelta)

Descripción Un parche de agua y arena de 15 pies (*4,5 m*) de anchura intenta sumergir a las criaturas que lo pisan.

Inutilizar Supervivencia CD 18 (entrenado) para revolver la superficie

Sumergir ◆ **Desencadenante** Una criatura Enorme o más pequeña pisa las arenas movedizas. **Efecto** La criatura desencadenante se hunde hasta la cintura en las arenas movedizas. Las arenas movedizas tiran iniciativa si aún no lo han hecho ya.

Rutina (una acción) En su cuenta de iniciativa, las arenas movedizas arrastran hacia abajo a cualquier criatura de su interior. Una criatura que está sumergida hasta la cintura queda sumergida hasta el cuello, y una criatura sumergida hasta el cuello queda bajo el agua y tiene que contener el aliento para evitar ahogarse (pág. 478).

Una criatura en las arenas movedizas puede hacer una prueba de Atletismo CD 20 para Nadar para, o bien abrirse paso si está sumergida hasta el cuello o peor, o para moverse 5 pies (*1,5 m*) si está sumergida sólo hasta la cintura. Con un fallo crítico, la criatura es arrastrada un paso hacia abajo. Una criatura que sale nadando de unas arenas movedizas huye del peligro y queda tumbada en un espacio adyacente a las mismas. Otras criaturas pueden Prestar ayuda a la criatura, típicamente utilizando una cuerda o similar, o intentar sacar a la criatura con sus propias pruebas de Atletismo CD 20, con los mismos resultados que si la criatura fuera la que hiciera la prueba.

Rearme El peligro sigue sumergiendo a cualquiera que lo pisa, pero la superficie no vuelve a quedar escondida hasta que se asienta a lo largo de 24 horas.

FOSO DE AHOGAMIENTO — PELIGRO 3

COMPLEJA MÁGICA TRAMPA

Sigilo +10 (entrenado); CD 22 (experto) para ver los caños una vez se abre el foso.

Descripción Una trampilla cubre un foso cuadrado de 10 pies (*3 m*) de lado que tiene 30 pies (*9 m*) de profundidad y 5 pies (*1,5 m*) de agua en el fondo. Cuatro caños en las paredes conectan con unos depósitos

ocultos. Cada caño surge de una pared diferente, a 6 pulgadas (*15 cm*) de la parte superior del foso.

Inutilizar Latrocinio CD 18 (entrenado) para sellar cada uno de los caños, Latrocinio CD 22 (entrenado) para abrir la trampilla, o Atletismo CD 22 para Forzar la trampilla

CA 19; **Fort** +8, **Ref** +5

Dureza de la trampilla 15, **PG de la trampilla** 60 (UR 30); **Dureza del caño** 8, **PG del caño** 32 (UR 16); **Inmunidades** Daño de precisión, impactos críticos, inmunidades de objeto

Trampa de caída ↷ **Desencadenante** Una criatura pisa la trampilla. **Efecto** La criatura desencadenante cae y sufre daño debido a la caída, reducido en 5 pies (*1,5 m*) por caer en el agua (típicamente 12 de daño contundente). Una criatura puede Agarrarse a un saliente para evitar la caída (pág. 471). A continuación la trampilla se cierra de golpe y el peligro tira iniciativa.

Rutina (4 acciones) La trampa pierde 1 acción cada turno por cada caño inutilizado. En cada una de las acciones de la trampa, un caño vierte agua incrementando en 5 pies (*1,5 m*) la altura de la misma. Una vez el foso está lleno de agua, deja de utilizar acciones, pero las criaturas de su interior empiezan a ahogarse (pág. 478).

Rearme La trampa se puede rearmar si la trampilla se reactiva manualmente y se rellenan los tanques de agua; se puede rearmar sin vaciar el foso, pero en este caso resulta menos efectiva.

PILAR DE CUCHILLA GIRATORIA — PELIGRO 4

COMPLEJA MECÁNICA TRAMPA

Sigilo +11 (entrenado) o CD 26 (experto) para ver el panel de control

Descripción Un poste metálico con tres cuchillas giratorias afiladas como navajas está escondido en el suelo, conectado con hasta 8 placas activadoras en el suelo y con un panel de control escondido a 30 pies (*9 m*).

Inutilizar Latrocinio CD 21 (entrenado) dos veces en el pilar, o Latrocinio CD 19 (experto) una vez en el panel de control desactiva la trampa por completo. Romper el panel de control evita que se pueda inutilizar la trampa con él y también que la trampa se desactive de forma automática (ver Rearme a continuación).

CA 21; **Fort** +10, **Ref** +12

Dureza del pilar 12, PG del pilar 48 (UR 24); **Dureza del panel** 5, **PG del panel** 20 (UR 10); **Inmunidades** Daño de precisión, impactos críticos, inmunidades de objeto

Pilar ascendente ↷ (ataque); **Desencadenante** Una criatura pisa una de las baldosas activadoras del suelo. **Efecto** La trampa surge del suelo en una intersección de casillas, hace un ataque de cuchilla giratoria contra una criatura adyacente (si la hay) y después tira iniciativa.

Rutina (3 acciones) La trampa utiliza su primera acción para dar un Golpe de cuchilla giratoria contra cada criatura adyacente, su segunda acción es moverse en línea recta en una dirección aleatoria (tira 1d4 para determinarla) y su tercera acción es dar un Golpe de cuchilla giratoria contra cada criatura adyacente. Esta trampa no sufre penalizador alguno por ataque múltiple.

Velocidad 10 pies (*3 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ cuchilla giratoria +12, **Daño** 2d10+5 cortante

Rearme La trampa se desactiva y se rearma al cabo de 1 minuto.

RUEDA DE LA MISERIA — PELIGRO 6

COMPLEJA MÁGICA MECÁNICA TRAMPA

Sigilo +16 (experto) para detectar el sensor mágico; ver la rueda tiene una CD de 0

Descripción Una rueda adornada está fijada a una pared (dividida en seis segmentos con runas de colores en cada uno), y la controla un sensor mágico que detecta a cualquier criatura a 100 pies (*30 m*) delante de la misma.

Inutilizar Latrocinio CD 26 (experto) sobre la rueda para que deje de girar, Latrocinio CD 22 (maestro) para borrar cada runa o *disipar magia* (*4º* nivel; contrarrestar CD 22) para contrarrestar cada runa.

CA 24; **Fort** +15, **Ref** +13

Dureza 14, PG 56 (UR 28); **Inmunidades** Daño de precisión, impactos críticos, inmunidades de objeto

Giro de la rueda ↷ **Desencadenante** Una criatura entra en el área de detección del sensor. **Efecto** La rueda empieza a girar y tira iniciativa.

Rutina (2 acciones) En su cuenta de iniciativa, la trampa utiliza su primera acción para girar y después se detiene. Tira 1d6 para determinar qué segmento está en la parte superior cuando la rueda deja de girar. La rueda utiliza su segunda acción para replicar el conjuro indicado para dicho segmento (3er nivel, CD 24, tirada de ataque de conjuro). El objetivo de este conjuro se centra en la criatura más cercana de la zona, o de alguna forma la incluye. Esto incrementa el alcance del conjuro hasta 100 pies (*30 m*) si es necesario. Todos los conjuros lanzados por esta trampa son arcanos.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

1 *dormir*
2 *paralizar*
3 *relámpago* (línea de 100 pies [*30 m*])
4 *ceguera*
5 *flecha ácida*
6 *rayo de debilitamiento*

Rearme La trampa se desactivará y se rearmará si pasa 1 minuto sin que ninguna criatura se mueva dentro del alcance de su sensor.

GALERÍA DE DARDOS ENVENENADOS — PELIGRO 8

COMPLEJA MECÁNICA TRAMPA

Sigilo +16 (experto) o CD 31 (maestro) para ver el panel de control

Descripción Incontables orificios para lanzar dardos envenenados se alinean en un largo pasillo, con un panel de control en el extremo más alejado.

Inutilizar Latrocinio CD 21 (experto) sobre el panel de control inutiliza la trampa.

CA 27; **Fort** +13, **Ref** +17

Dureza 14; **PG** 56 (UR 28) para destruir el panel de control y desactivar la trampa; **Inmunidades** Daño de precisión, impactos críticos, inmunidades de objeto

Volea de dardos ↻ (ataque); **Desencadenante** Una criatura entra en el pasillo o acaba su turno en el mismo. **Efecto** La trampa da un Golpe de dardo envenenado contra la criatura desencadenante y luego tira iniciativa.

Rutina (1 acción) La trampa lanza un dardo contra cada criatura de la galería como 1 acción. Como quiera que lanza dardos continuamente, la trampa también puede utilizar la acción gratuita Descarga contigua (ver a continuación) para lanzar dardos contra cada criatura durante el turno de la misma.

A distancia dardo envenenado +21, **Daño** 3d4 perforante más veneno de flesset, sin penalizador por ataque múltiple.

Descarga continua ◆ **Desencadenante** Cuando la galería está activa, una criatura en el interior de la misma acaba una acción. **Efecto** La trampa da un Golpe de dardo envenenado contra la criatura desencadenante.

Veneno de flesset (veneno); **Tirada de salvación** Fortaleza CD 22; **Duración máxima** 6 asaltos; **Etapa 1** 1d6 daño por veneno y torpe 1 (1 asalto); **Etapa 2** 2d6 daño por veneno y torpe 2 (1 asalto); **Etapa 3** 3d6 daño por veneno y torpe 3 (1 asalto)

Rearme La trampa se desactiva y se rearma al cabo de 1 minuto.

TUBO DE CANAL DE LAVA — PELIGRO 10

COMPLEJA MECÁNICA TRAMPA

Sigilo +19 (entrenado)

Descripción Cuatro canales cerrados y tallados en piedra permiten a la lava fluir a una habitación de 15 pies (*4,5 m*) de altura; el suelo se puede retirar para permitir a la lava endurecida caer a una cámara que hay por debajo.

Inutilizar Latrocinio CD 29 (experto) para bloquear un canal o bien Latrocinio CD 31 (maestro) para soltar el pestillo del suelo y escapar a la cámara que hay por debajo.

CA 30; **Fort** +20, **Ref** +16

Dureza del canal 12, PG del canal 48 (UR 24) para destruir un cierre del canal (eso evita que dicho canal se inutilice y detiene el rearme de la trampa); **Dureza del suelo** 18, PG del suelo 72 (UR 36); **Inmunidades** Daño de precisión, impactos críticos, inmunidades de objeto

Activación del canal ↻ **Desencadenante** Una criatura intenta abandonar la habitación. **Efecto** La salida se sella instantáneamente y la trampa tira iniciativa.

Rutina (4 acciones) La trampa pierde 1 acción cada turno por canal inutilizado. En cada acción, un canal diferente escupe lava, infligiendo 4d6 daño por fuego a cada criatura a 10 pies (*3 m*) o menos cercana (salvación de Reflejos básica CD 27), e incrementando la profundidad de la lava en la habitación en 1 pie (*30 cm*), 4 pies (*1,20 m*) por asalto si todos los canales están activos.

Una criatura que empieza su turno en la lava sufre 8d6 daño por fuego y queda inmovilizada hasta que Huye de la lava que se endurece (CD 27). La criatura podría ahogarse si se viera cubierta de lava (pág. 478). La lava del asalto anterior se endurece por completo al inicio del turno de la trampa, elevando de forma efectiva el suelo de la habitación. Una vez la habitación está llena de lava, la trampa deja de llevar a cabo acciones, pero las criaturas de su interior permanecen atascadas hasta que el suelo se abre y la trampa se rearma.

Rearme La trampa se desactivará y se rearmará al cabo de 1 hora retirando el suelo, lo que hará que la lava endurecida se agriete y caiga (junto con cualesquiera criaturas atrapadas en su interior) a la cámara de más abajo. Las criaturas caen 40 pies (*12 m*) sufriendo daño por caída (típicamente 17 de daño contundente).

TRAMPA DE PLAGA TELECINÉTICA — PELIGRO 12

COMPLEJA MÁGICA MECÁNICA TRAMPA

Sigilo +24 (experto)

Descripción Tres decoraciones inocuas imbuidas de magia telecinética atraen objetos y piezas de la propia habitación hasta formar nubes giratorias de desechos, que atacan a todas las criaturas del interior.

Inutilizar Latrocinio CD 27 (experto) para deshacer una nube telecinética, Latrocinio CD 32 (maestro) para inutilizar cada decoración telecinética, o bien *disipar magia* (6º nivel; contrarrestar CD 30) para contrarrestar cada decoración telecinética

CA 33; **Fort** +24, **Ref** +19

Dureza 22, **PG** 88 (UR 44) por cada nube telecinética

Agitar ↻ (arcano, evocación); **Desencadenante** Una criatura permanece en la habitación por lo menos 6 segundos. **Efecto** Cada decoración telecinética construye una nube de objetos en la habitación (3 nubes en total) y la trampa tira iniciativa. Las criaturas que están en la habitación cuando la trampa se desencadena se convierten en los objetivos de la misma, tanto si abandonan la habitación como si otras criaturas entran en ella más tarde. Cada decoración toma como objetivo a una criatura diferente si es posible. Una criatura objetivo que se mueve por lo menos a una distancia de 1 milla (*1,6 km*) de la trampa deja de ser un objetivo, en cuyo momento la decoración designa uno nuevo.

Rutina (9 acciones) Cada decoración utiliza 3 de las acciones de la trampa cada turno, y la trampa pierde 3 acciones cada turno por cada decoración inutilizada. Una decoración utiliza su primera acción para mover su nube de objetos hasta 200 pies (*60 m*), su segunda acción para hacer que los objetos Golpeen y su tercera acción para añadir más objetos a la nube, incrementando su daño en 1d12 (hasta un máximo de 4d12+10). Si la nube de una decoración ya está a daño máximo, no hace nada con su tercera acción.

Si la nube de una decoración ha sido destruida, ésta utiliza su primera acción para crear una nueva nube de objetos en el interior de la habitación (utilizando el valor de daño inicial) y después su segunda y su tercera acción para hacer que la nube se mueva y ataque.

Cuerpo a cuerpo ◆ objetos +24, **Daño** 2d12+10 contundente

Rearme La trampa se desactiva y se rearma 10 minutos después de quedarse sin criaturas objetivo (porque se han alejado demasiado o han muerto).

ESPEJO AL LADO OSCURO — PELIGRO 12

COMPLEJA MÁGICA MECÁNICA TRAMPA

Sigilo +24 (maestro) para darse cuenta de que no es un espejo normal

Descripción Un espejo mágico reemplaza a los personajes por duplicados especulares malignos de otra dimensión.

Inutilizar Latrocinio CD 34 (legendario) para recuperar una criatura de la otra dimensión antes de que pasen 10 minutos del cambio (sólo es posible si el duplicado especular está muerto), Latrocinio CD 39 (maestro) para inutilizar de forma permanente el espejo una vez que todos los duplicados especulares han muerto, o bien *disipar magia* (7º nivel; contrarrestar CD 32) para contrarrestar el espejo durante 1 minuto y evitar reemplazos adicionales durante ese tiempo.

CA 34; **Fort** +25, **Ref** +20

Dureza 1, **PG** 4 (UR 2), el espejo no puede ser dañado si uno cualquiera de los duplicados especulares sigue vivo.

Reflejo del mal ↷ (arcano, conjuración, teletransporte); **Desencadenante** Una criatura no maligna se ve reflejada en el espejo. **Efecto** El espejo aborbe la criatura a su interior, reemplazándola por un duplicado especular maligno (Reflejos CD 34 para evitar ser absorbido al espejo), y tira iniciativa.

Rutina (1 acción) El espejo absorbe otra criatura reflejada y la reemplaza por un duplicado especular. Los duplicados especulares atacan en su propio orden de iniciativa, utilizando las mismas estadísticas que las criaturas originales, pero con un alineamiento maligno (variando sólo las aptitudes que cambian con el cambio de alineamiento). Un duplicado especular puede usar 3 acciones en contacto con el espejo para volver a su dimensión original y liberar a la criatura duplicada, pero la mayoría prefiere no hacerlo.

Rearme El espejo siempre está listo para absorber criaturas a la otra dimensión. Diez minutos después de que una criatura sea absorbida al espejo, si un aliado no la rescata con Latrocinio, llega a la otra dimensión donde podría resultar capturada o muerta. En la dimensión del espejo, cuenta como un duplicado especular, por lo que los habitantes de la otra dimensión no pueden destruir el espejo de su lado mientras la criatura absorbida está allí. Estas dimensiones son realidades alternativas, no Planos, por lo que ni siquiera los rituales como *cambio de Plano* pueden llegar hasta ellas.

SINFONÍA DE LA BANSHEE — PELIGRO 18

COMPLEJA MÁGICA TRAMPA

Sigilo +30 (legendario)

Descripción Un conjuro de *aullido de la banshee* mágicamente contagioso está atrapado en la laringe de un elfo invisible y momificado.

Inutilizar Latrocinio CD 42 (maestro) para traspasar la invisible laringe de forma tan precisa que la magia se libere de forma gradual sin que la trampa se active, Latrocinio CD 44 (legendario) tres veces para desmontar la laringe mientras la trampa está activa de tal forma que deshaga el conjuro, o conjuro CD 38 (9º nivel) para contrarrestar el *aullido de la banshee* antes de que se active la trampa.

Aullido ↷ **Desencadenante** Tres o más criaturas vivas permanecen a 1.000 pies (*300 m*) o menos de la trampa durante 6 segundos o más. **Efecto** La trampa libera un aullido de la banshee arcano (CD 40) como una emanación de 100 pies (*30 m*) de radio en lugar de 40 (*12 m*), que designa como objetivo a todas las criaturas vivas de la zona, y tira iniciativa.

Rutina (1 acción) La trampa utiliza su acción para obligar a una criatura al azar que ha fallado su salvación contra el *aullido de la banshee* el turno anterior a emitir otro *aullido de la banshee* con las mismas estadísticas que el inicial. La criatura aullará incluso si está muerta o es incapaz de hablar, no importa lo lejos de la trampa que esté. A diferencia de un lanzamiento normal del conjuro, el estado de drenado de los conjuros de *aullido de la banshee* de esta trampa aumenta los valores del estado de drenado del objetivo. Una criatura que obtiene un éxito crítico en cualquiera de sus salvaciones sigue pudiendo verse afectada por la trampa en asaltos futuros, pero no puede verse forzada a aullar.

Rearme La trampa se acaba cuando ésta es incapaz de hacer que una criatura aúlle (por lo general debido a que ninguna falla su salvación en el turno anterior o porque todas han obtenido éxitos críticos anteriormente). Después se rearma al cabo de 24 horas, conforme un nuevo aullido se gesta en la momificada laringe.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Capítulo 11: Artesanía y tesoro

Los personajes obtienen tesoro saqueando los relucientes botines de sus enemigos, como recompensa por defender a los inocentes y como favor de las grandes personalidades con las que tratan. Conforme avanzan por sus aventuras y mejoran su estatus en el mundo, los personajes se hacen con objetos aún más fabulosos, desde armas y armaduras encantadas hasta bastones infundidos de conjuros.

El tesoro adopta todo tipo de formas, desde las humildes monedas de cobre a los increíblemente poderosos y valiosos objetos mágicos. El DJ es quien controla el flujo de objetos en la partida conforme los PJs los obtienen gracias a sus aventuras, los encuentran a la venta o adquieren las fórmulas para fabricárselos ellos mismos.

Los objetos pueden apoyar a los personajes concediendo bonificadores a sus características, permitiéndoles lanzar más conjuros y creando todo tipo de efectos que no se pueden obtener de ninguna otra manera. Hay objetos mágicos de muchas variedades, desde espadas encantadas que pueden incluso dañar a los muertos vivientes incorporales hasta recipientes que pueden almacenar el rescate de un rey en un espacio minúsculo; muchos son objetos permanentes que se pueden utilizar de forma repetitiva. En contraste, las sustancias alquímicas no son intrínsecamente mágicas y a menudo se consumen cuando se utilizan. Unas y otras cosas tienen una amplia variedad de usos, desde curar a los enfermos hasta prender fuego a los enemigos. Algunos tesoros no son ni mágicos ni alquímicos, pero en su lugar están construidos a partir de materiales preciosos o utilizando experiencia especializada.

Este Capítulo proporciona reglas para utilizar los diferentes tipos de objetos encontrados en la partida. Las reglas para distribuir el tesoro y para crear botines se encuentran en la pág. 508 del Capítulo 10: Cómo dirigir.

- **Cómo utilizar los objetos**, que empieza a continuación, describe la forma de activar los objetos y explica las estadísticas de los mismos.
- **La Tabla 11-1: Tesoro según el nivel**, que empieza en la pág. 536, lista las opciones para los tesoros, ordenadas por nivel, categoría y Precio.
- El catálogo de objetos, que empieza en la pág. 543, presenta descripciones y reglas para todo tipo de desarrollos diferentes que pueden aparecer en la partida, ordenados por categorías (la pág. 533 tiene una lista de las categorías y subcategorías clave). Esto también incluye una sección sobre materiales preciosos que se encuentran en el mundo de juego, que pueden conceder a los objetos propiedades inusuales.

Cómo utilizar los objetos

Esa sección presenta las reglas mediante las que los personajes utilizan sustancias alquímicas, objetos mágicos y otros objetos especiales durante el juego.

La miríada de tipos de objeto concede sus poderosas ventajas de formas diferentes. Algunos funcionan automáticamente, mientras que otros tienen que ser activados. Si bien sólo tienes que blandir una *gran hacha flamígera* para chamuscar a tus enemigos, tienes que investir una diadema de intelecto para que funcione, beberte un *elixir de la vida* para curarte, activar unas *zapatillas de escalada de araña* para escalar una pared, activar tu *cota de malla de suerte* para protegerte y Lanzar un conjuro utilizando un pergamino mágico.

Aptitudes constantes

Algunos objetos mágicos tienen aptitudes que funcionan siempre. No tienes que usar ninguna acción para hacer algo especial (más allá de llevar puesto e investir un objeto que llevas puesto o empuñar un objeto empuñable) para que estas aptitudes funcionen. Por ejemplo, una *antorcha siempre ardiente* siempre emite luz y un arma *flamígera* inflige daño por fuego cada vez que inflige daño.

Cómo investir los objetos mágicos

Algunos objetos mágicos transmiten sus beneficios mágicos sólo cuando se llevan puestos y se invisten utilizando la actividad Investir un objeto, vinculándolos a tu potencial interno. Estos objetos tienen el rasgo investido. Muchos objetos investidos disponen de aptitudes constantes que funcionan todo el tiempo o que siempre se desencadenan cuando utilizas el objeto, pero sólo cuando están investidos. Si no has investido un objeto, estas aptitudes no funcionan. Si un objeto investido puede ser activado, debes haber investido el objeto para activarlo.

No te puedes beneficiar de más de 10 objetos mágicos investidos cada día. Como quiera que este límite es bastante alto, y como quiera que sólo importa para los objetos que llevas puestos, probablemente no tengas que preocuparte de alcanzar el límite hasta los niveles más altos, en los que habrás adquirido muchos objetos mágicos que llevar puestos.

Sigues pudiendo obtener los beneficios mundanos del objeto si no lo invistes. Una *armadura +1 resistente* sigue proporcionándote su bonificador por objeto a CA cuando no está investida, pero no concede su bonificador mágico a las tiradas de salvación y unas *botas aladas* siguen protegiendo tus pies incluso si no puedes activarlas para volar. Los objetos enteramente no mágicos no necesitan ser investidos.

Investir un objeto

Invistes tu energía en un objeto con el rasgo investido cuando te lo pones. Este proceso requiere 1 o más acciones de Interactuar, que por lo general ocupan la misma cantidad de tiempo que te cuesta ponerte el objeto. Una vez has Investido el objeto, te beneficiarás de sus aptitudes mágicas constantes siempre que cumpla sus demás requisitos (para la mayoría, el único requisito suele ser que lo lleves puesto). Esta investidura dura hasta que te quitas el objeto.

No puedes investir más de 10 objetos al día. Si te quitas un objeto investido, pierde su investidura. El objeto sigue contando para tu límite diario después de perder su investidura. Pones a cero el límite durante tus preparativos diarios, en cuyo momento vuelves a Investir tus objetos. Si sigues llevando puestos objetos que investiste día anterior, lo normal es que puedas mantenerlos investidos durante el nuevo día, pero siguen contando para tu límite.

PERTURBAR ACTIVACIONES

Algunas aptitudes y efectos pueden perturbar el proceso de Activar un objeto. Si algo perturba tu activación de un objeto, no consigues activarlo y pierdes las acciones dedicadas a ello. Si el objeto sólo puede ser activado cierta cantidad de veces al día, la activación fallida cuenta contra dicho límite. Si un objeto requiere que inviertas acciones para Mantener una activación y una de dichas acciones es perturbada, el efecto del objeto se acaba.

Cómo activar objetos

Algunos objetos sólo surten efecto cuando se utilizan adecuadamente en el momento. Otros ofrecen siempre los mismos beneficios que sus contrapartidas mundanas cuando se llevan puestos, pero tienen aptitudes mágicas que puedes obtener invirtiendo acciones. Uno y otro caso requieren que utilices la actividad Activar un objeto. Activar un objeto funciona en gran medida como Lanzar un conjuro, puesto que la actividad requiere un número variable de acciones y puede tener componentes diferentes dependiendo de cómo Activas el objeto. Esta información aparece en la entrada de Activar del objeto.

Si un objeto se gasta al activarlo, como es el caso de los consumibles, su entrada de Activar aparece en la parte superior del bloque de estadísticas. Para los objetos permanentes con aptitudes activadas, la entrada de Activar es un párrafo de la descripción. Las activaciones no son necesariamente mágicas; por ejemplo, beber un elixir alquímico no es en general un efecto mágico.

ACTIVAR UN OBJETO

Requisitos Sólo puedes Activar un objeto con el rasgo investido si eres tú quien lo inviste. Si el objeto requiere que Interacciones con él, debes estarlo empuñando (si es un objeto empuñable) o tocándolo con una mano libre (si es otro tipo de objeto).

Llamas al efecto de un objeto activándolo de la forma adecuada. Ésta es una actividad especial que requiere un número variable de acciones, que se indican en el bloque de estadísticas del objeto.

Algunos objetos se pueden activar como una reacción o como una acción gratuita. En este caso, Activas el objeto como reacción o como acción gratuita (según el caso) en lugar de como actividad. Algunos casos se indican en la entrada de Activar del objeto, en su bloque de estadísticas: por ejemplo, '**Activar** ↻ ordenar'.

Tiempos de activación largos Algunos objetos tardan minutos u horas en activarse. La actividad Activar un objeto para dichos objetos incluye una mezcla de los componentes de activación indicados, pero no es necesario detallar cuál llevas a cabo en un momento dado. No puedes usar otras acciones o reacciones mientras activas uno de estos objetos, aunque a discreción del DJ, podrías pronunciar unas cuantas frases. Como con las demás actividades que requieren bastante tiempo, dichas activaciones tienen el rasgo exploración y no puedes llevarlas a cabo en un encuentro. Si estalla el combate mientras estás activando una, la activación queda perturbada (consulta la barra lateral Perturbar activaciones de la página anterior).

Componentes de activación Cada entrada de activación indica cualquier componente implicado en la activación después

de los iconos de acción o del texto, como por ejemplo '❖ ordenar'. Los componentes de activación, que se describen más abajo, añaden rasgos (indicados entre paréntesis) y Requisitos a la activación. Si no puedes proporcionar los componentes, no consigues Activar el objeto.

- **Ordenar** (auditivo, concentrar)
- **Visualizar** (concentrar)
- **Interactuar** (manipular)
- **Lanzar un conjuro**

Componentes de activación

La entrada de activar un objeto indica los componentes requeridos para activar sus aptitudes. Cada componente añade ciertos rasgos a la actividad Activar un objeto y algunos tienen Requisitos especiales. Los componentes que aparecen en este libro se indican a continuación.

Ordenar

Este componente es una expresión especial que debes hacer en voz alta y fuerte. Activar un objeto obtiene los rasgos auditivo y concentrar. Debes ser capaz de hablar para proporcionar este componente.

Visualizar

Este componente es una imagen o fenómeno específico que tienes que imaginarte. Activar un objeto obtiene el rasgo concentrar.

Interactuar

Este componente funciona como la acción básica Interactuar. Activar un objeto obtiene el rasgo manipular y requiere de ti el uso de las manos, igual que cualquier acción de Interactuar.

Lanzar un Conjuro

Si un objeto indica 'Lanzar un conjuro' después de 'Activar', la activación requiere que utilices la actividad Lanzar un conjuro (que se describe en la pág. 302) para activar el objeto. Esto sucede cuando el objeto replica un conjuro. Debes tener un rasgo de clase de lanzamiento de conjuros para Activar un objeto con este componente de activación. Si el objeto se puede utilizar para un conjuro específico, se proporciona el icono de acción para dicho conjuro. Si es un objeto como un bastón, que se puede utilizar para muchos conjuros, el icono se omite y debes consultar cada conjuro para determinar qué acciones invertir a fin de Activar el objeto para lanzarlo.

En este caso, Activar un objeto obtiene todos los rasgos de los componentes relevantes de la actividad Lanzar un conjuro.

Activaciones limitadas

Algunos objetos sólo pueden ser activados un número limitado de veces al día, tal y como se describe en la entrada de los mismos. Este límite es independiente de cualquier coste por activar el objeto, y se reinicia durante tus preparativos diarios. El límite es inherente al objeto por lo que, si se utiliza una aptitud que sólo puede ser utilizada una vez al día, no se reinicia si más tarde otra criatura inviste o intenta activar el objeto.

Categorías de objeto

Los objetos se agrupan en las siguientes categorías, mostradas aquí con el número de página en el que aparecen dichos objetos y una breve descripción de la categoría.

- **Aceites** (pág. 555), consumibles que se aplican a la superficie de un objeto o persona.
- **Armaduras** (pág. 543), que incluyen las reglas para las armaduras mágicas básicas, así como las armaduras especiales.
- **Armas** (pág. 547), que incluyen las reglas para las armas mágicas básicas, las armas hechas de metales preciosos y las armas mágicas específicas.
- **Bastones** (pág. 551), que proporcionan opciones flexibles de lanzamiento de conjuros.
- **Consumibles** (págs. 555 a 567), que se utilizan cuando los activas e incluyen la munición, los aceites, las pociones, los pergaminos y los talismanes, entre otras cosas. Las categorías de objetos que son consumibles, pero que disponen de reglas específicas, como por ejemplo las sustancias alquímicas, se presentan por separado.
- **Escudos** (pág. 567), que incluyen escudos más duraderos y los que disponen de poderes mágicos especiales.
- **Estructuras** (pág. 571), que incluyen edificios, tiendas de campaña y otros objetos grandes.
- **Materiales** (pág. 571), que se pueden utilizar para crear objetos con propiedades únicas y otras ventajas.
- **Munición** (pág. 556), en Consumibles, incluye diferentes tipos de flechas, virotes de ballesta y otros tipos de munición mágica.
- **Objetos de cúspide** (pág. 575), una subcategoría de objetos de alto nivel que se llevan puestos y que incrementan una puntuación de característica.
- **Objetos de mano** (pág. 589), que incluyen una amplia variedad de objetos que utilizas con las manos. Esto no incluye categorías más estrechas de objetos de mano, como por ejemplo las armas.
- **Objetos para compañero** (pág. 576), una categoría de objetos que se llevan puestos y que están pensados para compañeros animales y monturas.
- **Objetos puestos** (págs. 575 a 589), una amplia colección de ropa y otros objetos que llevas en el cuerpo.
- **Pergaminos** (pág. 558), consumibles que permiten a los lanzadores de conjuros lanzar más conjuros.
- **Pociones** (pág. 559), líquidos mágicos consumibles que bebes para activarlos.
- **Runas** (pág. 594), que modifican las armaduras y las armas cuando se graban sobre ellas. Esta sección incluye las runas fundamentales para las armas (*potencia de arma y golpe*) y para las armaduras (*potencia de armadura y resistente*).
- **Sustancias alquímicas** (pág. 600), propulsadas por las reacciones de los reactivos alquímicos. Casi todas las sustancias alquímicas son objetos consumibles que se gastan cuando los activas. Esta categoría incluye bombas, elixires (incluyendo mutágenos), venenos y material alquímico.
- **Talismanes** (pág. 561), consumibles que se fijan a los objetos y después se activan para obtener un beneficio de combate o físico una sola vez.
- **Trampas de lazo** (pág. 613), trampas de un solo uso, típicamente hechas por los exploradores.
- **Varitas** (pág. 616), que contienen un conjuro a elección de quien las fabrica, y se pueden utilizar para lanzar dicho conjuro de forma repetitiva.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

RAREZA DE LOS OBJETOS

Como muchos otros aspectos de las reglas, los objetos tienen rareza. Los jugadores se pueden encontrar con objetos mágicos poco comunes a la venta, pero sólo de forma infrecuente y a menudo por parte de vendedores privados o en mercados clandestinos. Sus fórmulas a menudo están protegidas y no están disponibles fácilmente. A menos que el DJ decida lo contrario, un personaje no podrá comprar objetos raros y sus fórmulas se perdieron con el paso del tiempo.

La rareza de los tesoros poco comunes y raros se indica en el primer rasgo del bloque de estadísticas. Los objetos únicos se indican de la misma forma, aunque en este libro no hay ninguno.

CÓMO MANTENER LAS ACTIVACIONES

Algunos objetos, una vez activados tienen efectos que se pueden mantener si te concentras en los mismos. Esto funciona en gran medida como la acción Mantener un conjuro (que está en la pág. 304). Si la descripción del objeto indica que puedes mantener el efecto, dicho efecto dura hasta el final de tu turno en el asalto posterior al que Activaste el objeto. Puedes utilizar una acción de Mantener una activación durante dicho turno para prolongar la duración.

❖ MANTENER UNA ACTIVACIÓN

CONCENTRAR

Requisitos Tienes por lo menos una activación de objeto mágico que puedes mantener, y no estás fatigado.

Elige una activación de objeto mágico con una duración sostenida que tienes en marcha. La duración de dicha activación continúa hasta el final de tu siguiente turno. Algunas activaciones podrían tener efectos ligeramente diferentes o prolongados si los mantienes. Mantener una activación durante más de 10 minutos (100 asaltos) acaba la activación y te deja fatigado a menos que la descripción del objeto declare una duración máxima diferente (como por ejemplo 'hasta 1 minuto' o 'hasta 1 hora').

Si tu acción de Mantener una activación resulta perturbada, el efecto del objeto se acaba de inmediato.

CÓMO DISIPAR LAS ACTIVACIONES

Algunos efectos de objeto pueden ser disipados, acabando la duración anticipadamente debido a una acción emprendida por ti o por el objetivo. Disipar una activación requiere utilizar la acción de Disipar.

❖ DISIPAR

CONCENTRAR

Acabas un efecto de conjuro o de objeto mágico. Debe ser un efecto que se te permite disipar, tal y como lo definen el conjuro o el objeto. La disipación puede acabar por completo con el efecto o tan solo para cierto objetivo u objetivos, dependiendo del conjuro o del objeto.

CÓMO INTERPRETAR LAS ENTRADAS DE OBJETO

Por delante de ti hay centenares de objetos. Cada uno se presenta en un bloque de estadísticas, en gran medida como los conjuros o las dotes. El ejemplo a continuación muestra la estructura del bloque de estadísticas de un objeto y proporciona una breve descripción de cada entrada. Las entradas sólo aparecen cuando son aplicables, por lo que no todos los objetos tienen todas las entradas aquí descritas. Las reglas detalladas que gobiernan los aspectos del bloque de estadísticas específico para los objetos aparecen tras el bloque de estadísticas.

NOMBRE DEL OBJETO **OBJETO [NIVEL]**

RASGOS

Precio Esta entrada indica el Precio del objeto. Un objeto que tiene tipos múltiples incluye en su entrada el Precio de cada tipo.

Munición La munición mágica indica los tipos de munición disponibles para cada tipo de objeto.

Uso Esta entrada describe si el objeto es de mano, de vestir o está fijado o grabado en otro; **Impedimenta** Aquí se indica la Impedimenta del objeto (las reglas de Impedimenta aparecen en la pág. 271). Las runas carecen de entrada de Impedimenta.

Activar El número de acciones necesario para Activar el objeto aparece aquí, seguido de los componentes entre paréntesis. Puedes encontrar las reglas de activación en la pág. 532. Esta entrada aparece aquí para los consumibles y más abajo en el bloque de estadísticas para los objetos permanentes que se pueden activar. Esa sección también podría tener entradas de Frecuencia, Desencadenante o Requisitos según necesidad.

Período de activación Esta entrada aparece si el efecto del objeto se retrasa, lo que suele ocurrir con más frecuencia en el caso de los venenos alquímicos. El período de activación es la cantidad de tiempo que transcurre entre el momento en el que un personaje Activa un objeto y el momento en el que tiene lugar cualquier efecto.

La sección después de la línea describe el objeto y sus aptitudes constantes. Si el objeto puede ser activado y no tiene una entrada de Activar más arriba, dicha entrada aparece aquí en un párrafo que empieza por 'Activar'.

Tipo Si existen múltiples tipos del objeto, las entradas de aquí indican el nombre de cada uno de ellos, su nivel, su Precio y cualquier otro detalle o alteración relevante de la descripción de más arriba.

Requisitos de creación Un objeto que tiene Requisitos especiales para ser Elaborado los detalla aquí.

NIVEL

El nivel de un objeto indica para qué nivel de aventurero es más adecuado el objeto. Sin embargo, no hay límite alguno a los objetos que un personaje puede utilizar. Un personaje de 3er nivel que se encuentra con un objeto de 4º o superior durante sus aventuras puede utilizarlo sin problemas. Igualmente, puede comprar el objeto si lo puede encontrar a la venta y se lo puede permitir.

Cuando se elaboran objetos, el nivel de un personaje debe ser igual o mayor que el nivel del objeto para poderlo Elaborar. Además de cualquier cosa indicada en la entrada de Requisitos de creación del bloque de estadísticas, hay que disponer de las competencias de habilidad y las dotes apropiadas, además de la fórmula del objeto; consulta la actividad Elaborar en la pág. 242 para más información acerca de estos Requisitos.

Tipos Múltiples

Si existen tipos múltiples de un objeto, la línea del título indica el nivel mínimo seguido de la notación 'o más'. La descripción incluye información sobre la versión básica del objeto y las entradas de Tipo al final del bloque de estadísticas indican los puntos específicos de cada versión, incluyendo el nivel, el precio y cualquier aptitud modificada o añadida de los diferentes tipos.

Para algunos objetos, los tipos indicados son mejoras del objeto base. Para otros objetos, como las *piedras eón* y las *figuritas maravillosas*, cada tipo es distinto a los demás.

Precio

Si un objeto se puede comprar, un personaje suele poder comprarlo por el Precio indicado, y el personaje utiliza dicho Precio cuando crea el objeto mediante la actividad Elaborar. Si un personaje quiere vender un objeto, puede hacerlo a mitad de su Precio (o a su Precio completo, si el objeto se hizo por encargo), suponiendo que sea capaz de encontrar un comprador. El DJ es quien determina si hay un comprador disponible.

Uso

El bloque de estadísticas de un objeto incluye una entrada de Uso que indica si un personaje debe tener el objeto en la mano o llevarlo puesto para usarlo, o si en su lugar debe llevarlo grabado o fijado a otro objeto.

Llevado en la Mano o Puesto

Si un personaje debe llevar el objeto en la mano para usarlo, esta entrada del bloque de estadísticas indica la palabra 'mano' junto con el número de manos que el personaje debe utilizar para sostenerlo, como por ejemplo 'sostenido en una mano'. Las reglas para sostener y utilizar objetos se proporcionan en la pág. 271.

Un objeto que se tiene que llevar puesto para funcionar indica 'puesto' en su uso. Va seguido por otra palabra si el personaje está limitado a sólo un objeto de dicho tipo. Por ejemplo, un personaje puede llevar puesta cualquier cantidad de anillos, por lo que la entrada de un anillo sólo indicaría 'puesto'. Sin embargo, si la entrada de Uso fuera 'capa puesta' el personaje no podría llevar otra capa encima de esa. Se supone que los objetos están hechos para que los lleven humanoides; cualquier objeto que puede o debe ser llevado puesto por un tipo de criatura diferente, o bien informa de ello en su descripción o bien tiene el rasgo compañero. La mayoría de objetos mágicos que un personaje debe llevar puestos tiene el rasgo investido, que se describe en la pág. 531.

Fijado o Grabado

Algunos objetos potencian a otros. Los talismanes sólo funcionan fijados a otros objetos. Tienen una entrada de Uso que indica el tipo o tipos de objetos a los que un personaje puede fijarlos, como por ejemplo 'fijado a la armadura'. Las reglas para fijar un talismán están en la pág. 561.

Las runas se tienen que grabar en objetos permanentes, como por ejemplo armaduras, armas o *piedras rúnicas* (que están en la pág. 567) para conceder sus beneficios. Añadir o transferir una runa requiere el uso del tiempo libre. La entrada de Uso indica el tipo o tipos de objetos en los que se puede grabar una runa, como por ejemplo 'grabada en un arma'. Hay más información sobre cómo grabar runas en la pág. 594.

Requisitos de Creación

Un objeto puede requerir que su creador proporcione materias primas específicas o conjuros, tenga un alineamiento determinado o cumpla con algún otro requisito especial para Elaborarlo. Todo ello aparece en la entrada Requisitos de creación del bloque de estadísticas. Cada objeto tiene también Requisitos por defecto. El creador debe proporcionar la mitad del Precio del objeto en materias primas (tal y como se indica en la actividad Elaborar en la pág. 242). Además, crear sustancias alquímicas requiere la dote Artesanía alquímica (pág. 258), crear objetos mágicos requiere la dote Artesanía mágica (pág. 258) y crear trampas de lazo requiere la dote Preparar trampas de lazo (pág. 266). Por último, crear objetos de mayor nivel requiere un nivel de competencia mayor en Artesanía A menos que se indique lo contrario, crear objetos de 9º nivel o superior requiere tener el nivel de competencia maestro en Artesanía y los objetos de nivel 16º o superior requieren el nivel legendario.

Rasgos Notables de los Objetos

Los siguientes rasgos se aplican a los objetos. Algunas categorías de objeto específicas tienen rasgos especiales (como por ejemplo elixir o pergamino), descritos en sus respectivas secciones.

Alquímico: las sustancias alquímicas están propulsadas por las reacciones de los reactivos alquímicos. Las sustancias alquímicas no son mágicas y no irradian un aura mágica. Los personajes pueden Crear estas sustancias sólo si disponen de la dote Artesanía alquímica (pág. 258).

Consumible: un objeto con este rasgo sólo se puede utilizar una vez. A menos que se indique lo contrario, se destruye después de su activación, aunque parte del mismo podría ser recuperable para otros propósitos. Por ejemplo, si bien una poción es un consumible, el vial en el que se almacena no se destruye cuando la bebes. Los objetos consumibles incluyen las sustancias alquímicas (pág. 600), así como los aceites para munición, las pociones, los pergaminos, las trampas, los talismanes y otros consumibles mágicos (que empiezan en la pág. 555).

Cuando un personaje crea objetos consumibles, los puede fabricar en lotes de cuatro, tal y como se describe en Consumibles y munición (pág. 245).

Enfocado: un objeto con este rasgo puede proporcionar un Punto de Foco adicional. Este Punto de Foco es distinto de tu reserva de foco y no cuenta contra el límite de la misma. Puedes obtener este beneficio tan sólo si tienes reserva de foco, y podría haber restricciones sobre cómo se puede utilizar el punto. No puedes obtener más que 1 Punto de Foco por día gracias a los objetos enfocados, no importa cuántos tengas.

Investido: un personaje tan sólo puede llevar puestos 10 objetos mágicos con el rasgo investido. Ninguno de los efectos mágicos del objeto funciona si el personaje no lo ha investido, aunque sigue obteniendo cualquier beneficio normal de llevar puesto el objeto físico (como por ejemplo, que un sombrero mantiene la cabeza al abrigo de la lluvia).

Mágico: los objetos con este rasgo están imbuidos de energías mágicas. Cada uno irradia un aura mágica infundida de su escuela de magia dominante (abjuración, adivinación, conjuración, encantamiento, evocación, ilusión, nigromancia o transmutación, que se describen en las págs. 297 a 298). Los personajes pueden crear estas sustancias sólo si disponen de la dote Artesanía mágica (pág. 258).

Algunos objetos están muy vinculados a una tradición de magia en particular. En dichos casos, el objeto tiene el rasgo arcano, divino, ocultista o primigenio en lugar de rasgo mágico. Cualquiera de estos rasgos indica que el objeto es mágico.

Introducción
Ascendencias y Bagajes
Clases
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjuros
La Era de los Presagios Perdidos
Cómo Jugar
Cómo Dirigir
Artesanía y Tesoro
Apéndice

Tabla de tesoros

La Tabla 11-1 reúne los objetos y las runas que aparecen en este capítulo. La Tabla incluye todas las opciones para un nivel de objeto determinado, organizados por categoría y por nombre. Cada nivel tiene una sección de consumibles, seguida de una sección para los objetos permanentes. Si pone 'PC' en superíndice (PC), ello indica que el objeto es poco común y si pone 'R' (R), ello indica que el objeto es raro.

TABLA 11-1: TESORO SEGÚN EL NIVEL

Consumibles de 1er nivel	Categoría	Precio	Pág.
Néctar de purificación	Aceite	3 po	556
Bolsa de maraña, menor	Bomba	3 po	602
Frasco de ácido, menor	Bomba	3 po	602
Fuego de alquimista, menor	Bomba	3 po	602
Piedra de trueno, menor	Bomba	3 po	603
Rayo embotellado, menor	Bomba	3 po	603
Vial de escarcha, menor	Bomba	3 po	603
Agua bendita	Consumible	3 po	566
Agua sacrílega	Consumible	3 po	566
Amuleto de plumas, escala	Consumible	3 po	566
Piedra rúnica	Consumible	3 po	567
Antídoto, menor	Elixir	3 po	604
Antiplaga, menor	Elixir	3 po	604
Elixir de la vida, inferior	Elixir	3 po	604
Elixir de ojo de águila, menor	Elixir	4 po	604
Elixir del guepardo, menor	Elixir	3 po	605
Elixir del saltador, menor	Elixir	3 po	606
Mutágeno bestial, menor	Elixir	4 po	606
Mutágeno cognitivo, menor	Elixir	4 po	606
Mutágeno de juggernaut, menor	Elixir	4 po	607
Mutágeno de mercurio, menor	Elixir	4 po	607
Mutágeno de pico de oro, menor	Elixir	4 po	607
Mutágeno sereno, menor	Elixir	4 po	607
Aceite de serpiente	Material	2 po	607
Ahumadera, menor	Material	3 po	608
Cetro solar	Material	3 po	608
Ramita yesquera	Material	2 pp	608
Munición brillante	Munición	3 po	557
Pergamino de conjuro de 1er nivel	Pergamino	4 po	558
Poción curativa, inferior	Poción	4 po	559
Colmillo de lobo	Talismán	4 po	562
Cristal de potencia	Talismán	4 po	569
Garra de oso lechuza	Talismán	4 po	569
Trampa de lazo de abrojo	Trampa de lazo	3 po	613
Trampa de lazo de alarma	Trampa de lazo	3 po	613
Trampa de lazo de marcado	Trampa de lazo	3 po	615
Trampa de lazo obstaculizante	Trampa de lazo	3 po	615
Trampa de lazo de púas	Trampa de lazo	3 po	615
Trampa de lazo de señales	Trampa de lazo	3 po	615
Arsénico	Veneno	3 po	609
Veneno de ciempiés gigante	Veneno	4 po	611
Objetos permanentes de 1er nivel	**Categoría**	**Precio**	**Pág.**
Armadura de placas y mallas	Armadura	18 po	275
Armadura laminada	Armadura	13 po	275
Antorcha siempre ardiente	Mano	15 po	589
*Piedra eón, gris pálido*PC	Puesto	9 po	586
Consumibles de 2º nivel	**Categoría**	**Precio**	**Pág.**
Aceite de ingravidez	Aceite	6 po	555
Aceite de potencia	Aceite	7 po	555
Amuleto de plumas, arbusto de acebo	Consumible	6 po	566
Elixir de comprensión, menor	Elixir	7 po	604
Elixir de ojo de gato	Elixir	7 po	604
Elixir de visión en la oscuridad, menor	Elixir	6 po	605
Elixir del infiltrador	Elixir	6 po	605
Infusión del bravo, menor	Elixir	7 po	606
Lustre de plata	Material	6 po	608
Ampolla efervescente	Talismán	7 po	561
Azote del cazador	Talismán	6 po	562
Colgante de ángel lloroso	Talismán	7 po	562
Colgante de toro de bronce	Talismán	7 po	562
Gato de jade	Talismán	6 po	563
Insignia del mono	Talismán	6 po	564
Ópalo hipnotizador	Talismán	7 po	565
Pantera de ónice	Talismán	7 po	565
Púa salvadora	Talismán	7 po	565
Belladona	Veneno	5 po	698
Veneno de letargiaPC	Veneno	7 po	612
Veneno de víbora negra	Veneno	6 po	612
Objetos permanentes de 2º nivel	**Categoría**	**Precio**	**Pág.**
Arma +1	Arma	35 po	548
Arma de hierro frío, de baja calidad	Arma	40 po o más	547
Arma de plata, de baja calidad	Arma	40 po o más	547
Armadura completa	Armadura	30 po	275
Escudo de hierro frío, de baja calidad	Escudo	34 po	568
Escudo de plata, de baja calidad	Escudo	34 po	569
Rodela de hierro frío, de baja calidad	Escudo	30 po	568
Rodela de plata, de baja calidad	Escudo	30 po	569
Figurita maravillosa, perro de ónice	Mano	34 po	592
*Broche de escudo*PC	Puesto	30 po	580
Mano del mago	Puesto	30 po	584
*Orientador*PC	Puesto	28 po	585
*Sombrero de disfraz*PC	Puesto	30 po	586
Vendas de golpes poderosos +1	Puesto	35 po	588
Potencia +1 para arma	Runa	35 po	596
Consumibles de 3er nivel	**Categoría**	**Precio**	**Pág.**
Aceite de reparación	Aceite	9 po	555
Bolsa de maraña, moderado	Bomba	10 po	602
Frasco de ácido, moderado	Bomba	10 po	602
Fuego de alquimista, moderado	Bomba	10 po	602
Piedra de trueno, moderado	Bomba	10 po	603
Rayo embotellado, moderado	Bomba	10 po	603
Vial de escarcha, moderado	Bomba	10 po	603
Amuleto de plumas, arcón	Consumible	10 po	566
Amuleto de plumas, pájaro	Consumible	8 po	566
Mutágeno bestial, moderado	Elixir	12 po	603
Mutágeno cognitivo, moderado	Elixir	12 po	603
Mutágeno de juggernaut, moderado	Elixir	12 po	607
Mutágeno de mercurio, moderado	Elixir	12 po	607
Mutágeno de pico de oro, moderado	Elixir	12 po	607
Mutágeno sereno, moderado	Elixir	12 po	607
Disparo de baliza	Munición	10 po	559
Flecha de sueño	Munición	11 po	556
Flecha de zarcillo	Munición	10 po	557
Munición de impacto de conjuro I	Munición	12 po	557
Pergamino de conjuro de 2º nivel	Pergamino	12 po	558
Poción curativa, menor	Poción	12 po	559
Poción de respiración acuática	Poción	11 po	560

Piedra de paso de pluma	Talismán	8 po	560
Aceite de cytilesh	Veneno	10 po	609
Raíz de sepultura	Veneno	10 po	611
Objetos permanentes de 3er nivel	**Categoría**	**Precio**	**Pág.**
Hacha de represalia	Arma	60 po	549
Horca del guerrero	Arma	50 po	550
Bastón de fuego	Bastón	60 po	553
Incensario de revelación, menor	Mano	55 po	593
Instrumento de maestro, menor	Mano	60 po	593
*Amuleto de protección contra la canalización*PC	Puesto	56 po	576
Anillo de ventrílocuo	Puesto	60 po	578
Anillos de duplicar	Puesto	50 po	579
Brazales de desvío de proyectiles	Puesto	52 po	580
Brazalete de celeridad	Puesto	58 po	580
Capa del coyote	Puesto	60 po	581
Colgante del ocultismo	Puesto	60 po	582
Fular danzante	Puesto	60 po	583
Gafas del rastreador	Puesto	60 po	583
Máscara de personificar	Puesto	50 po	584
Ocular del artesano	Puesto	60 po	585
Sombrero del mago	Puesto	50 po	587
Resbaladiza	Runa	45 po	597
Retornante	Runa	55 po	599
Sombra	Runa	55 po	597
Varita de conjuro de 1er nivel	Varita	60 po	616
Consumibles de 4º nivel	**Categoría**	**Precio**	**Pág.**
Amuleto de plumas, abanico	Consumible	15 po	566
Elixir de forma de niebla, menor	Elixir	18 po	604
Elixir de lobo invernal, menor	Elixir	15 po	606
Elixir de ojo de bombardero, menor	Elixir	14 po	605
Elixir de puño de piedra	Elixir	13 po	605
Elixir de salamandra, menor	Elixir	15 po	605
Elixir de visión en la oscuridad, moderado	Elixir	11 po	605
Flecha víbora	Munición	17 po	557
Virote trepador	Munición	15 po	558
Poción de disminución, normal	Poción	15 po	560
*Poción de invisibilidad*PC	Poción	20 po	560
Poción de piel robliza	Poción	15 po	560
Escama de tortuga dragón	Talismán	13 po	563
Gema de miedo	Talismán	20 po	563
Pico de buscasangre	Talismán	20 po	565
Trampa de lazo de aviso	Trampa de lazo	15 po	614
Trampa de lazo de azote de acechadores*PC*	Trampa de lazo	15 po	614
Trampa de lazo de derribo	Trampa de lazo	15 po	614
Trampa de lazo lisiante*PC*	Trampa de lazo	15 po	615
Trampa de lazo mordiente	Trampa de lazo	15 po	615
Objetos permanentes de 4º nivel	**Categoría**	**Precio**	**Pág.**
Arma +1 de golpe	Arma	100 po	548
Bastón de animal	Bastón	90 po	551
Bastón de curación	Bastón	90 po	552
Bastón de mentalista	Bastón	90 po	554
Escudo recio, inferior	Escudo	100 po	570
Bolsa de contención tipo I	Mano	75 po	590
Cinturón de levantar pesos	Puesto	80 po	582
Gafas de alquimista	Puesto	100 po	583
Guantes del sanador	Puesto	80 po	584
Máscara de demonio	Puesto	85 po	584
Vendas de golpes poderosos +1 de golpe	Puesto	100 po	588
Golpe	Runa	65 po	596
Toque fantasmal	Runa	75 po	600
Varita de ensanchar 1º	Varita	100 po	617
Consumibles de 5º nivel	**Categoría**	**Precio**	**Pág.**
Ungüento de resbalamiento	Aceite	25 po	556
Elixir de la vida, menor	Elixir	30 po	604
Elixir de ojo de águila, moderado	Elixir	27 po	604
Elixir de toque del mar, menor	Elixir	22 po	605
Elixir del guepardo, moderado	Elixir	25 po	605
Munición de impacto de conjuro II	Munición	30 po	557
Pergamino de conjuro de 3er nivel	Pergamino	30 po	558
Poción de saltar	Poción	21 po	560
Amuleto de diente de tiburón	Talismán	23 po	561
Llave furtiva	Talismán	22 po	564
Menuki de tigre	Talismán	30 po	564
Saltamontes esmeralda	Talismán	30 po	565
Veneno de araña cazadora	Veneno	25 po	611
Objetos permanentes de 5º nivel	**Categoría**	**Precio**	**Pág.**
Daga de veneno	Arma	150 po	549
Honda maullante	Arma	155 po	550
Armadura +1	Armadura	160 po	544
Armadura de hierro frío, de baja calidad	Armadura	140 po o más	543
Armadura de plata, de baja calidad	Armadura	140 po o más	544
Escenario de bolsillo	Estructura	138 po	571
*Cuentas de plegarias sagradas, normales*PC	Mano	160 po	591
Llave maestra, normal	Mano	125 po	593
Botas élficas	Puesto	145 po	580
Collar de bolas de fuego tipo I	Puesto	44 po	582
Gafas de noche	Puesto	150 po	583
Insignia de diplomático	Puesto	125 po	584
Disruptora	Runa	150 po	599
Ilusoria	Runa	140 po	596
Potencia +1 para armadura	Runa	160 po	595
Varita de conjuro de 2º nivel	Varita	160 po	615
Varita de continuación 1º	Varita	160 po	617
Varita de proyectiles múltiples 1º	Varita	160 po	617
Consumibles de 6º nivel	**Categoría**	**Precio**	**Pág.**
Aceite de ingravidez, mayor	Aceite	36 po	555
Ungüento contra la parálisis	Aceite	40 po	556
Amuleto de plumas, árbol	Consumible	38 po	566
Polvo de aparición	Consumible	50 po	567
Antídoto, moderado	Elixir	35 po	604
Antiplaga, moderado	Elixir	35 po	604
Elixir de forma de niebla, moderado	Elixir	56 po	604
Poción curativa, moderada	Poción	50 po	559
*Poción de la verdad*PC	Poción	46 po	560
Poción de nadar, moderada	Poción	50 po	560
Poción de resistencia, menor	Poción	45 po	560
Cubo de hierro	Talismán	50 po	562
Veneno de escorpión gigante	Veneno	40 po	611
Objetos permanentes de 6º nivel	**Categoría**	**Precio**	**Pág.**
Bastón de entrelazar	Arma	250 po	548
*Kukri sangriento*PC	Arma	240 po	550
*Piel de gul*PC	Armadura	220 po	546
Bastón de abjuración	Bastón	230 po	552
Bastón de adivinación	Bastón	230 po	552
Bastón de conjuración	Bastón	230 po	552
Bastón de encantamiento	Bastón	230 po	552

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Bastón de evocación	Bastón	230 po	553
Bastón de ilusión	Bastón	230 po	553
Bastón de nigromancia	Bastón	230 po	554
Bastón de transmutación	Bastón	230 po	554
Bastón frondoso	Bastón	225 po	554
Escudo de guardia contra conjuros	Escudo	250 po	569
Escudo del león	Escudo	245 po	569
Campanilla de apertura[PC]	Mano	235 po	590
Cuerno de niebla	Mano	230 po	591
Muérdago primitivo, normal	Mano	230 po	593
Multiusos del viajero	Mano	200 po	594
Anillo del carnero	Puesto	220 po	578
Anillo de resistencia a la energía	Puesto	245 po	578
Capa clandestina[PC]	Puesto	230 po	580
Gargantilla de elocuencia	Puesto	200 po	583
Piedra eón, nódulo de oro[PC]	Puesto	230 po	586
Cambiante	Runa	225 po	598
Varita de ensanchar 2º	Varita	250 po	617
Consumibles de 7º nivel	**Categoría**	**Precio**	**Pág.**
Amuleto de plumas, ancla	Consumible	55 po	566
Elixir de comprensión, mayor	Elixir	54 po	604
Elixir de salto mayor	Elixir	55 po	605
Ahumadera, mayor	Material	53 po	608
Munición de impacto de conjuro III	Munición	70 po	557
Pergamino de conjuro de 4º nivel	Pergamino	70 po	558
Poción de aliento de dragón, joven	Poción	70 po	559
Suero de cambio de sexo	Poción	60 po	561
Cabujón de bloqueo rápido[PC]	Talismán	70 po	562
Nudo del asesino	Talismán	66 po	564
Trofeo macabro	Talismán	55 po	565
Pasta de raíz de viraguia	Veneno	55 po	610
Veneno de avispa gigante	Veneno	55 po	611
Objetos permanentes de 7º nivel	**Categoría**	**Precio**	**Pág.**
Malla de luz de luna	Armadura	360 po	546
Herraduras de velocidad	Compañero	340 po	576
Escudo de hierro frío, de calidad normal	Escudo	340 po	563
Escudo de plata, de calidad normal	Escudo	340 po	569
Escudo espinado	Escudo	360 po	569
Escudo recio, menor	Escudo	360 po	570
Rodela de hierro frío, de calidad normal	Escudo	300 po	568
Rodela de plata, de calidad normal	Escudo	300 po	569
Aire embotellado	Mano	320 po	589
Bolsa de contención tipo II	Mano	300 po	590
Decantador inagotable de agua	Mano	320 po	591
Figurita maravillosa, serpiente de jade	Mano	340 po	593
Anillo de hechicería tipo I[PC]	Puesto	360 po	577
Anillo de sustento[PC]	Puesto	325 po	578
Botas de salto	Puesto	340 po	579
Capa élfica	Puesto	360 po	582
Collar de bolas de fuego tipo II	Puesto	115 po	582
Guantes de almacenamiento[PC]	Puesto	340 po	584
Piedra eón, esfera de turmalina[PC]	Puesto	350 po	586
Piedra eón, huso transparente[PC]	Puesto	325 po	586
Sombrero de disfraz, mayor	Puesto	340 po	587
Zapatillas de escalada de araña	Puesto	325 po	589
Hiriente	Runa	340 po	599
Varita de conjuro de 3er nivel	Varita	360 po	616
Varita de continuación 2º	Varita	360 po	617

Consumibles de 8º nivel	**Categoría**	**Precio**	**Pág.**
Amuleto de plumas, bote de cisne	Consumible	76 po	566
Vela de la verdad[PC]	Consumible	75 po	567
Elixir de visión en la oscuridad, mayor	Elixir	90 po	605
Poción de disminución, mayor	Poción	90 po	560
Poción de rapidez	Poción	90 po	560
Poción de volar, normal	Poción	100 po	561
Baratija de jade	Talismán	100 po	562
Diente del patíbulo	Talismán	100 po	562
Trampa de lazo aferrante	Trampa de lazo	75 po	613
Trampa de lazo de bomba	Trampa de lazo	75 po	614
Trampa de lazo de golpe	Trampa de lazo	75 po	615
Residuo de hierba aguja	Veneno	75 po	611
Veneno de wyvern	Veneno	80 po	612
Objetos permanentes de 8º nivel	**Categoría**	**Precio**	**Pág.**
Armadura +1 resistente	Armadura	500 po	544
Bastón de animal, mayor	Bastón	460 po	551
Bastón de curación, mayor	Bastón	470 po	552
Bastón de fuego, mayor	Bastón	450 po	553
Bastón de iluminación	Bastón	425 po	553
Bastón de mentalista, mayor	Bastón	450 po	554
Collar de discreción	Compañero	475 po	576
Escudo adamantino, de calidad normal[PC]	Escudo	440 po	568
Escudo de maderaoscura, de calidad normal[PC]	Escudo	440 po	568
Escudo de *mithril*, de calidad normal[PC]	Escudo	440 po	568
Escudo de piel de dragón, de calidad normal[PC]	Escudo	440 po	569
Escudo pavés de maderaoscura, de calidad normal[PC]	Escudo	560 po	568
Rodela adamantina, de calidad normal[PC]	Escudo	400 po	567
Rodela de maderaoscura, de calidad normal[PC]	Escudo	400 po	568
Rodela de *mithril*, de calidad normal[PC]	Escudo	400 po	568
Rodela de piel de dragón, de calidad normal[PC]	Escudo	400 po	569
Cetro de las maravillas[R]	Mano	465 po	590
Brazales de armadura tipo I	Puesto	450 po	580
Corrosiva	Runa	500 po	598
Electrizante	Runa	500 po	599
Gélida	Runa	500 po	599
Flamígera	Runa	500 po	599
Invisibilidad	Runa	500 po	597
Resbaladiza, mayor	Runa	450 po	597
Resistente	Runa	340 po	597
Resistente a la energía	Runa	420 po	597
Tronante	Runa	500 po	600
Varita de bolas de fuego abrasadoras 3º	Varita	500 po	617
Varita de ensanchar 3º	Varita	500 po	617
Consumibles de 9º nivel	**Categoría**	**Precio**	**Pág.**
Aceite alineado	Aceite	140 po	555
Amuleto de plumas, látigo	Consumible	130 po	566
Jabalina de rayo	Consumible	110 po	567
Polvo de desaparición	Consumible	135 po	567

Elixir de la vida, moderado	Elixir	150 po	604
Elixir del guepardo, mayor	Elixir	110 po	605
Flecha de tormenta	Munición	130 po	557
Munición de impacto de conjuro IV	Munición	150 po	557
Munición explosiva, normal	Munición	130 po	557
Pergamino de conjuro de 5º nivel	Pergamino	150 po	558
Polvo de liche	Veneno	110 po	610
Raíz araña	Veneno	110 po	610
Objetos permanentes de 9º nivel	**Categoría**	**Precio**	**Pág.**
Hoja de penumbra	Arma	700 po	549
Piel de rinoceronte	Armadura	700 po	546
Collar de empatía	Compañero	600 po	576
Escudo de fuerza[PC]	Escudo	650 po	569
Escudo del matadragones[PC]	Escudo	670 po	570
Cetro inamovible	Mano	600 po	591
Concha del tritón	Mano	640 po	591
Cuerno detonante	Mano	700 po	591
Anillo de ventrílocuo, mayor	Puesto	670 po	578
Anillo del mensajero	Puesto	700 po	577
Brazales de frío de proyectiles, mayores	Puesto	650 po	580
Brazaletes de atletismo	Puesto	645 po	580
Capa del coyote, mayor	Puesto	650 po	581
Cinturón de los cinco reyes[PC]	Puesto	650 po	582
Colgante de ocultismo, mayor	Puesto	650 po	582
Collar de bolas de fuego tipo III	Puesto	300 po	582
Filacteria de fidelidad	Puesto	680 po	583
Fular danzante, mayor	Puesto	650 po	583
Gafas del rastreador, mayores	Puesto	660 po	583
Guantes del sanador, mayores	Puesto	700 po	584
Máscara de personificar, mayor	Puesto	650 po	584
Mochila de los medianos[PC]	Puesto	675 po	585
Ojos de águila	Puesto	700 po	585
Sombrero del mago, mayor	Puesto	650 po	587
Grave	Runa	700 po	599
Sombra, mayor	Runa	650 po	597
Varita de conjuro de 4º nivel	Varita	700 po	616
Varita de continuación 3º	Varita	700 po	617
Varita de proyectiles múltiples 3º	Varita	700 po	617
Consumibles de 10º nivel	**Categoría**	**Precio**	**Pág.**
Gema elemental	Consumible	200 po	567
Antídoto, mayor	Elixir	160 po	604
Antiplaga, mayor	Elixir	160 po	604
Elixir de forma de niebla, mayor	Elixir	180 po	604
Elixir de ojo de águila, mayor	Elixir	200 po	604
Infusión del bravo, moderada	Elixir	150 po	606
Poción de resistencia, moderada	Poción	180 po	560
Medallón de hierro	Talismán	175 po	564
Moneda desvanecedora	Talismán	160 po	564
Murciélago momificado	Talismán	175 po	564
Acónito	Veneno	155 po	609
Esencia de sombra	Veneno	160 po	610
Objetos permanentes de 10º nivel	**Categoría**	**Precio**	**Pág.**
Arma +2 de golpe	Arma	1.000 po	548
Arma de hierro frío, de calidad normal	Arma	880 po o +	547
Arma de plata, de calidad normal	Arma	880 po o +	547
Coraza de mando	Armadura	1.000 po	545
Piel de anguila eléctrica	Armadura	950 po	546
Bastón de abjuración, mayor	Bastón	900 po	552
Bastón de adivinación, mayor	Bastón	900 po	552
Bastón de conjuración, mayor	Bastón	900 po	552
Bastón de encantamiento, mayor	Bastón	900 po	552
Bastón de evocación, mayor	Bastón	900 po	553
Bastón de ilusión, mayor	Bastón	900 po	553
Bastón de nigromancia, mayor	Bastón	900 po	554
Bastón de transmutación, mayor	Bastón	900 po	554
Bardas del céfiro	Compañero	900 po	576
Escudo recio, moderado	Escudo	1.000 po	570
Guardián de la forja[PC]	Escudo	975 po	570
Yurta del explorador	Estructura	880 po	571
Figurita maravillosa, leones de oro	Mano	900 po	592
Incensario de revelación, moderado	Mano	900 po	593
Instrumento de maestro, moderado	Mano	900 po	593
Anillo de contraconjuros[PC]	Puesto	925 po	577
Anillo de hechicería tipo II[PC]	Puesto	1.000 po	577
Anillo de mentiras[PC]	Puesto	850 po	577
Anillo de resistencia a la energía, mayor	Puesto	975 po	578
Botas aladas	Puesto	850 po	579
Botas del temerario	Puesto	900 po	579
Capa clandestina, mayor	Puesto	900 po	580
Capa del murciélago	Puesto	950 po	581
Capa del impostor[PC]	Puesto	980 po	581
Gargantilla de elocuencia, mayor	Puesto	850 po	583
Máscara de demonio, mayor	Puesto	900 po	584
Vendas de golpes poderosos +2 de golpe	Puesto	1.000 po	588
Vestidura de los druidas	Puesto	1.000 po	589
Invisibilidad, mayor	Runa	1.000 po	597
Potencia +2 para arma	Runa	935 po	596
Varita de ensanchar 4º	Varita	1.000 po	517
Consumibles de 11º nivel	**Categoría**	**Precio**	**Pág.**
Aceite de bordes afilados[PC]	Aceite	250 po	555
Aceite de repulsión	Aceite	175 po	556
Bolsa de maraña, mayor	Bomba	250 po	602
Frasco de ácido, mayor	Bomba	250 po	602
Fuego de alquimista, mayor	Bomba	250 po	603
Piedra de trueno, mayor	Bomba	250 po	603
Rayo embotellado, mayor	Bomba	250 po	603
Vial de escarcha, mayor	Bomba	250 po	603
Mutágeno bestial, mayor	Elixir	300 po	606
Mutágeno cognitivo, mayor	Elixir	300 po	606
Mutágeno de juggernaut, mayor	Elixir	300 po	607
Mutágeno de mercurio, mayor	Elixir	300 po	607
Mutágeno de pico de oro, mayor	Elixir	300 po	607
Mutágeno sereno, mayor	Elixir	300 po	607
Munición de impacto de conjuro 5º	Munición	300 po	557
Pergamino de conjuro de 6º nivel	Pergamino	300 po	558
Poción de nadar, mayor	Poción	250 po	560
Resina de quemadura asoladora	Veneno	225 po	611
Objetos permanentes de 11º nivel	**Categoría**	**Precio**	**Pág.**
Arco del juramento	Arma	1.300 po	548
Arma adamantina, de calidad normal[PC]	Arma	1.400 po o +	547
Arma de maderaoscura, de calidad normal[PC]	Arma	1.400 po o +	547
Arma de *mithril*, de calidad normal[PC]	Arma	1.400 po o +	547

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Armadura +2 resistente	Armadura	1.400 po	544
Armadura de hierro frío, de calidad normal	Armadura	1.200 po o +	543
Armadura de plata, de calidad normal	Armadura	1.200 po o +	544
Escudo atrapaflechas	Escudo	1.350 po	569
Escudo flotante[PC]	Escudo	1.250 po	570
Bolsa de contención tipo III	Mano	1.200 po	590
Cuentas de plegarias sagradas, mayores[PC]	Mano	1.400 po	591
Llave maestra, mayor	Mano	1.250 po	593
Sotana de devoción	Puesta	1.150 po	587
Anillo de artilugios maníacos[PC]	Puesto	1.175 po	577
Anillos de duplicar, mayores	Puesto	1.300 po	579
Botas élficas, mayores	Puesto	1.250 po	580
Collar de bolas de fuego tipo IV	Puesto	700 po	582
Gafas de alquimista, mayores	Puesto	1.400 po	583
Gafas de la noche, mayores	Puesto	1.250 po	583
Gorjal del rugido primigenio	Puesto	1.250 po	583
Ocular del artesano, mayor	Puesto	1.200 po	585
Anárquica Runa	Runa	1.400 po	598
Axiomática Runa	Runa	1.400 po	598
Potencia +2 para armadura	Runa	1.060 po	595
Profana Runa	Runa	1.400 po	599
Sagrada Runa	Runa	1.400 po	599
Varita de conjuro de 5º nivel	Varita	1.500 po	616
Varita de continuación 4º	Varita	1.400 po	617
Consumibles de 12º nivel	**Categoría**	**Precio**	**Pág.**
Aceite de animación[PC]	Aceite	330 po	555
Ungüento contra la parálisis, mayor	Aceite	325 po	556
Elixir de lobo invernal, moderado	Elixir	320 po	606
Elixir de salamandra, moderado	Elixir	320 po	605
Elixir de toque del mar, moderado	Elixir	300 po	605
Munición perforante	Munición	400 po	557
Poción curativa, mayor	Poción	400 po	559
Poción de aliento de dragón, adulto	Poción	400 po	559
Poción de don de lenguas[PC]	Poción	320 po	560
Banda de desaparición	Talismán	320 po	562
Equilibrador de hierro	Talismán	400 po	563
Ojo de comprensión	Talismán	400 po	565
Trampa de lazo aturdidora	Trampa de lazo	320 po	613
Trampa de lazo de cuchilla segadora	Trampa de lazo	320 po	614
Trampa de lazo de espinos sangrantes	Trampa de lazo	320 po	614
Vino de sopor	Veneno	325 po	612
Objetos permanentes de 12º nivel	**Categoría**	**Precio**	**Pág.**
Arma +2 de golpe mayor	Arma	2.000 po	548
Armadura adamantina, de calidad normal[PC]	Armadura	1.600 po o +	543
Armadura de maderaoscura, de calidad normal[PC]	Armadura	1.600 po o +	543
Armadura de *mithril*, de calidad normal[PC]	Armadura	1.600 po o +	543
Armadura de piel de dragón, de calidad normal[PC]	Armadura	1.600 po o +	544
Bastón de animal, superior	Bastón	1.900 po	551
Bastón de curación, superior	Bastón	1.800 po	552
Bastón de fuego, superior	Bastón	1.800 po	553
Bastón de mentalista, superior	Bastón	1.800 po	554
Bastón frondoso, mayor	Bastón	1.750 po	554
Escoba de volar	Mano	1.900 po	592
Medicinas maravillosas, normales	Mano	1.800 po	593
Anillo de hechicería tipo III[PC]	Puesto	2.000 po	577
Anillo de nadar	Puesto	1.750 po	577
Anillo de trepar	Puesto	1.750 po	578
Capa del bersérker	Puesto	2.000 po	581
Capa élfica, mayor	Puesto	1.750 po	582
Piedra eón, romboide rosa[PC]	Puesto	1.900 po	586
Vendas +2 de golpe mayores de golpes poderosos	Puesto	2.000 po	588
Fortificación	Runa	2.000 po	596
Golpe, mayor	Runa	1.065 po	596
Resistente a la energía, mayor	Runa	1.650 po	597
Varita de bolas de fuego abrasadoras 5º	Varita	2.000 po	617
Varita de ensanchar 5º	Varita	2.000 po	617
Consumibles de 13er nivel	**Categoría**	**Precio**	**Pág.**
Elixir de la vida, mayor	Elixir	600 po	604
Munición de impacto de conjuro VI	Munición	600 po	557
Munición explosiva, mayor	Munición	520 po	557
Pergamino de conjuro de 7º nivel	Pergamino	600 po	558
Panacea[PC]	Poción	450 po	559
Entramado de reparación[PC]	Talismán	525 po	563
Polvo de hongo de la muerte	Veneno	450 po	610
Veneno de gusano púrpura	Veneno	500 po	612
Objetos permanentes de 13er nivel	**Categoría**	**Precio**	**Pág.**
Arrojadiza de los enanos	Arma	2.750 po	548
Lengua de fuego	Arma	2.800 po	550
Armadura celestial	Armadura	2.500 po	545
Armadura demoníaca	Armadura	2.500 po	545
Cota de malla élfica, de calidad normal[PC]	Armadura	2.500 po	544
Escamas de suerte	Armadura	2.600 po	546
Escudo recio, mayor	Escudo	3.000 po	570
Bolsa de contención tipo IV	Mano	2.400 po	590
Figurita maravillosa, elefante de mármol	Mano	2.700 po	592
Anillo del carnero, mayor	Puesto	2.700 po	578
Botas de velocidad	Puesto	3.000 po	579
Collar de bolas de fuego tipo V	Puesto	1.600 po	582
Mochila de los medianos, mayor[PC]	Puesto	2.850 po	585
Ojo de la fortuna	Puesto	2.700 po	585
Piedra eón, elipsoide lavanda pálido[PC]	Puesto	2.200 po	586
Afilada[PC]	Runa	3.000 po	597
Almacenaconjuros[PC]	Runa	2.700 po	598
Danzante[PC]	Runa	2.700 po	598
Varita de conjuro de 6º nivel	Varita	3.000 po	617
Varita de continuación 5º	Varita	3.000 po	617
Varita de proyectiles múltiples 5º	Varita	3.000 po	617
Consumibles de 14º nivel	**Categoría**	**Precio**	**Pág.**
Antídoto, superior	Elixir	675 po	604
Antiplaga, superior	Elixir	675 po	604
Elixir de ojo de bombardero, mayor	Elixir	700 po	605
Munición fantasmal	Munición	900 po	557
Poción de resistencia, mayor	Poción	850 po	560
Colmillo de víbora	Talismán	850 po	562
Espiral aturdidora	Talismán	900 po	563
Garrote de hierro	Talismán	900 po	563

Objetos permanentes de 14º nivel	Categoría	Precio	Pág.
Fogonazo de la tormenta	Arma	4.000 po	549
Vengadora sagrada[PC]	Arma	4.500 po	550
Armadura +2 resistente mayor	Armadura	4.500 po	544
Bastón de abjuración, superior	Bastón	4.000 po	552
Bastón de adivinación, superior	Bastón	4.000 po	552
Bastón de conjuración, superior	Bastón	4.000 po	552
Bastón de encantamiento, superior	Bastón	4.000 po	552
Bastón de evocación, superior	Bastón	4.000 po	553
Bastón de ilusión, superior	Bastón	4.000 po	553
Bastón de nigromancia, superior	Bastón	4.000 po	554
Bastón de transmutación, superior	Bastón	4.000 po	554
Herraduras de velocidad, mayores	Compañero	4.250 po	576
Bola de cristal, cuarzo transparente[PC]	Mano	3.800 po	589
Cetro de negación	Mano	4.300 po	591
Muérdago primitivo, mayor	Mano	3.900 po	593
Anillo de hechicería tipo IV[PC]	Puesto	4.500 po	577
Anillo de resistencia a la energía, superior	Puesto	4.400 po	614
Botas de salto, mayores	Puesto	4.250 po	579
Brazales de armadura tipo II	Puesto	4.000 po	580
Disruptora, mayor[PC]	Runa	4.300 po	584
Resistente, mayor	Runa	3.440 po	596
Varita de ensanchar 6º	Varita	4.500 po	617
Consumibles de 15º nivel	**Categoría**	**Precio**	**Pág.**
Aceite de ofuscación	Aceite	1.200 po	555
Elixir de la vida, superior	Elixir	1.300 po	604
Elixir de toque del mar, mayor	Elixir	920 po	605
Infusión del bravo, mayor	Elixir	700 po	606
Bala de piedra	Munición	1.300 po	556
Munición de impacto de conjuro VII	Munición	1.300 po	557
Virote de desintegración[PC]	Munición	1.300 po	558
Pergamino de conjuro de 8º nivel	Pergamino	1.300 po	558
Poción de volar, mayor	Poción	1.000 po	561
Bilis de dragón	Veneno	925 po	609
Bruma de niebla mental	Veneno	1.000 po	610
Objetos permanentes de 15º nivel	**Categoría**	**Precio**	**Pág.**
Armadura completa de las profundidades[PC]	Armadura	6.500 po	545
Escudo de hierro frío, de alta calidad	Escudo	5.500 po	568
Escudo de plata, de alta calidad	Escudo	5.500 po	569
Rodela de hierro frío, de alta calidad	Escudo	5.000 po	568
Rodela de plata, de alta calidad	Escudo	5.000 po	569
Bola de cristal, selenita[PC]	Mano	7.000 po	589
Figurita maravillosa, corcel de obsidiana[PC]	Mano	6.000 po	592
Collar de bolas de fuego tipo VI de fuego tipo VI	Puesto	4.200 po	582
Túnica del archimago[PC]	Puesto	6.500 po	588
Antimagia[PC]	Runa	6.500 po	596
Corrosiva, mayor	Runa	6.500 po	598
Electrizante, mayor	Runa	6.500 po	599
Flamígera, mayor	Runa	6.500 po	599
Gélida, mayor	Runa	6.500 po	599
Tronante, mayor	Runa	6.500 po	600
Varita de conjuro de 7º nivel	Varita	6.500 po	617
Varita de continuación 6º	Varita	6.500 po	617

Consumibles de 16º nivel	Categoría	Precio	Pág.
Elixir de lobo invernal, mayor	Elixir	1.400 po	604
Elixir de ojo de águila, superior	Elixir	2.000 po	604
Elixir de salamandra, mayor	Elixir	1.400 po	605
Poción de visión verdadera	Poción	1.500 po	561
Navette de llamas	Talismán	1.800 po	564
Polvo de fantasma	Talismán	1.800 po	565
Trampa de lazo de granizada de flechas	Trampa de lazo	1.500 po	615
Trampa de lazo de lanzas omnidireccionales	Trampa de lazo	1.500 po	615
Vapor de pesadilla	Veneno	1.400 po	611
Vapores de azufre	Veneno	1.500 po	611
Objetos permanentes de 16º nivel	**Categoría**	**Precio**	**Pág.**
Arma +3 de golpe mayor	Arma	10.000 po	548
Arma de hierro frío, de alta calidad	Arma	9.000 po o +	547
Arma de plata, de alta calidad	Arma	9.000 po o +	547
Hierro de marcar de escarcha	Arma	10.000 po	549
Armadura completa dracónica[PC]	Armadura	10.000 po	545
Bastón de curación, verdadero	Bastón	9.200 po	552
Bastón de poder[R]	Bastón	10.000 po	554
Escudo adamantino, de alta calidad[PC]	Escudo	8.800 po	568
Escudo de maderaoscura, de alta calidad	Escudo	8.800 po	568
Escudo de *mithril*, de alta calidad[PC]	Escudo	8.800 po	568
Escudo de piel de dragón, de alta calidad[PC]	Escudo	8.800 po	569
Escudo flotante, mayor	Escudo	9.000 po	570
Escudo pavés de maderaoscura, de alta calidad[PC]	Escudo	11.200 po	568
Escudo recio, superior	Escudo	10.000 po	570
Rodela adamantina, de alta calidad[PC]	Escudo	8.000 po	568
Rodela de maderaoscura, de alta calidadPC	Escudo	8.000 po	568
Rodela de *mithril*, de alta calidad[PC]	Escudo	8.000 po	568
Rodela de piel de dragón, de alta calidad[PC]	Escudo	8.000 po	569
Fortaleza instantánea[PC]	Estructura	9.300 po	571
Bola de cristal, piedra lunar[PC]	Mano	7.500 po	589
Piedra eón, prisma naranja[PC]	Puesto	9.750 po	586
Vendas +3 de golpe mayores de golpes poderosos	Puesto	10.000 po	589
Potencia +3 para arma	Runa	8.935 po	596
Resbaladiza, superior	Runa	9.000 po	597
Velocidad[R]	Runa	10.000 po	600
Varita de bolas de fuego abrasadoras 7º	Varita	10.000 po	617
Varita de ensanchar 7º	Varita	10.000 po	617
Varita asesina 7º	Varita	10.000 po	617
Consumibles de 17º nivel	**Categoría**	**Precio**	**Pág.**
Bolsa de maraña, superior	Bomba	2.500 po	602
Frasco de ácido, superior	Bomba	2.500 po	602
Fuego de alquimista, superior	Bomba	2.500 po	603
Piedra de trueno, superior	Bomba	2.500 po	603
Rayo embotellado, superior	Bomba	2.500 po	603
Vial de escarcha, superior	Bomba	2.500 po	603
Mutágeno bestial, superior	Elixir	3.000 po	606
Mutágeno cognitivo, superior	Elixir	3.000 po	606

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Mutágeno de juggernaut, superior	Elixir	3.000 po	607
Mutágeno de mercurio, superior	Elixir	3.000 po	607
Mutágeno de pico de oro, superior	Elixir	3.000 po	607
Mutágeno sereno, superior	Elixir	3.000 po	607
Munición de impacto de conjuro VIII	Munición	3.000 po	557
Pergamino de conjuro de 9º nivel	Pergamino	3.000 po	558
Poción de aliento de dragón, sierpe	Poción	3.000 po	559
Esquirla disipante	Talismán	2.400 po	563
Cicuta	Veneno	2.250 po	610
Objetos permanentes de 17º nivel	**Categoría**	**Precio**	**Pág.**
Arma adamantina, de alta calidad[R]	Arma	13.000 po o +	547
Arma de maderaoscura, de alta calidad[R]	Arma	13.000 po o +	547
Arma de *mithril*, de alta calidad[R]	Arma	13.000 po o +	547
Hoja de la suerte[R]	Arma	15.000 po	550
Lengua de fuego, mayor	Arma	13.800 po	546
Escama impenetrable[PC]	Armadura	12.800 po	575
Cinturón de fuerza de gigante	Cúspide	15.000 po	575
Cinturón de regeneración	Cúspide	15.000 po	575
Diadema de intelecto	Cúspide	15.000 po	575
Diadema de sabiduría inspirada	Cúspide	15.000 po	575
Tiara de persuasión	Cúspide	15.000 po	575
Tobilleras de celeridad	Cúspide	15.000 po	575
Escudo de oricalco, de alta calidad[R]	Escudo	13.200 po	568
Rodela de oricalco, de alta calidad[R]	Escudo	12.000 po	568
Bola de cristal, peridoto[PC]	Mano	12.500 po	572
Anillo del mensajero, mayor	Puesto	13.500 po	577
Botas del temerario, mayores	Puesto	14.000 po	579
Brazaletes de atletismo, mayores	Puesto	13.000 po	580
Capa del murciélago, mayor	Puesto	13.000 po	581
Collar de bolas de fuego tipo VII	Puesto	9.600 po	582
Filacteria de fidelidad, mayor	Puesto	13.000 po	583
Gafas de alquimista, superiores	Puesto	15.000 po	583
Mochila de viajero[R]	Puesto	14.800 po	585
Túnica de ojos[PC]	Puesto	13.000 po	587
Venda de ojos del terror	Puesto	15.000 po	588
Etérea[PC]	Runa	13.500 po	596
Sombra, superior	Runa	14.000 po	597
Vorpalina[R]	Runa	15.000 po	600
Varita de conjuro de 8º nivel	Varita	15.000 po	617
Varita de continuación 7º	Varita	15.000 po	617
Varita de proyectiles múltiples 7º	Varita	15.000 po	617
Consumibles de 18º nivel	**Categoría**	**Precio**	**Pág.**
Poción curativa, superior	Poción	5.000 po	559
Poción de indetectabilidad	Poción	4.400 po	560
Sueño del rey	Veneno	4.000 po	611
Objetos permanentes de 18º nivel	**Categoría**	**Precio**	**Pág.**
Arma de oricalco, de alta calidad[R]	Arma	20.500 po o +	547
Fogonazo de la tormenta, mayor	Arma	21.000 po	549
Armadura +3 resistente mayor	Armadura	24.000 po	544
Armadura de hierro frío, de alta calidad	Armadura	20.000 po o +	543
Armadura de plata, de alta calidad	Armadura	20.000 po o +	544
Coraza de mando, mayor	Armadura	22.000 po	546
Escudo indestructible[R]	Escudo	24.000 po	570
Escudo reflectante[PC]	Escudo	18.000 po	570
Incensario de revelación, mayor	Mano	19.000 po	593
Instrumento de maestro, mayor	Mano	19.000 po	593
Medicinas maravillosas, mayores	Mano	19.000 po	593
Tomo de posibilidad	Mano	22.000 po	594
Anillo de artilugios maníacos, mayor	Puesto	4.250 po	577
Aparato inexplicable	Puesto	19.000 po	579
Gafas de noche, superiores	Puesto	20.000 po	583
Fortificación, mayor	Runa	24.000 po	596
Potencia +3 para armadura	Runa	20.560 po	595
Varita de ensanchar 8º	Varita	24.000 po	617
Varita asesina 8º	Varita	24.000 po	617
Consumibles de 19º nivel	**Categoría**	**Precio**	**Pág.**
Elixir de la vida, verdadero	Elixir	3.000 po	604
Munición de impacto de conjuro IX	Munición	8.000 po	557
Pergamino de conjuro de 10º nivel	Pergamino	8.000 po	558
Extracto de loto negro	Veneno	6.500 po	610
Objetos permanentes de 19º nivel	**Categoría**	**Precio**	**Pág.**
Arma +3 de golpe superior	Arma	40.000 po	548
Hoja de la suerte, de deseos[R]	Arma	30.000 po	549
Azadón de los titanes[PC]	Arma	36.000 po	548
Armadura adamantina, de alta calidad[PC]	Armadura	32.000 po o +	543
Armadura de maderaoscura, de alta calidad[PC]	Armadura	32.000 po o +	543
Armadura de *mithril*, de alta calidad[PC]	Armadura	32.000 po o +	543
Armadura de piel de dragón, de alta calidad[PC]	Armadura	32.000 po o +	544
Escudo recio, supremo	Escudo	40.000 po	570
Bola de cristal, obsidiana[PC]	Mano	32.000 po	589
Capa del bersérker, mayor	Puesto	40.000 po	581
Piedra eón, elipsoide lavanda y verde[PC]	Puesto	30.000 po	586
Tercer ojo	Puesto	40.000 po	587
Túnica del archimago, mayor[PC]	Puesto	32.000 po	588
Vendas +3 de golpe superiores de golpes poderosos	Puesto	40.000 po	589
Golpe, superior	Runa	31.065 po	596
Varita de conjuro de 9º nivel	Varita	40.000 po	617
Varita de continuación 8º	Varita	40.000 po	617
Consumibles de 20º nivel	**Categoría**	**Precio**	**Pág.**
Aceite antimagia[R]	Aceite	13.000 po	555
Elixir de rejuvenecimiento[PC]	Elixir	—	605
Piedra filosofal[R]	Material	—	608
Trampa de lazo de destripamiento instantáneo	Trampa de lazo	10.000 po	614
Trampa de lazo de rueda de cuchillas giratorias	Trampa de lazo	10.000 po	615
Lágrimas de la muerte	Veneno	12.000 po	610
Objetos permanentes de 20º nivel	**Categoría**	**Precio**	**Pág.**
Martillo celeste[R]	Arma	70.000 po	550
Armadura +3 resistente superior	Armadura	70.000 po	544
Armadura de oricalco, de alta calidad[R]	Armadura	55.000 po o +	543
Cota de malla élfica, de alta calidad[PC]	Armadura	52.000 po o +	544
Bastón de los magos[R]	Bastón	90.000 po	553
Anillo de retorno de conjuros[R]	Puesto	67.000 po	578
Brazales de armadura tipo III	Puesto	60.000 po	580
Susurro de la primera mentira[R]	Puesto	60.000 po	587
Resistente, superior	Runa	49.440 po	596
Varita de bolas de fuego abrasadoras 9º	Varita	70.000 po	617
Varita de ensanchar 9º	Varita	70.000 po	617
Varita de asesina 9º	Varita	70.000 po	617

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Armaduras

Las armaduras se pueden hacer a base de materiales preciosos o se pueden infundir con magia para concederles aptitudes que sobrepasan a las de las armaduras típicas. Muchas armaduras mágicas se crean grabando runas sobre ellas, tal y como se describe en la pág. 594. El bloque de estadísticas de las armaduras mágicas indica el Precio y los atributos de las armaduras más comunes que puedes crear con las runas fundamentales. Otras armaduras especiales pueden estar hechas con materiales preciosos, y algunas son objetos especialmente creados por derecho propio.

Materiales preciosos para armaduras

Las armaduras hechas con materiales preciosos son más caras y a veces conceden efectos especiales. Puedes crear armaduras de cuero a partir de piel de dragón, armaduras de madera a partir de maderaoscura y armaduras de metal a partir de cualquier material precioso, excepto la maderaoscura. Como quiera que la Impedimenta de una armadura se reduce cuando ésta se lleva puesta, usa su Impedimenta de sostenerla para determinar el Precio de su material (los materiales están en la pág. 571).

Armadura adamantina — Objeto 12 o más

POCO COMÚN

Uso armadura puesta; **Impedimenta** variable según la armadura

La armadura adamantina tiene una apariencia negra y brillante y es extraordinariamente duradera (*NdT: el material se denomina adamantita, y los objetos construidos con él, adamantinos*).

Tipo armadura adamantina de calidad normal; **Nivel** 12; **Precio** 1.600 po +160 po por unidad de Impedimenta; **Requisitos de creación** Las materias primas iniciales deben incluir adamantita por valor de por lo menos 200 po +20 po por unidad de Impedimenta.

Tipo armadura adamantina de alta calidad; **Nivel** 19; **Precio** 32.000 po + 3.200 po por unidad de Impedimenta; **Requisitos de creación** Las materias primas iniciales deben incluir adamantita por valor de por lo menos 16.000 po + 1.600 po por unidad de Impedimenta.

Armadura de hierro frío — Objeto 5 o más

Uso armadura puesta; **Impedimenta** variable según la armadura

La armadura de hierro frío indispone a determinadas criaturas si la tocan. Una criatura con debilidad ante el hierro frío (como la mayoría de los demonios y las hadas) que falla de forma crítica un ataque sin armas contra una criatura que lleva puesta una armadura de hierro frío queda indispuesta 1. Una criatura con debilidad ante el hierro frío permanece indispuesta 1 mientras lleva puesta una armadura de hierro frío.

Tipo armadura de hierro frío de baja calidad; **Nivel** 5; **Precio** 140 po + 14 po por unidad de Impedimenta; **Requisitos de creación** Las materias primas iniciales deben incluir hierro frío por valor de por lo menos 70 pp + 7 pp por unidad de Impedimenta.

Tipo armadura de hierro frío de calidad normal; **Nivel** 11; **Precio** 1.200 po + 120 po por unidad de Impedimenta; **Requisitos de creación** Las materias primas iniciales deben incluir hierro frío por valor de por lo menos 150 po + 15 po por unidad de Impedimenta.

Tipo armadura de hierro frío de alta calidad; **Nivel** 18; **Precio** 20.000 po + 2.000 po por unidad de Impedimenta; **Requisitos de creación** Las materias primas iniciales deben incluir hierro frío por valor de por lo menos 10.000 po + 1.000 po por unidad de Impedimenta.

Armadura de maderaoscura — Objeto 12 o más

POCO COMÚN

Uso armadura puesta; **Impedimenta** variable según la armadura

La armadura de maderaoscura es 1 unidad de Impedimenta menor que lo normal (o Impedimenta ligera si la Impedimenta normal es 1, sin efecto alguno en una armadura que normalmente tiene Impedimenta ligera). Es más fácil de llevar que una armadura de madera normal, reduciendo en 2 la puntuación de Fuerza necesaria para ignorar su penalizador a las pruebas y reduciendo en 5 pies (*1,5 m*) su penalizador a la Velocidad (en este libro no hay tipo alguno de armadura de madera).

Tipo armadura de maderaoscura de calidad normal; **Nivel** 12; **Precio** 1.600 po +160 po por unidad de Impedimenta; **Requisitos de creación** Las materias primas iniciales deben incluir maderaoscura por valor de por lo menos 200 po +20 po por unidad de Impedimenta.

Tipo armadura de maderaoscura de alta calidad; **Nivel** 19; **Precio** 32.000 po + 3.200 po por unidad de Impedimenta; **Requisitos de creación** Las materias primas iniciales deben incluir maderaoscura por valor de por lo menos 16.000 po + 1.600 po por unidad de Impedimenta.

Armadura de *mithril* — Objeto 12 o más

POCO COMÚN

Uso armadura puesta; **Impedimenta** variable según la armadura

La armadura de *mithril* es 1 unidad de Impedimenta menor que lo normal (o Impedimenta ligera si la Impedimenta normal es 1, sin efecto alguno en una armadura que normalmente tiene Impedimenta ligera). Es más fácil de llevar que una armadura de metal normal, reduciendo en 2 la puntuación de Fuerza necesaria para ignorar su penalizador a las pruebas y reduciendo en 5 pies (*1,5 m*) su penalizador a la Velocidad.

Tipo armadura de *mithril* de calidad normal; **Nivel** 12; **Precio** 1.600 po +160 po por unidad de Impedimenta; **Requisitos de creación** Las materias primas iniciales deben incluir *mithril* por valor de por lo menos 200 po +20 po por unidad de Impedimenta.

Tipo armadura de mithril de alta calidad; **Nivel** 19; **Precio** 32.000 po + 3.200 po por unidad de Impedimenta; **Requisitos de creación** Las materias primas iniciales deben incluir mithril por valor de por lo menos 16.000 po + 1.600 po por unidad de Impedimenta.

Armadura de oricalco — Objeto 20 o más

RARA

Uso armadura puesta; **Impedimenta** variable según la armadura

Las armaduras de oricalco se pueden grabar con cuatro runas de propiedades mágicas en lugar de tres, debido a la potenciación mágica del oricalco. Si llevas una armadura de oricalco, te otorga visiones del futuro, lo que te concede un bonificador +1 por circunstancia a las tiradas de iniciativa.

ALTERNATIVAS PARA ARMADURAS

Si no quieres llevar armadura o sólo estás entrenado en defensa sin armadura puedes llevar, o bien ropa de explorador, o bien brazales de armadura. La ropa de explorador puede llevar runas grabadas igual que la armadura, por lo que puede proporcionar bonificadores por objeto a la CA o a las salvaciones.

Los brazales de armadura conceden un bonificador +1 por objeto a la CA y un límite de +5 al bonificador por Destreza y además conceden un bonificador a las salvaciones. Este objeto se puede encontrar en la pág. 580

Tipo armadura de oricalco de alta calidad; **Nivel** 20; **Precio** 55.000 po + 5.500 po por unidad de Impedimenta; **Requisitos de creación** Las materias primas iniciales deben incluir oricalco por valor de por lo menos 27.500 po + 2.750 po por unidad de Impedimenta.

ARMADURA DE PIEL DE DRAGÓN — OBJETO 12 O MÁS

POCO COMÚN

Uso armadura puesta; **Impedimenta** variable según la armadura

La armadura de piel de dragón es inmune a un tipo de daño basado en el tipo de dragón de que está hecha (tal y como se indica en la tabla de la pág. 545). Llevar una armadura hecha de piel de dragón también te concede un bonificador +1 por circunstancia a la CA y a las tiradas de salvación contra ataques y conjuros que infligen el tipo de daño correspondiente.

Tipo armadura de piel de dragón de calidad normal; **Nivel** 12; **Precio** 1.600 po +160 po por unidad de Impedimenta; **Requisitos de creación** Las materias primas iniciales deben incluir piel de dragón por valor de por lo menos 200 po +20 po por unidad de Impedimenta.

Tipo armadura de piel de dragón de alta calidad; **Nivel** 19; **Precio** 32.000 po + 3.200 po por unidad de Impedimenta; **Requisitos de creación** Las materias primas iniciales deben incluir piel de dragón por valor de por lo menos 16.000 po + 1.600 po por unidad de Impedimenta.

ARMADURA DE PLATA — OBJETO 5 O MÁS

Uso armadura puesta; **Impedimenta** variable según la armadura

La armadura de plata indispone a determinadas criaturas si la tocan. Una criatura con debilidad ante la plata que falla críticamente un ataque sin armas contra una criatura que lleva armadura de plata queda indispuesta 1. Una criatura con debilidad ante la plata permanece indispuesta 1 mientras lleva puesta una armadura de plata.

Tipo armadura de plata de baja calidad; **Nivel** 5; **Precio** 140 po +14 po por unidad de Impedimenta; **Requisitos de creación** Las materias primas iniciales deben incluir plata por valor de por lo menos 70 pp +7 pp por unidad de Impedimenta.

Tipo armadura de plata de calidad normal; **Nivel** 11; **Precio** 1.200 po + 120 po por unidad de Impedimenta; **Requisitos de creación** Las materias primas iniciales deben incluir plata por valor de por lo menos 150 po + 15 po por unidad de Impedimenta.

Tipo armadura de plata de alta calidad; **Nivel** 18; **Precio** 20.000 po + 2.000 po por unidad de Impedimenta; **Requisitos de creación** Las materias primas iniciales deben incluir plata por valor de por lo menos 10.000 po + 1.000 po por unidad de Impedimenta.

COTA DE MALLA ÉLFICA — OBJETO 13 O MÁS

POCO COMÚN

Uso armadura puesta; **Impedimenta** 1

La cota de malla élfica es un camisote de malla hecho de *mithril* (pág. 574) que brilla incluso a la más débil de las luces. Concede un bonificador +2 por objeto a la CA y no tiene penalizador a las pruebas. Fruto de artesanos elfos empleando antiguas técnicas artesanas, la malla élfica es excepcionalmente silenciosa. A diferencia de otros camisotes de malla (incluso otros camisotes de malla de *mithril*), la malla élfica no tiene el rasgo ruidoso. Esta armadura se puede grabar con runas igual que cualquier otro camisote de malla de *mithril*.

Tipo malla élfica de calidad normal; **Nivel** 13; **Precio** 2.500 po; **Requisitos de creación** Las materias primas iniciales deben incluir mithril por valor de por lo menos 3.125 pp.

Tipo malla élfica de alta calidad; **Nivel** 20; **Precio** 52.000 po; **Requisitos de creación** Las materias primas iniciales deben incluir *mithril* por valor de por lo menos 26.000 po.

ARMADURA MÁGICA BÁSICA

Las armaduras especiales más comunes son armaduras con alguna combinación de potencia de armadura y runas de *resistencia*. El siguiente bloque de estadísticas proporciona una referencia rápida para dichos tipos de armadura.

ARMADURA MÁGICA — OBJETO 5 O MÁS

ABJURACIÓN INVESTIDO MÁGICO

Uso armadura puesta; **Impedimenta** variable según la armadura

Una armadura mágica es simplemente una armadura o ropa de explorador grabada con runas fundamentales. Una runa de *potencia de armadura* incrementa el bonificador de la misma por objeto a la CA y una runa *resistente* añade un bonificador por objeto a las tiradas de salvación.

Los precios que se facilitan son para todo tipo de armaduras. No hace falta que ajustes el Precio desde armadura de cuero hasta armadura completa o algo parecido. Estas armaduras están hechas con materiales normales, y no materiales preciosos como el *mithril*.

Tipo *armadura +1;* **Nivel** 5; **Precio** 160 po

Esta armadura tiene una runa de *potencia de armadura +1* (incrementa en 1 el bonificador por objeto a la CA).

Tipo *armadura +1 resistente;* **Nivel** 8; **Precio** 500 po

Esta armadura tiene una runa de *potencia de armadura +1* (incrementa en 1 el bonificador por objeto a la CA) y una runa *resistente* (bonificador +1 por objeto a las salvaciones).

Tipo *armadura +2 resistente;* **Nivel** 11; **Precio** 1.400 po

Esta armadura tiene una runa de *potencia de armadura +2* (incrementa en 2 el bonificador por objeto a la CA) y una runa *resistente* (bonificador +1 por objeto a las salvaciones).

Tipo *armadura +2 resistente mayor;* **Nivel** 14; **Precio** 4.500 po

Esta armadura tiene una runa de potencia de *armadura +2* (incrementa en 2 el bonificador por objeto a la CA) y una runa *resistente mayor* (bonificador +2 por objeto a las salvaciones).

Tipo *armadura +3 resistente mayor;* **Nivel** 18; **Precio** 24.000 po

Esta armadura tiene una runa de *potencia de armadura +3* (incrementa en 3 el bonificador por objeto a la CA) y una *runa resistente mayor* (bonificador +2 por objeto a las salvaciones).

Tipo *armadura +3 resistente superior;* **Nivel** 20; **Precio** 70.000 po

Esta armadura tiene una runa de *potencia de armadura +3* (incrementa en 3 el bonificador por objeto a la CA) y una runa *resistente superior* (bonificador +3 por objeto a las salvaciones).

ARMADURAS MÁGICAS ESPECÍFICAS

Estás armaduras tienen aptitudes muy diferentes a las que se pueden obtener grabando runas. Una armadura mágica específica indica sus runas fundamentales que puedes mejorar, añadir o transferir de la forma habitual. No puedes grabar ninguna runa de propiedad en una armadura específica que no tenga runas.

ARMADURA CELESTIAL — OBJETO 13

BUENO | DIVINO | INVESTIDO | TRANSMUTACIÓN

Precio 2.500 po

Uso armadura puesta; **Impedimenta** 1

Esta *cota de malla +2 resistente* está hecha de finos eslabones blancos de un metal pálido y ligeramente translúcido, con las mangas y las brafoneras hechas con tiras más pequeñas que parecen plumas. A diferencia de la cota de malla normal, la *armadura celestial* no tiene reducción de Velocidad, su penalizador a las pruebas es 0 y su Impedimenta es 1.

Obtienes un bonificador +1 por circunstancia a la CA y a las tiradas de salvación contra los infernales. Cuando llevas la armadura tienes una apariencia radiante, lo que te concede un bonificador +2 por objeto a las pruebas de Diplomacia contra todas las criaturas excepto los infernales.

Si no eres bueno, cuando llevas puesta una *armadura celestial* quedas drenado 2. No puedes recuperarte de dicho estado sin quitarte la armadura.

Activar ❖ orden; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** A la armadura le brotan unas alas brillantes que te conceden una Velocidad de volar de 30 pies (*9 m*). Las alas emiten una luz brillante en un radio de 40 pies (*12 m*), y luz tenue en los siguientes 40 pies (*12 m*). Las alas se desvanecen al cabo de 10 minutos.

Requisitos de creación Tienes que ser de alineamiento bueno.

ARMADURA COMPLETA DE LAS PROFUNDIDADES — OBJETO 15

POCO COMÚN | ABJURACIÓN | INVESTIDO | MÁGICO

Precio 6.500 po

Uso armadura puesta; **Impedimenta** 4

Esta *armadura completa +2 resistente mayor* está decorada con motivos ondulantes y recargados de olas y de escamas de pescado. Cuando la llevas, no sufres reducción de Velocidad o penalizador a las pruebas debido a la armadura cuando nadas, obtienes un bonificador +2 por objeto a las pruebas de Atletismo para nadar, puedes respirar bajo el agua y puedes hablar acuano.

ARMADURA COMPLETA DRACÓNICA — OBJETO 16

POCO COMÚN | EVOCACIÓN | INVESTIDO | MÁGICO

Precio 10.000 po

Uso armadura puesta; **Impedimenta** 4

Esta *armadura completa +2 resistente mayor* te hace parecer un temible dragón. La armadura tiene diez variedades correspondientes a los diez tipos comunes de dragón, aunque sin duda existen otras variedades.

Activar ❖❖ Interactuar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Desatas un aliento de dragón con la forma, el tipo de daño y la tirada de salvación correspondientes al tipo de dragón utilizado para crear la armadura (se muestra en la tabla a continuación). El arma de aliento inflige 14d6 daño; todas las criaturas en el área deberán hacer una tirada de salvación básica CD 36.

Tipo de dragón	Protege contra el	Arma de aliento (salvación)
Negro o cobre	ácido	línea de ácido de 30 pies (*9 m*) (Reflejos)
Azul o bronce	electricidad	línea de electricidad de 30 pies (*9 m*) (Reflejos)
Oropel	fuego	línea de fuego de 30 pies (*9 m*) (Reflejos)
Verde	veneno	cono de veneno de 15 pies (*4,5 m*) (Fortaleza)
Oro o rojo	fuego	cono de fuego de 15 pies (*4,5 m*) (Reflejos)
Plata o blanco	frío	cono de frío de 15 pies (*4,5 m*) (Reflejos)

Requisitos de creación Las materias primas originales deben incluir piel de dragón por valor de 1.250 po.

ARMADURA DEMONÍACA — OBJETO 13

DIVINO | INVESTIDO | MALIGNO | NIGROMANCIA

Precio 2.500 po

Uso armadura puesta; **Impedimenta** 4

Hecha con hierro negro, esta tosca *armadura completa +2 resistente* está diseñada para hacer que parezcas un demonio astado, con tu rostro a la altura de las aullantes fauces de la bestia.

Cuando llevas la armadura, puedes atacar con los cuernos del casco. Son un arma cuerpo a cuerpo marcial con los efectos de una runa de *potencia de arma +2*. Infligen 2d8 daño perforante y tienen el rasgo letal d12. Con un impacto crítico de los cuernos, el objetivo también debe hacer una salvación de Fortaleza CD 30 contra la enfermedad plaga abisal (pág. 369). No se puede grabar ninguna runa en los cuernos.

Si no eres maligno, quedas drenado 2 y no te puedes recuperar de dicho estado hasta que no te quitas la *armadura demoníaca*.

Activar ❖❖ orden; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Lanzas *puerta dimensional*.

Requisitos de creación Tienes que ser de alineamiento maligno; proporcionar un lanzamiento de *puerta dimensional*.

CORAZA DE MANDO — OBJETO 10 O MÁS

ENCANTAMIENTO | INVESTIDO | MÁGICO

Precio 700 po

Uso armadura puesta; **Impedimenta** 2

Esta *coraza +1 resistente* está hecha de bronce brillante revestido para reforzarla de paneles de oro con forma de cabeza de león. Llevar esta coraza te concede un aura de mando. Obtienes un bonificador +2 por objeto a las pruebas de Diplomacia, pero sufres un penalizador -2 por objeto a las pruebas de Sigilo para Esconderte y Moverte furtivamente y a las pruebas de Engaño para Disfrazarte.

Activar ❖ orden; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Concedes a los aliados a 100 pies (*30 m*) o menos un bonificador +2 por estatus a las salvaciones contra los efectos de miedo durante 1 minuto. Cuando activas esta aptitud, cada aliado afectado que está asustado reduce en 1 su valor de asustado.

Tipo coraza de mando; **Nivel** 10; **Precio** 1.000 po

Tipo coraza de mando mayor; **Nivel** 18; **Precio** 22.000 po

La armadura es una *coraza +2 resistente mayor*. El bonificador y el penalizador se incrementan a +3 y -3 respectivamente.

ESCAMAS DE SUERTE — OBJETO 13

ADIVINACIÓN | INVESTIDO | MAGIA

Precio 2.600 po

Uso armadura puesta; **Impedimenta** 3

Esta *cota de escamas +2 resistente* tiene una gran piedra preciosa de color verde grabada en un lugar prominente.

Activar ◈ visualizar; **Frecuencia** una vez al día; **Desencadenante** Sufres un impacto o un impacto crítico debido a un ataque, pero el daño aún no ha sido tirado; **Efecto** Obligas al atacante a repetir la tirada de ataque y utilizar el peor de los resultados. Este efecto tiene el rasgo desventura.

Activar la armadura hace que la gema se vuelva de color gris y quede inerte. No puedes activar de nuevo la armadura hasta que la piedra vuelve a su color verde original. La gema se vuelve verde de nuevo al cabo de 1 semana o cuando un enemigo significativo obtiene un éxito crítico en una tirada de ataque que te tiene a ti como objetivo (si un enemigo obtiene un éxito crítico en un ataque contra ti y obligas a atacante a repetir la tirada, dicho éxito crítico no recarga la armadura). Incluso si el poder de la armadura vuelve antes de pasar una semana, no se puede activar más de una vez al día.

ESCAMA IMPENETRABLE — OBJETO 17

POCO COMÚN | ABJURACIÓN | INVESTIDO | MÁGICO

Precio 12.800 po

Uso armadura puesta; **Impedimenta** 3

Hecha de escamas negras, relucientes y superpuestas de adamantita de calidad normal, esta cota de escamas *adamantina +2 resistente mayor fortificante* parece engrosarse momentáneamente en el punto de impacto cuando sufre uno. Siempre que la runa de *fortificación* de la armadura convierte con éxito un impacto crítico de un enemigo significativo en un impacto normal, una de las escamas se vuelve de color violeta. Obtienes tanta resistencia al daño físico como el número de escamas de color violeta, hasta un máximo de 8.

Al amanecer de cada día, todas las escamas violetas vuelven a la normalidad.

Requisitos de creación Las materias primas originales deben incluir adamantita por valor de 1.600 po.

MALLA DE LUZ DE LUNA — OBJETO 7 O MÁS

ADIVINACIÓN | INVESTIDO | MAGIA

Precio 360 po

Uso armadura puesta; **Impedimenta** 2

Este *camisote de malla +1* de plata tiene el cuello adornado con imágenes bordadas de las fases de la luna. Con él puesto puedes ver a la luz de la luna como si tuvieras visión en la penumbra.

Activar ❖ Interactuar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Tocas la imagen bordada de la luna nueva en el cuello de la armadura y suprimes el estado de deslumbrado durante 1 minuto.

Requisitos de creación Las materias primas originales deben incluir plata por valor de 33 po.

PIEL DE ANGUILA ELÉCTRICA — OBJETO 10

INVESTIDO | MÁGICO | TRANSMUTACIÓN

Precio 950 po

Uso armadura puesta; **Impedimenta** 1

Una piel de anguila eléctrica, brillante y resbaladiza, cubre las placas de esta *armadura de cuero +1 resistente mayor resbaladiza*. La armadura te concederá la aptitud de respirar agua y también un bonificador +2 por objeto a las pruebas de Atletismo para Nadar y a las pruebas de Sigilo que intentes en el agua.

Activar ❖❖ orden, Interactuar; **Frecuencia** una vez por hora; **Efecto** Lanzas un *contacto electrizante* de 2º nivel CD 29.

Requisitos de creación Proporcionar un lanzamiento de *contacto electrizante*.

PIEL DE GUL — OBJETO 6

POCO COMÚN | INVESTIDO | MÁGICO | NIGROMANCIA

Precio 220 po

Uso armadura puesta; **Impedimenta** 2

Cosida a partir de trozos de piel de gul, está *armadura de pieles +1* te concede un bonificador +1 por objeto a las tiradas de salvación contra las enfermedades y la parálisis y te hace inmune a la parálisis de los guls. La piel de gul con una runa *resistente* incrementa en 1 el bonificador por objeto de dicha runa a las tiradas de salvación contra las enfermedades y la parálisis (máximo +4).

La *piel de gul* sisea con un odio sibilante si la toca un elfo. Cuando la lleva puesta una criatura con el rasgo elfo, la armadura obtiene el rasgo ruidoso.

PIEL DE RINOCERONTE — OBJETO 9

INVESTIDO | MÁGICO | TRANSMUTACIÓN

Precio 700 po

Uso armadura puesta; **Impedimenta** 2

Esta *armadura de pieles +1 resistente* está hecha de piel de rinoceronte. Tiene un penalizador a las pruebas de armadura de -1 en lugar de -3. Cuando utilizas la dote de clase Carga repentina llevando está armadura, tu Golpe inflige 1d8 daño adicional.

Requisitos de creación Las materias primas originales deben incluir piel de un rinoceronte (un material común) por valor de 320 po.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Armas

Las armas se pueden fabricar a partir de materiales preciosos o infundirse con magia para concederles aptitudes poderosas y poco usuales.

Armas de materiales preciosos

Las armas hechas con materiales preciosos son más caras y a veces tienen efectos especiales. Puedes hacer armas metálicas a partir de cualquiera de estos materiales excepto maderaoscura, y armas de madera a partir de maderaoscura. Para determinar el Precio de 10 piezas de munición, utiliza el Precio básico para una sola arma, sin añadir ningún extra por Impedimenta.

Arma adamantina — Objeto 11 o más

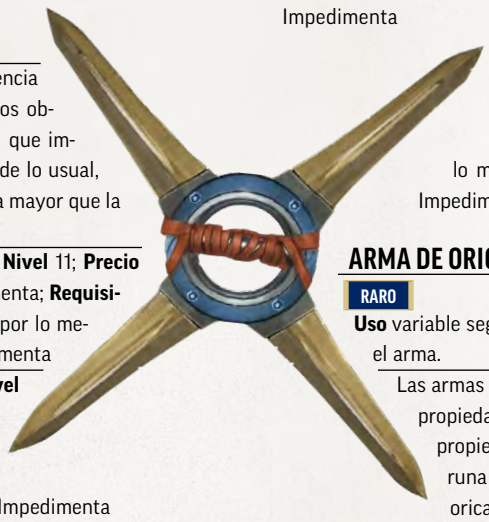
Poco común

Uso variable según el ama; **Impedimenta** variable según el arma.

Las armas adamantinas tienen una apariencia negra brillante y atraviesan con facilidad los objetos menores. Tratarán cualquier objeto al que impacten como si tuviera la mitad de Dureza de lo usual, a menos que la Dureza de dicho objeto fuera mayor que la del arma adamantina.

Tipo arma adamantina de calidad normal; **Nivel** 11; **Precio** 1.400 po +140 po por unidad de Impedimenta; **Requisitos de creación** adamantita por valor de por lo menos 175 po +17,5 po por unidad de Impedimenta

Tipo arma adamantina de alta calidad; **Nivel** 17; **Precio** 13.500 po + 1.350 po por unidad de Impedimenta; **Requisitos de creación** adamantita por valor de por lo menos 6.750 po + 675 po por unidad de Impedimenta



Arma de hierro frío — Objeto 2 o más

Uso variable según el ama; **Impedimenta** variable según el arma.

Las armas de hierro frío infligen daño adicional a las criaturas con debilidad al hierro frío, como los demonios y las hadas.

Tipo arma de hierro frío de baja calidad; **Nivel** 2; **Precio** 40 po + 4 po por unidad de Impedimenta; **Requisitos de creación** hierro frío por valor de por lo menos 20 po + 2 po por unidad de Impedimenta

Tipo arma de hierro frío de calidad normal; **Nivel** 10; **Precio** 880 po + 88 po por unidad de Impedimenta; **Requisitos de creación** hierro frío por valor de por lo menos 110 po + 11 po por unidad de Impedimenta

Tipo arma de hierro frío de alta calidad; **Nivel** 16; **Precio** 9.000 po + 900 po por unidad de Impedimenta; **Requisitos de creación** hierro frío por valor de por lo menos 4.500 po + 450 po por unidad de Impedimenta

Arma de maderaoscura — Ítem 11+

Poco común

Uso variable según el ama; **Impedimenta** variable según el arma.

Las armas de maderaoscura son tan oscuras como el ébano, con un ligero tinte púrpura. La Impedimenta de un arma de maderaoscura se reduce en 1 (o hasta Impedimenta ligera si la normal es 1, sin efecto alguno sobre un arma que normalmente tiene Impedimenta ligera).

Tipo arma de maderaoscura de calidad normal; **Nivel** 11; **Precio** 1.400 po + 140 po por unidad de Impedimenta; **Requisitos de creación** maderaoscura por valor de por lo menos 175 po + 17,5 po por unidad de Impedimenta

Tipo arma de maderaoscura de alta calidad; **Nivel** 17; **Precio** 13.500 po + 1.350 po por unidad de Impedimenta; **Requisitos de creación** maderaoscura por valor de por lo menos 6.750 po + 675 po por unidad de Impedimenta

Arma de *mithril* — Objeto 11 o más

Poco común

Uso variable según el ama; **Impedimenta** variable según el arma.

Las armas de *mithril* son algo más ligeras que las de plata. La Impedimenta de un arma de *mithril* se reduce en 1 (o hasta Impedimenta ligera si la normal es 1, sin efecto alguno sobre un arma que normalmente tiene Impedimenta ligera).

Tipo arma de *mithril* de calidad normal; **Nivel** 11; **Precio** 1.400 po + 140 po por unidad de Impedimenta; **Requisitos de creación** *mithril* por valor de por lo menos 175 po + 17 po por unidad de Impedimenta

Tipo arma de *mithril* de alta calidad; **Nivel** 17; **Precio** 13.500 po + 1.350 po por unidad de Impedimenta; **Requisitos de creación** *mithril* por valor de por lo menos 6.750 po + 675 po por unidad de Impedimenta

Arma de oricalco — Objeto 18 o más

Raro

Uso variable según el ama; **Impedimenta** variable según el arma.

Las armas de oricalco pueden tener cuatro runas de propiedad mágica en lugar de tres. Debido a las propiedades temporales del oricalco, grabar la runa de propiedad *velocidad* en un arma de oricalco cuesta la mitad del Precio normal (aunque transferirla a un arma de otro material requiere que primero pagues el Precio restante y después el coste de transferencia).

Tipo arma de oricalco de alta calidad; **Nivel** 18; **Precio** 22.500 po + 2.250 po por unidad de Impedimenta; **Requisitos de creación** oricalco por valor de por lo menos 11.250 po + 1.125 po por unidad de Impedimenta

Arma de plata — Objeto 2 o más

Uso variable según el ama; **Impedimenta** variable según el arma.

Las armas de plata infligen daño adicional a las criaturas que tienen debilidad a la plata, como los hombres lobo e ignoran las resistencias de algunas otras criaturas, como por ejemplo los diablos.

Tipo arma de plata de baja calidad; **Nivel** 2; **Precio** 40 po + 4 po por unidad de Impedimenta; **Requisitos de creación** plata por valor de por lo menos 20 pp + 2 pp por unidad de Impedimenta

Tipo arma de plata de calidad normal; **Nivel** 10; **Precio** 880 po + 88 po por unidad de Impedimenta; **Requisitos de creación** plata por valor de por lo menos 110 po + 11 po por unidad de Impedimenta

Tipo arma de plata de alta calidad; **Nivel** 16; **Precio** 9.000 po + 900 po por unidad de Impedimenta; **Requisitos de creación** plata por valor de por lo menos 4.500 po + 450 po por unidad de Impedimenta

Arma mágica básica

Muchas armas mágicas se crean grabando runas en ellas, tal y como se describe en la pág. 594. El bloque de estadísticas del arma mágica cubre los Precios y los atributos de las armas más comunes que puedes crear con tan sólo runas fundamentales.

ARMA MÁGICA — OBJETO 2 O MÁS

EVOCACIÓN | MÁGICO

Uso sostenida en una mano

Un *arma mágica* es un arma grabada tan sólo con runas fundamentales. Una runa de *potencia de arma* concede un bonificador por objeto a las tiradas de ataque con el arma, y una runa de *golpe* incrementa el número de dados de daño por arma de dicha arma.

Los Precios presentados aquí son para todo tipo de armas. No tienes que ajustar el Precio de una clava a una gran hacha ni nada parecido. Estas armas están hechas de materiales normales, no de materiales preciosos como el hierro frío.

Tipo *arma +1;* **Nivel** 2; **Precio** 35 po

Esta arma tiene una runa de *potencia de arma +1* (bonificador +1 por objeto a las tiradas de ataque con la misma).

Tipo *arma +1 de golpe;* **Nivel** 4; **Precio** 100 po

Esta arma tiene una runa de *potencia de arma +1* (bonificador +1 por objeto a las tiradas de ataque con la misma) y una runa de *golpe* (un dado de daño adicional).

Tipo *arma +2 de golpe;* **Nivel** 10; **Precio** 1.000 po

Esta arma tiene una runa de *potencia de arma +2* (bonificador +2 por objeto a las tiradas de ataque con la misma) y una runa de *golpe* (un dado de daño adicional).

Tipo *arma +2 de golpe mayor;* **Nivel** 12; **Precio** 2.000 po

Esta arma tiene una runa de *potencia de arma +2* (bonificador +2 por objeto a las tiradas de ataque con la misma) y una runa de *golpe mayor* (dos dados de daño adicional).

Tipo *arma +3 de golpe mayor;* **Nivel** 16; **Precio** 10.000 po

Esta arma tiene una runa de *potencia de arma +3* (bonificador +3 por objeto a las tiradas de ataque con la misma) y una runa de *golpe mayor* (dos dados de daño adicional).

Tipo *arma +3 de golpe superior;* **Nivel** 19; **Precio** 40.000 po

Esta arma tiene una runa de *potencia de arma +3* (bonificador +3 por objeto a las tiradas de ataque con la misma) y una runa de *golpe superior* (tres dados de daño adicional).

ARMAS MÁGICAS ESPECÍFICAS

Estas armas tienen aptitudes muy diferentes a las que se pueden obtener simplemente grabándoles runas. Un arma mágica específica indica sus runas fundamentales, que puedes mejorar, añadir o transferir de la forma habitual. No puedes grabar ninguna runa de propiedad en un arma específica si no tiene ya una.

ARCO DEL JURAMENTO — OBJETO 11

ADIVINACIÓN | MÁGICO

Precio 1.300 po

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** 2

Construido en madera blanca flexible y con diseños adornados y retorcidos grabados en su superficie, este *arco largo compuesto +2 de golpe* parece haber sido construido por los elfos. A veces cuando sueltas una flecha, su silbido en vuelo parece una voz que susurra en elfo, deseando la rápida derrota de tus enemigos.

Activar ❖ orden; **Efecto** Prestas juramento de destruir a una criatura a la que puedes ver. Durante los siguientes 7 días o hasta que dicha criatura es abatida, tus ataques con el arco contra ella infligen 1d6 daño adicional, y obtienes un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Supervivencia para Rastrear a dicha criatura. Tus impactos críticos contra el objetivo obtienen el efecto de especialización crítica del arco (pág. 283); si ya lo hacían, en su lugar incrementan a 20 la CD de la prueba de Atletismo para Huir cuando sufre un impacto crítico.

Después de activar el arco, no puedes volver a hacerlo durante 7 días. Si matas a la criatura contra la que has prestado juramento, éste se acaba y tan sólo tienes que esperar 10 minutos antes de poder activarlo de nuevo.

ARROJADIZO DE LOS ENANOS — OBJETO 13

EVOCACIÓN | MÁGICO

Precio 2.750 po

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** 1

Este *martillo de guerra +2 de golpe* está taraceado con metales preciosos y decorado con patrones geométricos al estilo de los enanos. Si eres un enano, un *arrojadizo de los enanos* funciona para ti como un *martillo de guerra +2 de golpe mayor retornante* con el rasgo arrojadizo 30 pies (*9 m*) y tus ataques con él infligen 1d8 daño adicional contra gigantes.

AZADÓN DE LOS TITANES — OBJETO 19

POCO COMÚN | EVOCACIÓN | MÁGICO

Precio 36.000 po

Uso sostenido en dos manos; **Impedimenta** 16

Esta herramienta de excavación adamantina de 15 pies (*4,5 m*) de longitud es, con mucho, demasiado grande incluso para que la empuñe una criatura Grande, aunque si eres una criatura Pequeña o mayor, puedes empuñarla mientras llevas un *cinturón de fuerza de gigante*, como si fuera del tamaño apropiado para ti y tuviera Impedimenta 2. El DJ también te podría permitir que empuñaras el azadón si dispones de otros medios de empuñar armas de tamaño demasiado grande, o por ejemplo si eres un bárbaro Grande con el instinto gigante o eres una criatura Enorme. Cuando se usa como arma, el *azadón de los titanes* tiene las estadísticas de un *pico pesado +3 de golpe mayor afilado adamantino*.

Mientras empuñas el *azadón de los titanes*, obtienes un bonificador +3 por objeto a las pruebas de Atletismo. Puedes utilizarlo para ablandar o mover tierra blanda al ritmo de 1 minuto por cada cubo de 5 pies (*1,5 m*) de lado o para atravesar piedra sólida al ritmo de 5 minutos por cubo de 5 pies (*1,5 m*) de lado.

Activar ❖❖ Interactuar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Excavas furiosamente con el azadón para replicar de forma no mágica los efectos de un conjuro de *terremoto*.

Requisitos de creación Tienes que ser un titán y las materias primas iniciales deben incluir adamantita por valor de 8.100 po.

BASTÓN DE ENTRELAZAR — OBJETO 6

MÁGICO | TRANSMUTACIÓN

Precio 250 po

Uso sostenido en 1 ó 2 manos; **Impedimenta** – a 2

Con la apariencia de ser tan sólo un disco pequeño y plano hecho de ramitas, este objeto puede crecer y encogerse.

Activar ❖ IInteractuar; **Efecto** Haces que las ramitas crezcan rápidamente o se contraigan, adoptando la forma de un *bastón +1 de golpe*, un *bastón bo +1 de golpe* o su forma de disco. En su forma de disco, tiene una Impedimenta desdeñable y hay que empuñarlo en

una mano para activarlo. En las otras formas, tiene la misma Impedimenta que un arma normal de su tipo. Como parte de la activación, puedes cambiar la forma de empuñarlo.

Cuando extiendes el objeto puedes utilizar la fuerza de la expansión para dar un Salto de altura o intentar Abrir por la fuerza una puerta o cosas parecidas, insertando el disco en un hueco antes de su activación. El bastón hace la prueba de Atletismo con un modificador +15.

DAGA DE VENENO — OBJETO 5

MÁGICO | NIGROMANCIA | VENENO

Precio 150 po

Uso sostenida en una mano; **Impedimenta** L

La hoja aserrada de esta *daga +1 de golpe* tiene un tinte verdoso y la empuñadura está esculpida para parecer la cabeza una serpiente a punto de atacar. Cuando tienes un éxito crítico en una tirada de ataque con una *daga de veneno*, el objetivo queda indispuesto 1 si no consigue una salvación de Fortaleza CD 18. Este es un efecto de veneno. Además, puedes activar la daga para envenenar a una criatura con un veneno más potente.

Activar ◆ Interactuar; **Frecuencia** una vez al día; **Desencadenante** Dañas a una criatura con la daga de veneno; **Efecto** Envenenas a la criatura a la que has acertado con la daga de veneno.

Daga Ponzoña (veneno); **Tirada de salvación** Fortaleza CD 21; **Duración máxima** 4 asaltos. **Etapa** 1 1d8 daño por veneno y debilitado 1.

FOGONAZO DE LA TORMENTA — OBJETO 14 O MÁS

ELECTRICIDAD | EVOCACIÓN | MÁGICO

Uso sostenida en una mano; **Impedimenta** 1

Esta *espada ropera +2 de golpe mayor electrizante* tiene la hoja de oro, y arcos eléctricos en miniatura recorren su guarda mientras se empuña. Cuando es desenvainada bajo un cielo despejado, la espada hace que unas nubes de tormenta se reúnan lentamente por encima.

Activar ◆◆ orden, visualizar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Lanzas un relámpago de 6º nivel (CD 33).

Activar ↻ orden; **Frecuencia** una vez cada 10 minutos; **Desencadenante** Un efecto de electricidad te designa a ti o a una criatura a 10 pies (*3 m*) o menos de ti, u os tiene en su área de efecto a ti o a una criatura a 10 pies (*3 m*) o menos de ti; **Efecto** Intentas desviar de su curso la electricidad, para que sea absorbida por el *fogonazo de la tormenta*. Elige una criatura elegible que proteger y haz una tirada de ataque cuerpo a cuerpo contra la CD del efecto de electricidad. Si tienes éxito, la criatura elegida no sufre daño por electricidad del efecto desencadenante

Tipo *fogonazo de la tormenta;* **Nivel** 14; **Precio** 4.000 po

Tipo *fogonazo de la tormenta mayor;* **Nivel** 18; **Precio** 21.000 po

Esta es una *espada ropera +3 de golpe mayor electrizante mayor*. Cuando activas la espada para lanzar *relámpago*, el conjuro es de 8º nivel (CD 38).

HACHA DE REPRESALIA — OBJETO 3

ENCANTAMIENTO | MÁGICO

Precio 60 po

Uso sostenida en dos manos; **Impedimenta** 2

La cuchilla de esta *gran hacha +1* luce un dibujo de una calavera humana. Siempre que una criatura te daña en un ataque, la calavera cambia de apariencia para parecer el rostro de dicha criatura. Obtienes un bonificador +2 por circunstancia a tu siguiente tirada de daño contra dicha criatura antes del final de tu siguiente turno. Como quiera que el rostro cambia de forma cada vez que te dañan, tan sólo obtienes el daño adicional si atacas a la criatura que te ha dañado más recientemente.

HIERRO DE MARCAR DE ESCARCHA — OBJETO 16

EVOCACIÓN | FRÍO | MÁGICO

Precio 10.000 po

Uso sostenido en dos manos; **Impedimenta** 2

La hoja de este *mandoble +2 de golpe mayor congelador mayor* parece no ser otra cosa que esquirlas de hielo. El *hierro de marcar* extingue automáticamente los fuegos no mágicos en una emanación de 20 pies (*6 m*). Cuando lo empuñas, obtienes resistencia 5 al fuego.

Activar ◆◆ orden, Interactuar; **Efecto** Das un tajo con el *hierro de marcar de escarcha* en el área de un fuego mágico continuado y la espada intenta contrarrestarlo con un modificador +27 a contrarrestar. Si falla, no puede volver a intentar contrarrestar el mismo fuego.

HOJA DE LA SUERTE — OBJETO 17 O MÁS

RARO | ADIVINACIÓN | FORTUNA | MÁGICO

Uso sostenida en una mano; **Impedimenta** L

La suerte y la buena fortuna bendicen al portador de esta *espada corta +3 de golpe mayor*. Las *hojas de la suerte* se fabrican en una gran variedad de estilos, pero su guarda o su empuñadura siempre incorpora símbolos de suerte, como por ejemplo tréboles, herraduras, peces, mariquitas u otros símbolos.

Activar ↻ visualizar; **Frecuencia** una vez al día; **Desencadenante** Fallas un Golpe con la *hoja de la suerte*; **Efecto** Repite la tirada del ataque desencadenante y utiliza el nuevo resultado. Este es un efecto de fortuna.

Tipo *hoja de la suerte*; **Nivel** 17; **Precio** 15.000 po

Tipo *hoja de la suerte de deseos*; **Nivel** 19; **Precio** 30.000 po

Algunas hojas de la suerte contienen un *deseo* cuando se crean. Puedes lanzar este conjuro como un conjuro innato arcano cuando empuñas la *hoja de la suerte*, gastándolo. Un lanzador de conjuros que pueda lanzar deseo podrá colocar otro en la espada invirtiendo 8.000 po y 4 días de tiempo libre. Una *hoja de la suerte de deseos* no puede contener más de un deseo a la vez.

Requisitos de creación Suministrar un lanzamiento de *deseo*.

HOJA DE PENUMBRA — OBJETO 9

EVOCACIÓN | MÁGICO

Precio 700 po

Uso sostenida en una mano; **Impedimenta** L

Negra como el carbón, esta hoja es más potente en la oscuridad. Cuando está en una luz brillante, funciona como una *espada corta +1* y no parece irradiar un aura mágica para *detectar magia* o conjuros similares si no son de 4º nivel o superiores. En luz tenue u oscuridad, la *hoja de penumbra* se convierte en una *espada corta +2* de golpe. Siempre que usas la *hoja de penumbra* para atacar a una criatura que no te ha detectado, infliges 1d6 daño de precisión adicional.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Para mejorar las runas fundamentales de la *hoja de penumbra*, empieza con la *espada corta +1* de base, pero si la mejoras más allá de una espada corta +2 de golpe, las runas funcionan también en luz tenue u oscuridad.

HONDA MAULLANTE OBJETO 5

EVOCACIÓN MÁGICO

Precio 155 po

Uso sostenida en una mano; **Impedimenta** L

Hecha con cuero marrón brillante, esta *honda +1 de golpe* tiene una sola hebra blanca entretejida en su cordón.

Activar ◆◆ Interactuar (sónico); **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Sacas la hebra blanca, dejándola suelta y después haces girar la honda en círculo a gran velocidad. Emite una oleada de sonido estridente. Todas las criaturas en un cono de 30 pies (*9 m*) sufren 4d6 daño sónico (salvación básica de Fortaleza CD 21). Toda criatura que falla queda ensordecida durante 1 asalto o 1 hora con un fallo crítico.

HORCA DEL GUERRERO OBJETO 3

MÁGICO TRANSMUTACIÓN

Precio 50 po

Uso sostenida en 1 o 2 manos; **Impedimenta** 1

Este *tridente +1*, por lo general grabado con una pauta decorativa que parece escamas de pescado, es un arma común entre los combatientes de ascendencia acuática.

Activar ◆ Interactuar; **Efecto** Alargas o acortas el astil del tridente. Cuando se extiende, el tridente requiere dos manos para empuñarse y obtiene el rasgo alcance, pero pierde el rasgo normal del tridente, que es arrojadizo.

KUKRI SANGRIENTO OBJETO 6

POCO COMÚN MÁGICO NIGROMANCIA

Precio 240 po

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** L

Este *kukri +1* de golpe tiene una cuchilla carmesí que brilla siniestramente bajo una luz brillante Con un impacto crítico, el *kukri* inflige 1d8 daño persistente por sangrado. Si el objetivo aún no estaba sufriendo daño persistente por sangrado cuando conseguiste el crítico, obtienes también 1d8 Puntos de Golpe temporales.

LENGUA DE FUEGO OBJETO 13 O MÁS

EVOCACIÓN FUEGO MÁGICO

Uso sostenida en una mano; **Impedimenta** 1

Esta *espada larga +2 de golpe mayor flamígera* tiene una empuñadura de oropel muy adornada y una hoja en forma de llamas estilizadas. Cuando se empuña, la cuchilla proyecta una iluminación que parece la de unas llamas oscilantes, emitiendo luz tenue en un radio de 10 pies (*3 m*).

Activar ◆◆ orden, Interactuar; **Efecto** Lanzas el truco *flamear* desde la espada como un conjuro arcano de 7º nivel, utilizando tu modificador al ataque cuerpo a cuerpo con *lengua de fuego* como tu modificador a los ataques de conjuro.

Tipo *lengua de fuego;* **Nivel** 13; **Precio** 2.800 po

Tipo *lengua de fuego mayor;* **Nivel** 17; **Precio** 13.800 po

Esta es una *espada larga +3 de golpe mayor flamígera mayor*. Cuando activas la espada para lanzar *flamear*, el conjuro es de 9º nivel.

Activar ◆ orden; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Una emanación de llamas de 10 pies (*3 m*) irradia de la *lengua de fuego mayor* durante 1 minuto. Todos los ataques con arma y sin arma hechos por ti y por tus aliados en el interior del área obtienen el efecto de la runa de propiedad *flamígera*.

MARTILLO CELESTE OBJETO 20

RARO EVOCACIÓN MÁGICO

Precio 70.000 po

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** 1

La recia cabeza de acero de este *martillo de guerra +3 de golpe superior flamígero electrizante de oricalco* tiene la forma de un cometa ardiente.

Activar ↷ orden; **Desencadenante** Tu tirada de ataque con el *martillo celeste* es un éxito crítico; **Efecto** Un conjuro de *bola de fuego arcana* de 6º nivel explota, centrado en el martillo celeste. La CD del conjuro es 45. Eres inmune a los efectos de la *bola de fuego*, aunque tus aliados no lo son.

Requisitos de creación Suministrar un lanzamiento de *bola de fuego* (6º nivel) y las materias primas iniciales deben incluir oricalco por valor de 12.375 po.

VENGADORA SAGRADA OBJETO 14

POCO COMÚN BIEN EVOCACIÓN DIVINO LEGAL

Precio 4.500 po

Uso sostenida en una mano; **Impedimenta** 1

La brillante *vengadora sagrada* es el arma icónica de los paladines más poderosos. Los gavilanes de esta *espada larga +2 de golpe mayor sagrada de hierro frío* tienen la forma de unas alas de ángel. Dice la tradición que quienes contemplan su reflejo en la sumamente pulida cuchilla de una *vengadora sagrada* ven ante sí todos sus defectos al desnudo. Si eres maligno, quedas debilitado 2 mientras llevas o empuñas esta arma.

Activar ◆◆ orden, Interactuar; **Frecuencia** una vez por hora; **Efecto** Das una orden a la espada y la apuntas a una criatura a la que puedes ver. La espada lanza *detectar alineamiento* para detectar el mal, pero sólo designa como objetivo a la criatura seleccionada en lugar de detectar en un área.

Si la empuña un paladín Si eres un campeón de la causa del paladín, obtienes también los siguientes dos beneficios.

- Cuando obtienes un impacto crítico contra una criatura maligna con la *vengadora sagrada*, la criatura queda lentificada 1 y debilitada 2 durante 1 asalto.
- Puedes activar la espada de la siguiente forma.

Activar ◆ orden; **Frecuencia** una vez al día; **Requisitos** Aciertas a una criatura utilizando la *vengadora sagrada* en tu acción previa; **Efecto** Lanzas *disipar magia* al mismo nivel que tus conjuros de foco de campeón. Debes designar como objetivo una ilusión creada por la criatura a la que has impactado, un conjuro que afecta a dicha criatura o un objeto que ésta lleva puesto o transporta. El conjuro u objeto que intentas contrarrestar debe estar a 120 pies (*36 m*) o menos de ti.

Requisitos de creación Eres un campeón con la causa del paladín; suministrar un lanzamiento de *detectar alineamiento* y otro de *disipar magia*. Las materias primas iniciales deben incluir hierro frío por valor de 120 po.

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjuros
La era de los presagios perdidos
Cómo jugar
Cómo dirigir
Artesanía y tesoro
Apéndice

Bastones

Un bastón mágico es un accesorio indispensable para un lanzador de conjuros de élite. Un bastón se vincula a una persona durante un proceso de preparación, tras el cual quien lo prepara (y sólo él) puede dominarlo para lanzar una gran variedad de conjuros durante el día. Los conjuros que se pueden lanzar desde un bastón se indican con viñetas organizadas por nivel bajo cada versión del mismo. Hay muchos bastones que se pueden encontrar en versiones múltiples, donde las más poderosas contienen más conjuros; semejantes bastones siempre contienen los conjuros de todas las versiones de niveles más bajos, además de los conjuros indicados en su propia entrada. Todos los bastones mágicos tienen el rasgo bastón.

Cómo lanzar conjuros desde un bastón

Un bastón obtiene cargas cuando alguien lo prepara para el día. La persona que prepara un bastón puede gastar las cargas para lanzar conjuros desde él. Tan sólo puedes Lanzar un conjuro a partir de un bastón si dispones del mismo en tu lista de conjuros, si eres capaz de lanzar conjuros del nivel apropiado y si gastas tantas cargas del bastón como el nivel del conjuro. Lanzar un conjuro desde un bastón requiere sostenerlo (típicamente en una mano) y Activarlo mediante la actividad Lanzar el conjuro, lo que requiere el número de acciones normal del mismo.

Cuando Lanzas un conjuro desde un bastón, utiliza tu tirada de ataque de conjuro y tu CD de conjuros. El conjuro tiene el rasgo apropiado a tu tradición mágica (arcano, divino, ocultista o primigenio) y puede verse afectado por cualquier modificación que puedes hacer normalmente cuando lanzas conjuros, como por ejemplo las dotes metamágicas. Tienes que proporcionar cualquier componente material, coste o foco requerido, o el lanzamiento falla.

Los lanzadores de conjuros preparados y los lanzadores de conjuros espontáneos tienen formas independientes de alterar la forma en que sus bastones obtienen cargas y las formas en las que pueden usarlas (ver las secciones Lanzadores de conjuros preparados y Lanzadores de conjuros espontáneos más adelante).

Cómo Lanzar Trucos desde un Bastón

Si un bastón contiene un truco, puedes lanzarlo utilizando el bastón sin gastar ninguna carga. El nivel del truco se potencia al mismo nivel de los trucos que lanzas.

Cómo preparar un bastón

Durante tus preparativos diarios puedes preparar un bastón para añadirle cargas libremente. Cuando lo haces, dicho bastón obtiene tantas cargas como el espacio de conjuro más alto de que dispones. No necesitas gastar ningún conjuro para añadir cargas esta forma. Nadie puede preparar más de un bastón por día, ni un mismo bastón puede ser preparado por más de una persona por día. Si las cargas no se utilizan en veinticuatro horas, se pierden y preparar el bastón de nuevo elimina cualquier carga previamente almacenada en el mismo. Tan sólo puedes preparar un bastón si dispones de por lo menos uno de los conjuros del mismo en tu lista de conjuros.

Lanzadores de Conjuros Preparados

Un lanzador de conjuros preparados (como por ejemplo un clérigo, un druida o un mago) puede colocar parte de su magia en un bastón para incrementar su número de cargas. Cuando un lanzador de conjuros preparados prepara un bastón, puede gastar un espacio de conjuro para añadir al bastón tantas cargas como el nivel del conjuro. No puede gastar más de un conjuro de esta forma cada día. Por ejemplo, si Ezren puede lanzar conjuros de 3er nivel y ha preparado un bastón, éste obtendría 3 cargas, pero puede incrementarlas a 6 gastando uno de sus conjuros de 3er nivel, 5 gastando un conjuro de 2º nivel o 4 gastando un conjuro de 1er nivel.

Lanzadores de Conjuros Espontáneos

Un lanzador de conjuros espontáneo, como por ejemplo un bardo o un hechicero, puede reducir el número de cargas que cuesta Activar un bastón aportando su propia energía. Cuando un lanzador de conjuros espontáneo activa un bastón, puede gastar 1 carga del bastón y uno de sus espacios de conjuro para lanzar un conjuro del bastón del mismo nivel (o inferior) que el espacio de conjuro gastado. Esto no cambia el número de acciones que cuesta lanzar el conjuro. Por ejemplo, si Seoni puede lanzar conjuros de 3er nivel y ha preparado un bastón, éste obtendría 3 cargas. Podría gastar 1 carga y uno de sus espacios de conjuro de 3er nivel para lanzar un conjuro de 3er nivel del bastón, o 1 carga y uno de sus espacios de conjuro de 2º nivel para lanzar un conjuro de 2º nivel del bastón. También podría gastar 3 cargas del bastón para lanzar desde el mismo un conjuro de 3er nivel sin utilizar ninguno de sus espacios de conjuro, igual que cualquier otro lanzador.

Cómo atacar con un bastón

Los bastones también se pueden utilizar como arma (pág. 280), y por ello tienen un Precio de arma. Se les pueden grabar runas de la forma normal para un bastón. Esto no altera ninguna de sus aptitudes de lanzamiento de conjuros.

Bastón de animal — Objeto 4 o más

Adivinación · Bastón · Mágico

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** 1

Este bastón está rematado con cabezas talladas de animales y de monstruos. Mientras empuñas el bastón obtienes un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Naturaleza para identificar animales.

Activar Lanzar un conjuro; **Efecto** Gastas cierto número de cargas del bastón para lanzar un conjuro de su lista.

Tipo *bastón de animal;* **Nivel** 4; **Precio** 90 po

- **Truco** *conocer la dirección*
- **1º** *colmillo mágico, convocar animal*

Tipo *bastón de animal mayor;* **Nivel** 8; **Precio** 460 po

- **2º** *convocar animal, hablar con los animales, mensajero animal*
- **3º** *convocar animal, forma animal*

Tipo *bastón de animal superior;* **Nivel** 12; **Precio** 1.900 po

- **4º** *convocar animal*
- **5º** *convocar animal, forma animal, frenesí de la luna*

Requisitos de creación Suministrar un lanzamiento de todos los niveles indicados de todos los conjuros indicados.

Bastón de abjuración — Objeto 6 o más

Abjuración · Bastón · Mágico

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** 1

Este bastón de madera intrincadamente tallado es cálido al tacto y vibra con energía interior. Cuando empuñas este bastón obtienes

un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas para identificar la magia de abjuración.

Activar Lanzar un conjuro; **Efecto** Gastas cierto número de cargas del bastón para lanzar un conjuro de su lista.

Tipo *bastón de abjuración;* **Nivel** 6; **Precio** 230 po

- **Truco** *escudo*
- **1º** *alarma, caída de pluma*
- **2º** *disipar magia, resistir la energía, resistir los elementos*

Tipo *bastón de abjuración mayor;* **Nivel** 10; **Precio** 900 po

- **3º** *alarma, glifo custodio*
- **4º** *ancla dimensional, disipar magia, resistir la energía*

Tipo *bastón de abjuración superior;* **Nivel** 14; **Precio** 4.000 po

- **5º** *destierro, soportar los elementos*
- **6º** *disipar magia, repulsión*

Requisitos de creación Suministrar un lanzamiento de todos los niveles indicados de todos los conjuros indicados.

BASTÓN DE ADIVINACIÓN — OBJETO 6 O MÁS

ADIVINACIÓN BASTÓN MÁGICO

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** 1

De la superficie de este bastón de madera nudosa emergen gemas semipreciosas, aparentemente al azar. Cuando empuñas este bastón obtienes un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas para identificar la magia de adivinación.

Activar Lanzar un conjuro; **Efecto** Gastas cierto número de cargas del bastón para lanzar un conjuro de su lista.

Tipo *bastón de adivinación;* **Nivel** 6; **Precio** 230 po

- **Truco** *detectar magia*
- **1º** *impacto verdadero*
- **2º** *comprensión idiomática, ver lo invisible, visión en la oscuridad*

Tipo *bastón de adivinación mayor;* **Nivel** 10; **Precio** 900 po

- **3º** *clariaudiencia, visión en la oscuridad*
- **4º** *clarividencia, comprensión idiomática, telepatía*

Tipo *bastón de adivinación superior;* **Nivel** 14; **Precio** 4.000 po

- **5º** *ojo fisgón, recado*
- **6º** *telepatía, visión verdadera*

Requisitos de creación Suministrar un lanzamiento de todos los niveles indicados de todos los conjuros indicados.

BASTÓN DE ADIVINACIÓN — OBJETO 6 O MÁS

BASTÓN CONJURACIÓN MÁGICO

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** 1

Este bastón de fresno está decorado con animales; al empuñarlo obtienes un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas para identificar la magia de conjuración.

Activar Lanzar un conjuro; **Efecto** Gastas cierto número de cargas del bastón para lanzar un conjuro de su lista.

Tipo *bastón de conjuración;* **Nivel** 6; **Precio** 230 po

- **Truco** *enmarañar*
- **1º** *convocar constructo, sirviente invisible*
- **2º** *convocar constructo, convocar elemental, corcel fantasmal, niebla de oscurecimiento*

Tipo *bastón de conjuración mayor;* **Nivel** 10; **Precio** 900 po

- **3º** *convocar constructo, convocar elemental, nube apestosa*
- **4º** *convocar constructo, convocar elemental, corcel fantasmal, creación*

Tipo *bastón de conjuración superior;* **Nivel** 14; **Precio** 4.000 po

- **5º** *convocar constructo, convocar elemental, tentáculos negros*
- **6º** *convocar constructo, convocar elemental, corcel fantasmal*

Requisitos de creación Suministrar un lanzamiento de todos los niveles indicados de todos los conjuros indicados.

BASTÓN DE CURACIÓN — OBJETO 4 O MÁS

BASTÓN MÁGICO NIGROMANCIA

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** 1

Hecho de madera blanca y lisa, este bastón está rematado en cada extremo por una cruz de oro adornada con una multitud de cabujones de rubí. Un *bastón de curación* concede un bonificador por objeto a los Puntos de Golpe que restableces siempre que lanzas el conjuro *curar* utilizando tus propios espacios de conjuro o bien cargas del bastón.

Activar Lanzar un conjuro; **Efecto** Gastas cierto número de cargas del bastón para lanzar un conjuro de su lista.

Tipo *bastón de curación;* **Nivel** 4; **Precio** 90 po

El bonificador por objeto concedido a los conjuros de *curar* es +1.

- **Truco** *estabilizar*
- **1º** *curar*

Tipo *bastón de curación mayor;* **Nivel** 8; **Precio** 470 po

El bonificador por objeto concedido a los conjuros de *curar* es +2.

- **2º** *curar, restablecer sentidos, restablecimiento*
- **3º** *curar, quitar enfermedad*

Tipo *bastón de curación superior;* **Nivel** 12; **Precio** 1.800 po

El bonificador por objeto concedido a los conjuros de *curar* es +3.

- **4º** *curar, restablecimiento*
- **5º** *aliento de vida, curar, quitar enfermedad*

Tipo *bastón de curación verdadero;* **Nivel** 16; **Precio** 9.200 po

El bonificador por objeto concedido a los conjuros de *curar* es +4.

- **6º** *curar, restablecer sentidos, restablecimiento*
- **7º** *curar, regenerar, quitar enfermedad*

Requisitos de creación Suministrar un lanzamiento de todos los niveles indicados de todos los conjuros indicados.

BASTÓN DE ENCANTAMIENTO — OBJETO 6 O MÁS

BASTÓN ENCANTAMIENTO MÁGICO

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** 1

Una cautivadora piedra preciosa remata la cabeza de este bastón de madera bellamente tallado Cuando empuñas este bastón obtienes un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas para identificar la magia de encantamiento.

Activar Lanzar un conjuro; **Efecto** Gastas cierto número de cargas del bastón para lanzar un conjuro de su lista.

Tipo *bastón de encantamiento;* **Nivel** 6; **Precio** 230 po

- **Truco** *atontar*
- **1º** *hechizar, orden imperiosa*
- **2º** *terribles carcajadas, toque de idiotez*

Tipo *bastón de encantamiento mayor;* **Nivel** 10; **Precio** 900 po

- **3º** *paralizar*
- **4º** *confusión, hechizar, sugestión*

Tipo *bastón de encantamiento superior;* **Nivel** 14 (poco común); **Precio** 4.000 po

- **5º** *desesperación aplastante, orden imperiosa*
- **6º** *debilidad dental, dominar*

Requisitos de creación Suministrar un lanzamiento de todos los niveles indicados de todos los conjuros indicados.

BASTÓN DE EVOCACIÓN — OBJETO 6 O MÁS

BASTÓN EVOCACIÓN MÁGICO

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** 1

Este bastón es puntiagudo en la base y está tallado con un nudo tachonado de gemas en la parte superior. Cuando empuñas este bastón obtienes un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas para identificar la magia de evocación.

Activar Lanzar un conjuro; **Efecto** Gastas cierto número de cargas del bastón para lanzar un conjuro de su lista.

Tipo *bastón de evocación;* **Nivel** 6; **Precio** 230 po
- **Truco** *rayo de escarcha*
- **1º** *contacto electrizante, proyectil mágico*
- **2º** *flecha ácida, partículas rutilantes*

Tipo *bastón de evocación mayor;* **Nivel** 10; **Precio** 900 po
- **3º** *proyectil mágico, relámpago*
- **4º** *bola de fuego, tormenta de armas*

Tipo *bastón de evocación superior;* **Nivel** 14; **Precio** 4.000 po
- **5º** *cono de frío, proyectil mágico*
- **6º** *cadena de relámpagos, muro de fuerza*

Requisitos de creación Suministrar un lanzamiento de todos los niveles indicados de todos los conjuros indicados.

BASTÓN DE FUEGO — OBJETO 3 O MÁS

BASTÓN EVOCACIÓN MÁGICO

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** 1

Este bastón se parece a un trozo ennegrecido y quemado de madera de fresno. Huele débilmente a hollín y brilla como si lo iluminaran ascuas. Puedes utilizar una acción de Interactuar para tocar con la punta de este bastón una antorcha, yesca o una sustancia inflamable para encender una llama.

Activar Lanzar un conjuro; **Efecto** Gastas cierto número de cargas del bastón para lanzar un conjuro de su lista.

Tipo *bastón de fuego;* **Nivel** 3; **Precio** 60 po
- **Truco** *flamear*
- **1º** *manos ardientes*

Tipo *bastón de fuego mayor;* **Nivel** 8; **Precio** 450 po
- **2º** *esfera flamígera, manos ardientes*
- **3º** *bola de fuego, esfera flamígera*

Tipo *bastón de fuego superior;* **Nivel** 12; **Precio** 1.800 po
- **4º** *bola de fuego, escudo de fuego, muro de fuego*
- **5º** *bola de fuego, muro de fuego*

Requisitos de creación Suministrar un lanzamiento de todos los niveles indicados de todos los conjuros indicados.

BASTÓN DE ILUMINACIÓN — OBJETO 8

BASTÓN EVOCACIÓN MÁGICO

Precio 425 po

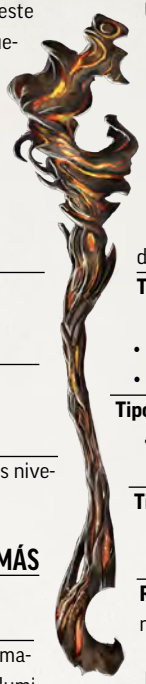
Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** 1

Este sencillo bastón de hierro está rematado por una gema transparente de muchas facetas.

Activar ❖ Interactuar; **Efecto** La gema que remata el bastón brilla como una antorcha, emitiendo luz brillante en un radio de 20 pies (*6 m*) y luz tenue en los siguientes 20 pies (*6 m*) durante 10 minutos.

Activar Lanzar un conjuro; **Efecto** Gastas cierto número de cargas del bastón para lanzar un conjuro de su lista.
- **Truco** *luz*
- **2º** *lama continua*
- **3º** *llama continua, luz abrasadora*

Requisitos de creación Suministrar un lanzamiento de todos los niveles indicados de todos los conjuros indicados.



BASTÓN DE ILUSIÓN — OBJETO 6 O MÁS

BASTÓN ILUSIÓN MÁGICO

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** 1

Este bastón de metal de diseño elaborado brilla con incrustaciones preciosas de oro. Cuando Lanzas un conjuro desde el bastón, la imagen ilusoria de algo que deseas cruza como un fogonazo su superficie. Cuando empuñas este bastón obtienes un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas para identificar la magia de ilusión.

Activar Lanzar un conjuro; **Efecto** Gastas cierto número de cargas del bastón para lanzar un conjuro de su lista.

Tipo *bastón de ilusión;* **Nivel** 6; **Precio** 230 po
- **Truco** *sonido fantasma*
- **1º** *disfraz ilusorio, objeto ilusorio*
- **2º** *criatura ilusoria, fachada de objeto, ventriloquía*

Tipo *bastón de ilusión mayor;* **Nivel** 10; **Precio** 900 po
- **3º** *disfraz ilusorio, fachada de objeto*
- **4º** *criatura ilusoria, velo*

Tipo *bastón de ilusión superior;* **Nivel** 14; **Precio** 4.000 po
- **5º** *escena ilusoria, velo*
- **6º** *alucinación, doble engañoso*

Requisitos de creación Suministrar un lanzamiento de todos los niveles indicados de todos los conjuros indicados.

BASTÓN DE LOS MAGOS — OBJETO 20

RARO BASTÓN EVOCACIÓN MÁGICO

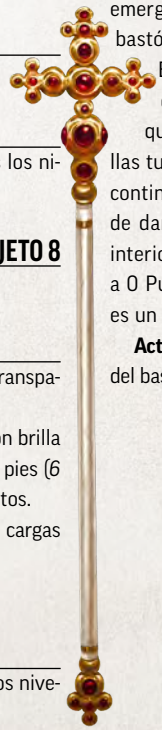
Precio 90.000 po

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** 1

Sellos y ruinas de magia antigua y poderosa cubren el revestimiento de hierro de este largo bastón de madera. Un *bastón de los magos es un bastón +3 de golpe mayor* y cuando lo empuñas obtienes un bonificador +1 por circunstancia a las tiradas de salvación contra los conjuros.

Destruir voluntariamente un *bastón de los magos* desencadena una oleada de energía arcana auténticamente devastadora, que emerge de él, disipándose con la distancia. Cuando empuñas el bastón, puedes romperlo utilizando una acción de Interactuar. Esto libera una explosión mágica de 30 pies (*9 m*) centrada en el bastón. Infligirá 2d10 de daño por fuerza por carga que quede en el bastón (salvación básica de Reflejos CD 40). Fallas tu salvación automáticamente y de forma crítica. La explosión continúa resonando más allá de la zona inicial, infligiendo la mitad de daño a las criaturas más allá de los 30 pies (*9 m*) pero en el interior de una explosión de 60 pies (*18 m*). Una criatura reducida a 0 Puntos de Golpe por este daño muere instantáneamente; este es un efecto de muerte.

Activar Lanzar un conjuro; **Efecto** Gastas cierto número de cargas del bastón para lanzar un conjuro de su lista.
- **Truco** *detectar magia, luz, mano del mago, proyectil telecinético*
- **1º** *cerrar*
- **2º** *agrandar, apertura, invisibilidad, maniobra telecinética, partículas rutilantes, telaraña*
- **3º** *bola de fuego, disipar magia, relámpago*
- **4º** *agrandar, bola de fuego, invisibilidad, muro de fuego, telaraña*
- **5º** *carga telecinética, cono de frío, pasamiento*
- **6º** *bola de fuego, desintegrar, disipar magia, relámpago*
- **7º** *cambio de Plano, cono de frío, muro de fuego, pasamiento*



INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

- **8º** *armadura de mago, bola de fuego*
- **9º** *convocar dragón, disipar magia, tromba de meteoritos*

Requisitos de creación Suministrar un lanzamiento de todos los niveles indicados de todos los conjuros indicados.

BASTÓN DE NIGROMANCIA OBJETO 6 O MÁS

BASTÓN MÁGICO NIGROMANCIA

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** 1

Este bastón retorcido y de aspecto macabro está adornado con motivos horrendos de calaveras y huesos Cuando empuñas este bastón obtienes un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas para identificar la magia nigromántica.

Activar Lanzar un conjuro; **Efecto** Gastas cierto número de cargas del bastón para lanzar un conjuro de su lista.

Tipo *bastón de nigromancia;* **Nivel** 6; **Precio** 230 po

- **Truco** *toque gélido*
- **1º** *rayo de debilitamiento, zarcillos macabros*
- **2º** *apacible reposo, sordera*

Tipo *bastón de nigromancia mayor;* **Nivel** 10; **Precio** 900 po

- **3º** *ceguera, toque vampírico*
- **4º** *toque vampírico potenciado, zarcillos macabros*

Tipo *bastón de nigromancia superior;* **Nivel** 14; **Precio** 4.000 po

- **5º** *apacible reposo, nube aniquiladora*
- **6º** *desangramiento vampírico, zarcillos macabros*

Requisitos de creación Suministrar un lanzamiento de todos los niveles indicados de todos los conjuros indicados.

BASTÓN DE PODER OBJETO 16

RARO BASTÓN EVOCACIÓN MÁGICO

Precio 10.000 po

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** 1

Este bastón de madera mágicamente endurecida está rematado con una escultura de plata que muestra símbolos rúnicos mágicos. Cuando se utiliza como arma, un *bastón de poder* es un *bastón +2 de golpe mayor.*

Destruir voluntariamente un bastón de poder desata una increíble explosión de energía. Cuando empuñas el bastón, puedes Interactuar con él para romperlo. Esto libera una explosión mágica de 30 pies (*9 m*) centrada en el bastón. Infligirá 2d8 de daño por fuerza por carga que quede en el bastón (salvación básica de Reflejos CD 40). Fallas tu salvación automáticamente y de forma crítica. Una criatura reducida a 0 Puntos de Golpe por este daño muere instantáneamente; este es un efecto de muerte.

Activar Lanzar un conjuro; **Efecto** Gastas cierto número de cargas del bastón para lanzar un conjuro de su lista.

- **1º** *rayo de debilitamiento*
- **2º** *llama continua*
- **3º** *levitar*
- **4º** *globo de invulnerabilidad, paralizar*
- **5º** *proyectil mágico*
- **6º** *muro de fuerza*
- **7º** *bola de fuego, cono de frío, relámpago*

Requisitos de creación Suministrar un lanzamiento de todos los niveles indicados de todos los conjuros indicados.

BASTÓN DE TRANSMUTACIÓN OBJETO 6 O MÁS

BASTÓN MÁGICO TRANSMUTACIÓN

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** 1

El orbe de vidrio que remata este bastón de metal contiene una arena fina y ondulante. Cuando empuñas este bastón obtienes un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas para identificar la magia de transmutación.

Activar Lanzar un conjuro; **Efecto** Gastas cierto número de cargas del bastón para lanzar un conjuro de su lista.

Tipo *bastón de transmutación;* **Nivel** 6; **Precio** 230 po

- **Truco** *sello*
- **1º** *paso ligero, saltar*
- **2º** *agrandar, forma humanoide*

Tipo *bastón de transmutación mayor;* **Nivel** 10; **Precio** 900 po

- **3º** *pies a aletas, saltar*
- **4º** *forma gaseosa, moldear la piedra*

Tipo *bastón de transmutación superior;* **Nivel** 14; **Precio** 4.000 po

- **5º** *transformación humanoide*
- **6º** *de la carne a la piedra, forma de dragón, polimorfar funesto*

Requisitos de creación Suministrar un lanzamiento de todos los niveles indicados de todos los conjuros indicados.

BASTÓN DE MENTALISTA OBJETO 4 O MÁS

ADIVINACIÓN BASTÓN MÁGICO

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** 1

Este bastón de madera pulida tiene unos motivos giratorios que recuerdan a los pliegues de un cerebro. Cuando empuñas este bastón obtienes un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas para identificar la magia mental.

Activar Lanzar un conjuro; **Efecto** Gastas cierto número de cargas del bastón para lanzar un conjuro de su lista.

Tipo *bastón de mentalista;* **Nivel** 4; **Precio** 90 po

- **Truco** *atontar*
- **1º** *dolor fantasmal, enlace mental*

Tipo *bastón de mentalista mayor;* **Nivel** 8; **Precio** 450 po

- **2º** *paranoia*
- **3º** *dolor fantasmal, hipercognición*

Tipo *bastón de mentalista superior;* **Nivel** 12; **Precio** 1.800 po

- **4º** *modificar memoria, telepatía*
- **5º** *dolor fantasmal, pulso sináptico, sinestesia*

Requisitos de creación Suministrar un lanzamiento de todos los niveles indicados de todos los conjuros indicados.

BASTÓN FRONDOSO OBJETO 6 O MÁS

ADIVINACIÓN BASTÓN MÁGICO

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** 1

De esta rama de roble brotan hojas en primavera, que cambian de color en otoño y se caen en invierno. Cuando la empuñas, obtienes un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Naturaleza para identificar plantas.

Activar Lanzar un conjuro; **Efecto** Gastas cierto número de cargas del bastón para lanzar un conjuro de su lista.

Tipo *bastón frondoso;* **Nivel** 6; **Precio** 225 po

- **Truco** *enmarañar*
- **1º** *garrote* (puede designar como objetivo *al bastón frondoso)*
- **2º** *enmarañar, forma de árbol, moldear la madera, piel robliza*

Tipo *bastón frondoso mayor;* **Nivel** 12; **Precio** 1.750 po

- **3º** *muro de espinas*
- **4º** *hablar con las plantas, piel robliza*
- **5º** *forma de planta, muro de espinas*

Requisitos de creación Suministrar un lanzamiento de todos los niveles indicados de todos los conjuros indicados.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Consumibles

Esta sección incluye los objetos mágicos con el rasgo consumible. Un objeto con este rasgo sólo se puede utilizar una vez. Si no se indica lo contrario, se destruye después de la activación. Cuando un personaje crea objetos consumibles, los puede fabricar en lotes de cuatro, tal y como se describe en la actividad Elaborar. Los consumibles incluyen las siguientes categorías, con cualquier regla especial al inicio de cada sección.

- Los **aceites** empiezan en esta página.
- La **munición** empieza en la pág. 556.
- Los **pergaminos** en la pág. 558.
- Las **pociones** empiezan en la pág. 559.
- Los **talismanes** empiezan en la pág. 561.
- Los **otros consumibles** empiezan en la pág. 566.

Aceites

Los aceites son geles, pomadas, pastas o ungüentos que se aplican típicamente a un objeto y que se consumen en el proceso. Tienen el rasgo aceite. Aplicar un aceite suele requerir las dos manos: una para sostener el frasco que lo contiene y la otra para extraer el aceite y aplicarlo. Tan sólo puedes aplicar un aceite a un objeto o criatura que está a tu alcance. Como quiera que el proceso es tan concienzudo, suele ser imposible aplicar un aceite a un objetivo involuntario o a un objeto en posesión de un objetivo involuntario, a menos que dicho objetivo esté paralizado, petrificado o inconsciente.

Aceite alineado — Sustancia 9

Aceite · Consumible · Divino · Evocación

Precio 140 po

Uso sostenido en dos manos; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

Este aceite llena un arma con el poder cósmico de un alineamiento. Cada aceite alineado se fabrica para un alineamiento: caos, mal, bien o ley (como por ejemplo un aceite alineado con el bien). Un arma embebida con dicho aceite obtiene los efectos de la runa de propiedad que coincide con su alineamiento: anárquica (caos), axiomática (ley), sagrada (bien) o profana (mal). Esto dura 1 minuto.

Aceite antimagia — Sustancia 20

Raro · Abjuración · Aceite · Consumible · Mágico

Precio 13.000 po

Uso sostenido en dos manos; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

Este aceite contiene una energía que repele casi todos los tipos de magia. Cuando lo aplicas a una armadura, la criatura que la lleva puesta se vuelve inmune durante 1 minuto a todos los conjuros, efectos de objetos mágicos (los del portador y los de otros) y efectos con el rasgo mágico. El aceite no afecta ni a la magia de la armadura ni a las runas fundamentales de las armas de quienes atacan al portador. Los efectos mágicos de un origen de 20º nivel o superior, como por ejemplo un dios, siguen funcionando sobre la armadura del portador.

Aceite de animación — Sustancia 12

Poco común · Aceite · Consumible · Mágico · Transmutación

Precio 330 po

Uso sostenido en dos manos; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

Puedes frotar este aceite de color bronce en un arma cuerpo a cuerpo para concederle los beneficios de la runa *danzante* (pág. 598). Una vez fallas una prueba para el arma, haciendo que caiga, este efecto se acaba.

Aceite de bordes afilados — Sustancia 11

Poco común · Aceite · Consumible · Mágico · Transmutación

Precio 250 po

Uso sostenido en dos manos; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

Cuando esta pomada plateada se aplica a un arma cuerpo a cuerpo que inflige daño perforante o cortante, el arma se vuelve más afilada y más peligrosa durante 1 minuto concediéndole los beneficios de la runa *afilada*.

Aceite de ofuscación — Sustancia 15

Aceite · Consumible · Ilusión · Mágico

Precio 1.200 po

Uso sostenido en dos manos; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

Puedes esparcir este gel color azul grisáceo sobre un solo objeto con una Impedimenta de 3 o menos para protegerlo contra la detección mágica. Se vuelve inmune a la magia de adivinación de 8º nivel o inferior (como por ejemplo *localizar*). Este aceite es permanente, pero se puede eliminar con ácido. Quitar el aceite de esta forma suele requerir 1 minuto para objetos de Impedimenta 1 o menos, o tantos minutos como la Impedimenta del objeto.

Aceite de ingravidez — Sustancia 2 o más

Aceite · Consumible · Mágico · Transmutación

Uso sostenido en dos manos; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

Puedes extender este aceite brillante sobre un objeto de Impedimenta 1 o menos para que parezca ingrávido. Tiene una Impedimenta desdeñable durante 1 hora

Tipo aceite de ingravidez; **Nivel** 2; **Precio** 6 po

Tipo aceite de ingravidez mayor; **Nivel** 6; **Precio** 36 po

Este aceite puede afectar a un objeto de Impedimenta 2 o menos y dura 8 horas.

Aceite de potencia — Sustancia 2

Aceite · Consumible · Mágico · Transmutación

Precio 7 po

Uso sostenido en dos manos; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

Cuando aplicas este aceite espeso y viscoso a un arma o armadura no mágica, dicho objeto se convierte de inmediato en poderosamente mágico. Si el objeto es un arma, se convierte temporalmente en un *arma +1 de golpe* o, si se trata de armadura, se convierte temporalmente en una *armadura +1 resistente*. Esto dura 1 minuto.

Aceite de reparación — Sustancia 3

Aceite · Consumible · Mágico · Transmutación

Precio 9 po

Uso sostenido en dos manos; **Impedimenta** L

Activar 1 minuto (Interactuar)

Un vial de aceite de reparación parece tener en su interior innumerables hebras translúcidas. Aplicar este aceite a un objeto lanza un conjuro de *reparar* de 2º nivel sobre el mismo.

ACEITE DE REPULSIÓN — SUSTANCIA 11

ABJURACIÓN | ACEITE | CONSUMIBLE | MÁGICO

Precio 175 po

Uso sostenido en dos manos; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

Este aceite contiene limaduras de hierro cargadas magnéticamente que se repelen hasta los extremos opuestos del vial. Durante 1 minuto después de aplicar este aceite a una armadura, cualquier criatura que te impacta con un Golpe cuerpo a cuerpo debe hacer una salvación de Fortaleza CD 28 con los siguientes efectos.

Éxito La criatura no resulta afectada.

Fallo La criatura es apartada de ti de un empujón a 10 pies (*3 m*) de distancia (el DJ es quien determina la dirección).

Fallo crítico Igual que fallo, y la criatura también queda tumbada.

NÉCTAR DE PURIFICACIÓN — SUSTANCIA 1

ACEITE | CONSUMIBLE | MÁGICO | NIGROMANCIA

Precio 3 po

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

Un líquido brillante, el *néctar de purificación* a menudo se almacena en botellas similares a las utilizadas para el vinagre. Este aceite lanza un conjuro de 1er nivel de *purificar comida y bebida* sobre cualquier comida o bebida sobre la que se vierte. El néctar se evapora al surtir efecto, dejando sin alterar el sabor y la textura de la comida o la bebida.

UNGÜENTO CONTRA LA PARÁLISIS — SUSTANCIA 6 O MÁS

ACEITE | CONSUMIBLE | CURACIÓN | MÁGICO | NIGROMANCIA

Uso sostenido en dos manos; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

Aplicar este vaporoso ungüento a una criatura la ayuda a vencer la parálisis mágica. La criatura se recupera como si fuera el objetivo de un conjuro de *quitar parálisis* de 3er nivel.

Tipo *ungüento contra la parálisis;* **Nivel** 6; **Precio** 40 po

Tipo *ungüento contra la parálisis mayor;* **Nivel** 12; **Precio** 325 po

Un *ungüento contra la parálisis mayor* puede eliminar potencialmente la petrificación. La criatura se recupera como si fuera el objetivo de sendos conjuros de 6º nivel de *quitar parálisis* y de la *piedra a la carne.*

UNGÜENTO DE RESBALAMIENTO — SUSTANCIA 5

ACEITE | CONSUMIBLE | MÁGICO | TRANSMUTACIÓN

Precio 25 po

Uso sostenido en dos manos; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

Esta grasa verdosa y persistente se puede aplicar a una armadura para hacerla extremadamente resbaladiza durante 24 horas, lo que concede a su portador un bonificador +2 por objeto a las pruebas de Acrobacias para Huir o para Escurrirse.

MUNICIÓN

Estos objetos mágicos son munición para armas a distancia. El bloque de estadísticas de cada objeto incluye una entrada de Munición que indica como qué tipo de munición se puede Elaborar, o 'cualquiera' si no está limitada a ningún tipo en particular. Todos los bloques de estadísticas para la munición omiten las entradas Uso e Impedimenta; utiliza las reglas estándar del Capítulo 6: Equipo para el tipo de munición a fin de determinar los tiempos de recarga y la Impedimenta.

Cuando utilizas munición mágica, utilizas las runas fundamentales de tu arma a distancia para determinar el modificador al ataque y los dados de daño. No sumes los efectos de las runas de propiedad de tu arma a menos que la munición diga lo contrario; la munición crea sus propios efectos. La munición mágica infligirá daño con un impacto de forma normal además de cualquier efecto indicado, a menos que su descripción indique lo contrario.

Tanto si un ataque con munición mágica acierta como si falla, lanzar la munición consume su magia. La munición mágica está hecha de materiales normales, no de materiales preciosos si no se indica lo contrario.

Munición Activada

Si la munición mágica no tiene una entrada de Activar, se activa automáticamente cuando se lanza. Los tipos de munición mágica que tienen una entrada de Activar deben activarse con acciones adicionales antes de usarse. Una vez activas la munición, tienes que dispararla antes del final de tu turno. De lo contrario, se desactiva (pero no se consume) y tienes que activarla de nuevo antes de poderla usar. Si disparas la munición sin activarla primero, funciona como una munición no mágica y sigue consumiéndose.

La acción requerida para activar la munición no altera la cantidad de acciones que necesitas para recargar. Por ejemplo, podrías activar una *flecha de disparo de baliza* tocándola con 1 acción, y después tensar el arco y lanzar la flecha como parte de un Golpe de la forma habitual. Para un *virote de disparo de baliza*, podrías activarlo, cargarlo en una ballesta y después dispararlo, o bien cargarlo en la ballesta, después activarlo y por último dispararlo.

BALA DE PIEDRA — OBJETO 15

CONSUMIBLE | MÁGICO | TRANSMUTACIÓN

Precio 1.300 po

Munición bala de honda

Activar ❖ Interactuar

Esta bala de honda parece un ojo de serpiente petrificado. Una criatura que sufre el impacto de una *bala de piedra* activada se ve sujeta a los efectos de un conjuro *de la carne a la piedra* de 6º nivel (CD 34).

Requisitos de creación Proporcionar un lanzamiento *de la carne a la piedra.*

DISPARO DE BALIZA — OBJETO 3

CONSUMIBLE | EVOCACIÓN | MÁGICO

Precio 10 po

Munición flecha, virote

Activar ❖ Interactuar

El astil de un *disparo de baliza* está salpicado con minúsculos trocitos de gemas brillantes. Cuando un *disparo de baliza* activado impacta en un objetivo, se clava en el mismo y emite chispas durante 1 minuto. Si el objetivo es invisible, se convierte en simplemente escondido para las criaturas que de otra forma serían incapaces de verlo. Las chispas también niegan el estado de oculto si el objetivo lo estaba.

Una criatura puede quitarse la flecha o el virote utilizando una acción básica de Interactuar y teniendo éxito en una prueba de Atletismo CD 20.

FLECHA DE SUEÑO — OBJETO 3

CONSUMIBLE | ENCANTAMIENTO | MÁGICO | MENTAL | SUEÑO

Precio 11 po

Munición flecha

Activar ❖ Interactuar

Las *flechas de sueño* a menudo tienen el astil de un color azul oscuro

o negro y su emplumado es excepcionalmente suave y mullido. Una *fecha de sueño* activada no inflige daño, pero una criatura viva impactada por ella se ve sujeta a los efectos de un conjuro de *dormir* (CD 17).

Requisitos de creación Proporcionar un lanzamiento de *dormir*.

Flecha de tormenta — Objeto 9

AIRE CONSUMIBLE ELECTRICIDAD EVOCACIÓN MÁGICO

Precio 130 po

Munición flecha

Activar ❖ Interactuar

La punta de está flecha es de cobre brillante. Cuando una *flecha de tormenta* activada impacta contra un objetivo, éste se ve azotado por vientos furiosos e impactado por un rayo que inflige 3d12 daño por electricidad y el objetivo debe hacer una salvación de Reflejos CD 25. Si esta flecha se dispara desde un arma con la runa de propiedad *choque*, la CD de la salvación se incrementa a 27, aunque el ataque no se beneficia de la runa de propiedad en sí.

Éxito crítico El enemigo no resulta afectado.

Éxito El enemigo sufre mitad de daño y no resulta afectado por el viento.

Fallo El enemigo sufre daño completo y es azotado por los vientos durante 1 asalto, sufriendo un penalizador -2 por circunstancia a las tiradas de ataque a distancia y un penalizador -10 por circunstancia a su Velocidad de volar.

Fallo crítico Igual que en fallo, pero el enemigo sufre doble daño.

Flecha de zarcillo — Objeto 3

CONJURACIÓN CONSUMIBLE MÁGICO

Precio 10 po

Munición flecha

Activar ❖ Interactuar

Unos tallos cubiertos de hojas brotan del astil de está rústica flecha. Cuando una *flecha de zarcillo* activada impacta contra un objetivo, su astil se divide y crece, envolviendo al objetivo en zarcillos. El objetivo sufre un penalizador de -10 pies (*-3 m*) por circunstancia a sus Velocidades durante 2d4 asaltos, o hasta que Huye contra una CD de 19. Con un impacto crítico, el objetivo también queda inmovilizado hasta que Huye.

Flecha víbora — Objeto 4

CONJURACIÓN CONSUMIBLE MÁGICO

Precio 17 po

Munición flecha

Activar ❖ Interactuar

El astil de está flecha está cubierto de escamas verdes, y su punta de hierro es bifurcada, casi como si de unos colmillos se tratara. Después de que una *flecha víbora* activada impacta en un objetivo, la fecha se transforma en una víbora (ver *Bestiario*). El objetivo se ve afectado por el veneno de la víbora, como si hubiera sido mordido. A continuación, la víbora aterriza en un espacio abierto adyacente al objetivo.

La víbora tiene el rasgo convocado y actúa al final de tu turno, incluso si no has utilizado la acción de Mantener un conjuro. Está bajo el control del DJ, pero suele atacar a la criatura impactada por la flecha. La víbora se desvanece al cabo de 1 minuto o cuando se la mata.

Requisitos de creación Proporcionar un lanzamiento de *convocar animal*.

Munición brillante — Objeto 1

CONSUMIBLE EVOCACIÓN LUZ MÁGICO

Precio 3 po

Munición cualquiera

Una pieza de *munición brillante* emite un débil brillo. Cuando se dispara, está munición emite luz brillante en un radio de 20 pies (*6 m*) y luz tenue en los siguientes 20 pies (*6 m*) durante 10 minutos. Si impacta contra un objetivo, se queda clavada haciendo que dicho objetivo emita luz en el mismo radio. Una criatura puede quitársela con una acción de Interactuar, pero la munición en sí continúa brillando hasta que se acaba la duración o hasta que queda destruida.

Munición de impacto de conjuro — Objeto 3 o más

CONSUMIBLE MÁGICO TRANSMUTACIÓN

Munición cualquiera

Activar ❖❖ Lanzar un conjuro

Unos esquemas místicos crean un depósito mágico en el interior de esta munición. La munición de *impacto de conjuro* se activa Lanzando un conjuro sobre la misma. El conjuro debe ser de un nivel que la munición pueda contener, y además debe poder designar como objetivo a una criatura distinta al lanzador. Una criatura impactada por una munición de *impacto de conjuro* queda designada como objetivo del mismo. Si la criatura no es un objetivo válido para el conjuro, éste se pierde.

La munición afecta sólo al objetivo impactado, incluso si el conjuro afectaría normalmente a más de un objetivo. Si el conjuro requiere una tirada de ataque de conjuro, utiliza el resultado de tu tirada de ataque a distancia con la munición para determinar el grado de éxito. Si el conjuro requiere una tirada de salvación, el objetivo hace la salvación contra tu CD de conjuros.

El nivel máximo de conjuros que la munición puede contener determina su nivel de objeto y su Precio.

Tipo I; **Nivel** 3; **Precio** 12 po; **Nivel máximo de conjuro** 1º
Tipo II; **Nivel** 5; **Precio** 30 po; **Nivel máximo de conjuro** 2º
Tipo III; **Nivel** 7; **Precio** 70 po; **Nivel máximo de conjuro** 3º
Tipo IV; **Nivel** 9; **Precio** 150 po; **Nivel máximo de conjuro** 4º
Tipo V; **Nivel** 11; **Precio** 300 po; **Nivel máximo de conjuro** 5º
Tipo VI; **Nivel** 13; **Precio** 600 po; **Nivel máximo de conjuro** 6º
Tipo VII; **Nivel** 15; **Precio** 1.300 po; **Nivel máximo de conjuro** 7º
Tipo VIII; **Nivel** 17; **Precio** 3.000 po; **Nivel máximo de conjuro** 8º
Tipo IX; **Nivel** 19; **Precio** 8.000 po; **Nivel máximo de conjuro** 9º

Munición explosiva — Objeto 9 o más

CONSUMIBLE EVOCACIÓN FUEGO MÁGICO

Munición cualquiera

Activar ❖ Interactuar

Esta pieza de munición está recubierta de hollín negro y grumoso. Cuando una *munición explosiva* activada impacta en un objetivo, el proyectil detona en una explosión de 10 pies (*3 m*) infligiendo 6d6 daño por fuego a todas las criaturas en el área (incluyendo el objetivo). Cada criatura debe hacer una salvación básica de Reflejos CD 25.

Tipo *normal;* **Nivel** 9; **Precio** 130 po

Tipo *mayor;* **Nivel** 13; **Precio** 520 po

El daño es 10d6 y la CD de la salvación es 30.

Munición fantasmal — Objeto 14

MÁGICO TRANSMUTACIÓN

Munición cualquiera

Precio 900 po

La *munición fantasmal* es fría al tacto. Esta munición tiene el beneficio de la runa de propiedad *toque fantasmal* y puede atravesar cualquier obstáculo excepto los que pueden bloquear a las criaturas o los efectos incorporales. Aunque la munición traspasa barreras e ignora todo tipo de cobertura, el objetivo se sigue beneficiando de la prueba plana debido a estar oculto o escondido. Sigues sin poder designar como

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

objetivo a una criatura no detectada sin adivinar dónde está.

Una vez lanzada, la munición se desvanece en forma de niebla. Sin embargo, en mitad de la noche 1d4 días más tarde, vuelve a aparecer en la última aljaba u otro recipiente del que se extrajo.

MUNICIÓN PERFORANTE OBJETO 12

CONSUMIBLE MÁGICO TRANSMUTACIÓN

Precio 400 po

Munición flecha, virote

Activar ❖ Interactuar

Esta munición tiene forma alargada y una punta muy afilada. Cuando activas y disparas una *munición perforante*, el Golpe adopta la forma de una línea de 60 pies (*18 m*) que se origina en ti. Haz una tirada de ataque y compara el resultado con la CA de cada objetivo en la línea. La munición ignora hasta 10 de la resistencia del objetivo y puede perforar paredes de hasta 1 pie (*30 cm*) de grosor con Dureza 10 o menos. Cada objetivo que sufre daño debido está munición sufre también 1d6 daño persistente por sangrado.

Si el resultado de tu tirada de ataque es un 20 natural, mejoras tu grado de éxito sólo contra el primer objetivo de la línea, pero sigues pudiendo anotarte un impacto crítico en otros objetivos si tu resultado supera en 10 o más su CA. Si tienes acceso al efecto de especialización crítica de tu arco, la munición perforante aplica dicho efecto tan solo contra un objetivo en la última casilla de la línea.

VIROTE DESINTEGRADOR OBJETO 15

POCO COMÚN CONSUMIBLE EVOCACIÓN MÁGICO

Precio 1.300 po

Munición virote

Activar ❖ Interactuar

El astil de este virote está chamuscado y ennegrecido, y tocarlo tizna tus dedos con un polvillo negro. Cuando un *virote desintegrador* activado impacta contra un objetivo, éste se ve sujeto a un conjuro de *desintegrar* que requiere una salvación de Fortaleza CD 34. Igual que con el conjuro, un impacto crítico en la tirada de ataque empeora en un grado el resultado de la tirada de salvación del objetivo.

Requisitos de creación Proporcionar un lanzamiento de *desintegrar*.

VIROTE TREPADOR OBJETO 4

CONJURACIÓN CONSUMABLE MAGICAL

Precio 15 po

Munición virote

El astil de este virote va envuelto en un fino bramante. Cuando el virote impacta contra una superficie sólida, el bramante se desenrolla y aumenta de tamaño hasta convertirse en una cuerda de 50 pies (*15 m*) de largo, firmemente sujeta a la superficie en la que impactó. La cuerda se puede soltar con una acción de Interactuar y una prueba con éxito de Atletismo CD 20.

PERGAMINOS

Un pergamino contiene un solo conjuro, que puedes lanzar sin tener que gastar un espacio de conjuro. Se puede Elaborar un pergamino para que contenga cualquier conjuro, por lo que los tipos de conjuro disponibles sólo están limitados por el número de conjuros del juego. Las excepciones son los trucos, los conjuros de foco y los rituales, ninguno de los cuales se puede almacenar en un pergamino. El conjuro que un pergamino contiene sólo se puede lanzar una vez, y el pergamino se destruye como parte del lanzamiento. El conjuro del pergamino se lanza a un nivel particular de conjuro, que viene determinado por el propio pergamino. Por ejemplo, un pergamino de *proyectil mágico* (1er nivel) se puede usar para lanzar la versión de 1er nivel de *proyectil mágico*, pero no uno potenciado a 2º nivel. Si no se indica nivel, el pergamino se puede utilizar para lanzar el conjuro a su nivel más bajo.

Si te encuentras un pergamino, puedes intentar averiguar qué conjuro contiene. Si el conjuro es común y está en tu lista de conjuros, o ya lo conoces, puedes invertir una acción de Recordar conocimiento para tener un éxito automático al saber de cuál se trata. Si no, tienes que utilizar Identificar magia (pág. 235) para averiguar qué contiene el pergamino.

Cómo Lanzar un Conjuro desde un Pergamino

Lanzar un conjuro desde un pergamino requiere sostener el pergamino en una mano y activarlo con una actividad de Lanzar un conjuro, utilizando el número de acciones requerido por el mismo.

Para poder Lanzar un conjuro desde un pergamino, tiene que estar en tu lista de conjuros. Como quiera que eres tú quien lo lanza, utiliza tu tirada de ataque de conjuro y tu CD de conjuros. El conjuro también obtiene el rasgo apropiado de tu tradición (arcana, divina, ocultista o primigenia).

Todos los componentes materiales físicos y los costes se proporcionan al crear el pergamino, por lo que no tienes que aportarlos al Lanzar un conjuro desde el mismo. Tienes que reemplazar cualquier componente material requerido para dicho conjuro con un componente somático. Si el conjuro requiere un foco, debes disponer del mismo para Lanzarlo desde un pergamino.

Estadísticas de los Pergaminos

Todos los pergaminos tienen las mismas estadísticas si no se indica lo contrario. Un pergamino tiene Impedimenta ligera y hay que sostenerlo en una mano para activarlo.

Cómo Variar las Estadísticas

La tabla 11-3 indica el nivel del objeto y el Precio de un pergamino, ambos basados en el nivel del conjuro contenido en el mismo. Cualquier coste de Lanzar el conjuro se suma al Precio de pergamino cuando éste se crea, por lo que un pergamino que contiene un conjuro con una entrada de Coste tiene un Precio superior al que aparece en la tabla. La rareza del pergamino es la misma que la del conjuro.

Los rasgos de un conjuro varían basándose en el conjuro que contiene. Un pergamino siempre tiene los rasgos consumible, mágico y pergamino, además de los rasgos del conjuro almacenado en él.

TABLA 11-3: ESTADÍSTICAS DE LOS PERGAMINOS

Nivel del conjuro	Nivel de objeto	Precio del pergamino
1	1	4 po
2	3	12 po
3	5	30 po
4	7	70 po
5	9	150 po
6	11	300 po
7	13	600 po
8	15	1.300 po
9	17	3.000 po
10	19	8.000 po

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Cómo Elaborar un Pergamino

El proceso de Elaborar un pergamino es muy parecido al de Elaborar cualquier otro objeto mágico. Cuando empiezas el proceso de elaboración, elige un conjuro para almacenar en el pergamino. O bien tienes que Lanzar dicho conjuro durante el proceso de elaboración, o bien alguna otra persona debe hacerlo en tu presencia. Lanzar dicho conjuro no tiene sus efectos normales, sino que en su lugar la magia queda atrapada en el pergamino. El lanzamiento deberá proceder de un lanzador de conjuros que gaste un espacio de conjuro. Por ejemplo, no puedes Elaborar un pergamino a partir de un conjuro proporcionado por otro objeto mágico. El lanzador tiene que proporcionar cualquier coste necesario del conjuro.

Igual que otros consumibles, los pergaminos se pueden elaborar en lotes de cuatro. Todos los pergaminos de un lote deben contener el mismo conjuro y al mismo nivel, y tienes que proporcionar un lanzamiento por cada pergamino elaborado.

Ejemplos de Pergaminos

Hay una amplia variedad de conjuros que puede aparecer en los pergaminos. Los siguientes pergaminos específicos son meros ejemplos.

PERGAMINO DE DISFRAZ ILUSORIO — OBJETO 1

CONSUMIBLE | ILUSIÓN | MÁGICO | PERGAMINO

Precio 3 po

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** L

Activar ❖❖ Lanzar un conjuro

Este pergamino puede lanzar *disfraz ilusorio* como conjuro de 1er nivel.

Requisitos de creación Proporcionar un lanzamiento de *disfraz ilusorio.*

PERGAMINO DE PARTÍCULAS RUTILANTES — OBJETO 3

CONSUMIBLE | EVOCACIÓN | MÁGICO | PERGAMINO

Precio 12 po

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** L

Activar ❖❖ Lanzar un conjuro

Este pergamino se puede utilizar para lanzar *partículas rutilantes* como conjuro de 2º nivel

Requisitos de creación Proporcionar un lanzamiento de *partículas rutilantes.*

POCIONES

Una poción es un líquido mágico que se activa cuando te lo bebes, lo que lo consume. Las pociones tienen el rasgo poción. Puedes activar una poción con una acción de Interactuar cuando la bebes o se la das a beber a otra criatura. Sólo puedes suministrar una poción a una criatura que está a tu alcance y es voluntaria, o de lo contrario está tan indefensa que no se puede resistir. Por lo general sólo necesitas una mano para consumir una poción o suministrársela a otra criatura.

PANACEA — SUSTANCIA 13

POCO COMÚN | CONSUMIBLE | CURACIÓN | MÁGICO | NIGROMANCIA | POCIÓN

Precio 450 po

Uso sostenida en una mano; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

Esta poción parece cambiar de color y no hay dos observadores que la describan de la misma forma. Cuando se consuma, intentará contrarrestar todas las maldiciones y las enfermedades que te afecten, así como los estados de cegado y ensordecido debido a cualquier conjuro que te afecte. La poción tiene un nivel para contrarrestar de 7 y un modificador +20 a la tirada.

POCIÓN CURATIVA — SUSTANCIA 1 O MÁS

CONSUMIBLE | CURACIÓN | MÁGICO | NIGROMANCIA | POCIÓN POSITIVO

Uso sostenida en una mano; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

Una *poción curativa* es un vial de un líquido color rojo rubí que imparte una sensación de hormigueo mientras las heridas de quien la bebe se curan rápidamente. Cuando bebes una *poción curativa*, recuperas el número de Puntos de Golpe indicados.

Tipo *inferior*; **Nivel** 1; **Precio** 4 po

La poción restablece 1d8 Puntos de Golpe.

Tipo *menor*; **Nivel** 3; **Precio** 12 po

La poción restablece 2d8+5 Puntos de Golpe.

Tipo *moderado*; **Nivel** 6; **Precio** 50 po

La poción restablece 3d8+10 Puntos de Golpe.

Tipo *mayor*; **Nivel** 12; **Precio** 400 po

La poción restablece 6d8+20 Puntos de Golpe.

Tipo *superior*; **Nivel** 18; **Precio** 5.000 po

La poción restablece 8d8+30 Puntos de Golpe.

POCIÓN DE ALIENTO DE DRAGÓN — SUSTANCIA 7 O MÁS

CONSUMIBLE | EVOCACIÓN | MÁGICO | POCIÓN

Uso sostenida en una mano; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

Este líquido contiene sangre de un tipo determinado de dragón. Durante 1 hora después de beberla, puedes desatar un arma de aliento como la utilizada por dicho dragón. La potencia del aliento depende del tipo de poción, basándose en la edad del dragón cuya sangre se utiliza para elaborarla. La poción tiene el rasgo que encaja con el tipo de daño del arma de aliento.

Exhalar un aliento de dragón utiliza una sola acción. El tipo de daño y el área del aliento del dragón dependen del tipo de la sangre de dragón que hay en la poción, tal y como se muestra en la tabla que hay más abajo. Sea cual sea el tipo de dragón, el arma de aliento inflige 4d6 daño y cada criatura en el área debe hace una salvación básica CD 23 de un tipo determinado por el tipo del dragón. Una vez has usado el arma de aliento, no puedes repetir durante 1d4 asaltos.

Tipo *joven;* **Nivel** 7; **Precio** 70 po

Tipo *adulto;* **Nivel** 12; **Precio** 400 po

El daño es 6d6 y la CD de la salvación es 29.

Tipo *sierpe;* **Nivel** 17; **Precio** 3.000 po

El daño es 10d6 y la CD de la salvación es 37.

Tipo de dragón	Arma de aliento (salvación)
Negro o cobre	línea de ácido de 30 pies (*9 m*) (Reflejos)
Azul o bronce	línea de electricidad de 30 pies (*9 m*) (Reflejos)
Oropel	línea de fuego de 30 pies (*9 m*) (Reflejos)
Verde	cono de veneno de 15 pies (*4,5 m*) (Fortaleza)
Oro o rojo	cono de fuego de 15 pies (*4,5 m*) (Reflejos)
Plata o blanco	cono de frío de 15 pies (*4,5 m*) (Reflejos)

POCIÓN DE DISMINUCIÓN — SUSTANCIA 4 O MÁS

CONSUMIBLE | MÁGICO | POCIÓN | TRANSMUTACIÓN

Uso sostenida en una mano; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar; **Período de activación** 1 minuto

Esta poción con sabor a hongos confiere los efectos de un conjuro de *encoger* para que tu equipo y tú os hagáis más pequeños. Una vez activada, eres pequeño durante 10 minutos.

Tipo *normal;* **Nivel** 4; **Precio** 15 po

Tipo *mayor;* **Nivel** 8; **Precio** 90 po

Esta poción carece de activación, dura 1 hora y concede los efectos de un conjuro de *encoger* de 4º nivel. Además, obtienes un bonificador +2 por objeto a las pruebas de Sigilo mientras estás encogido.

POCIÓN DE DON DE LENGUAS SUSTANCIA 12

POCO COMÚN ADIVINACIÓN CONSUMIBLE MÁGICO POCIÓN

Precio 320 po

Uso sostenida en una mano; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

Esta amarga poción aviva tu lengua con sabores inusuales y con una elocuencia, poco habitual, que te permite hablar y entender todos los idiomas hasta 4 horas después de beberla. Esto no te permite leer dichos idiomas en su forma escrita.

POCIÓN DE INDETECTABILIDAD SUSTANCIA 18

CONSUMIBLE ILUSIÓN MÁGICO POCIÓN

Precio 4.400 po

Uso sostenida en una mano; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar;

Beber este líquido color negro mate te vuelve indetectable a las adivinaciones. Esto concede los mismos efectos que *mente en blanco*, pero sin el bonificador contra los efectos mentales. También obtienes los efectos de un conjuro de *invisibilidad* de 4º nivel, que te protege contra los conjuros de *ver lo invisible* y tiene una CD de 36 contra *visión verdadera*. Los efectos de la poción duran 10 minutos.

POCIÓN DE INVISIBILIDAD SUSTANCIA 4

POCO COMÚN CONSUMIBLE ILUSIÓN MÁGICO POCIÓN

Precio 20 po

Uso sostenida en una mano; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar;

Una poción de invisibilidad es incolora y extrañamente ligera. Al beberla, obtienes los efectos de un conjuro de *invisibilidad* de 2º nivel.

POCIÓN DE NADAR SUSTANCIA 6 O MÁS

CONSUMIBLE MÁGICO POCIÓN TRANSMUTACIÓN

Uso sostenida en una mano; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar;

Esta poción sabe a agua salada y un poso arenoso ocupa el fondo de su recipiente. Cuando la bebes, obtienes una Velocidad de nadar igual a tu Velocidad terrestre durante 10 minutos.

Tipo *moderado;* **Nivel** 6; **Precio** 50 po

Tipo *mayor;* **Nivel** 11; **Precio** 250 po

La Velocidad de nadar dura una hora.

POCIÓN DE PIEL ROBLIZA SUSTANCIA 4

ABJURACIÓN CONSUMIBLE POCIÓN PRIMIGENIO

Precio 15 po

Uso sostenida en una mano; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

Tras beber este amargo brebaje, tu piel se endurece como la corteza de un árbol. Obtienes los efectos de una poción de *piel robliza* de 2º nivel durante 10 minutos.

POCIÓN DE RAPIDEZ SUSTANCIA 8

CONSUMIBLE MÁGICO POCIÓN TRANSMUTACIÓN

Precio 90 po

Uso sostenida en una mano; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

Beber esta poción plateada te concede los efectos de *acelerar* durante 1 minuto.

POCIÓN DE RESISTENCIA SUSTANCIA 6 O MÁS

ABJURACIÓN CONSUMIBLE MÁGICO POCIÓN

Uso sostenida en una mano; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

Beber esta poción espesa y fortificante te concede resistencia contra un solo tipo de daño durante 1 hora Cada *poción de resistencia* se crea para defenderse contra daño por ácido, electricidad, frío, fuego o sónico (y se denomina *poción de resistencia al fuego menor* o algo parecido).

Tipo *menor;* **Nivel** 6; **Precio** 45 po

Obtienes resistencia 5 contra el tipo de energía apropiado.

Tipo *moderado;* **Nivel** 10; **Precio** 180 po

Obtienes resistencia 10 contra el tipo de energía apropiado.

Tipo *mayor;* **Nivel** 14; **Precio** 850 po

Obtienes resistencia 15 contra el tipo de energía apropiado.

POCIÓN DE RESPIRACIÓN ACUÁTICA SUSTANCIA 3

CONSUMIBLE MÁGICO POCIÓN TRANSMUTACIÓN

Precio 11 po

Uso sostenida en una mano; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

Esta poción gris y legamosa huele a muladar de pescado y sabe aún peor. Tras beberla, obtienes los efectos de un conjuro de 2º nivel de *respiración acuática* durante 1 hora.

POCIÓN DE SALTAR SUSTANCIA 5

CONSUMIBLE MÁGICO POCIÓN TRANSMUTACIÓN

Precio 21 po

Uso sostenida en una mano; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

Durante 1 minuto después de beber esta función burbujeante, cada vez que Saltas obtienes el efecto del conjuro de 1er nivel *saltar*.

POCIÓN DE LA VERDAD SUSTANCIA 6

POCO COMÚN CONSUMIBLE ENCANTAMIENTO MÁGICO MENTAL POCIÓN

Precio 46 po

Uso sostenida en una mano; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

Durante los 10 minutos posteriores al consumo de esta poción astringente, no puedes mentir intencionadamente y te ves obligado a decir la verdad. Una vez la bebes, haz una salvación de Voluntad CD 19. Puedes fallar o fallar críticamente de forma voluntaria.

Éxito La poción no te afecta.

Fallo Cuando hablas, tienes que decir la verdad.

Fallo crítico Igual que en fallo, y cuando alguien te formula una pregunta, tienes que hacer otra salvación de Voluntad CD 19. Si la fallas, tienes que responder a la pregunta con la verdad si eres capaz de hacerlo; si tienes éxito, quedas temporalmente inmune a intentos posteriores de hacer que respondas a la misma pregunta mientras dura la poción.

POCIÓN DE VISIÓN VERDADERA — SUSTANCIA 16

ADIVINACIÓN CONSUMIBLE MÁGICO POCIÓN

Precio 1.500 po

Uso sostenida en una mano; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

Al beber esta poción transparente y refrescante, puedes ver las cosas como realmente son. Obtienes los beneficios de un conjuro de *visión verdadera* de 7º nivel que tiene un modificador +25 a contrarrestar.

POCIÓN DE VOLAR — SUSTANCIA 8 O MÁS

CONSUMIBLE MÁGICO POCIÓN TRANSMUTACIÓN

Uso sostenida en una mano; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

Al consumir este brebaje efervescente, obtienes una Velocidad de volar de 40 pies (*12 m*) durante 1 minuto.

Tipo *normal;* **Nivel** 8; **Precio** 100 po

Tipo *mayor;* **Nivel** 15; **Precio** 1.000 po

La Velocidad de volar dura 1 hora.

SUERO DE CAMBIO DE SEXO — SUSTANCIA 7

CONSUMIBLE MÁGICO POCIÓN TRANSMUTACIÓN

Precio 60 po

Uso sostenida en una mano; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

Al beber esta poción, tu biología se transforma de inmediato para adoptar un conjunto de características sexuales a tu elección, cambiando oportunamente tu apariencia y tu fisiología. Tienes un ligero control sobre los detalles de este cambio, pero retienes un fuerte 'aire de familia' con tu apariencia anterior.

La magia funciona de inmediato y no puede ser contrarrestada. Tu nueva anatomía es tan saludable y funcional como tu cuerpo anterior, lo que te permite potencialmente procrear (dependiendo de la biología de tu ascendencia). Beber otro *suero de cambio de sexo* te permite, o bien volver a tu forma original, o bien adoptar otras características sexuales, lo que prefieras. El elixir no tiene efecto si estás embarazada o procedes de una ascendencia carente de diferenciación sexual. La mayor parte de ascendencias tienen un amplio espectro de diferenciación sexual, algunas con rasgos comunes y otras con rasgos más variados.

TALISMANES

Un objeto con el rasgo talismán es un amuleto, gema, piedra u otro pequeño objeto mágico fijado a una armadura, a un escudo o a un arma (se le denomina objeto fijado). Cada talismán contiene una esquirla de conocimiento de combate o de energía mágica que puede ser desatada para proporcionar una mejora momentánea de potencia o de aptitud. Muchos talismanes pueden ser activados como acción gratuita cuando utilizas una acción o actividad en particular. Un talismán es un objeto consumible y tiene el rasgo talismán.

Debes estar empuñando o llevando puesto un objeto para activar un talismán fijado al mismo. Una vez activado, un talismán arde permanentemente, acabando por lo general por deshacerse en un fino polvillo.

Cómo Fijar un Talisman

El bloque de estadísticas de cada talismán indica el tipo de objeto al que se puede fijar. Fijar o quitar requiere utilizar la actividad Fijar un talismán. Sólo se puede fijar un talismán a un solo objeto, y un objeto sólo puede tener fijado un talismán en un momento dado.

FIJAR UN TALISMÁN

EXPLORACIÓN MANIPULAR

Requisitos Debes utilizar equipo de reparaciones (pág. 290).

Inviertes 10 minutos en fijar un talismán a un objeto, colocando éste en una superficie estable y utilizando con las dos manos el equipo de reparaciones. También puedes utilizar esta actividad para quitar un talismán. Si alguien intenta fijar más de un talismán a un objeto, ambos se suprimen y ninguno de ellos puede ser activado.

Talismanes

Estos son tan sólo unos pocos de los talismanes disponibles.

AMPOLLA EFERVESCENTE — OBJETO 2

CONSUMIBLE MÁGICO TALISMÁN TRANSMUTACIÓN

Precio 7 po

Uso fijado a una armadura; **Impedimenta** –

Activar ❖ Interactuar; **Requisitos** Tienes el nivel experto en Acrobacias.

En este pequeño globo de vidrio burbujea un agua ligera de manantial, que se derrama sobre la armadura fijada cuando se activa. Hasta el final de tu turno, la armadura te permite atravesar las aguas y otros líquidos como si fueran terreno sólido. Si das una Zancada o un Paso por encima de una placa de presión sensible al peso, no haces que la placa se active, lo que evita que se desencadene un artilugio o peligro fijado a la misma. Cuando se acaban los efectos de la ampolla, te hundes, caes, caes a través de un terreno inestable o aterrizas sobre placas de presión, según lo normal en tu ubicación de ese momento.

AMULETO DE DIENTE DE TIBURÓN — OBJETO 5

ABJURACIÓN CONSUMIBLE MÁGICO TALISMÁN

Precio 23 po

Uso fijado a una armadura; **Impedimenta** –

Activar ◆ orden; **Desencadenante** Intentas Huir utilizando Acrobacias para la tirada, pero aún no has tirado; **Requisitos** Tienes el nivel experto en Acrobacias.

Este brazalete de algas secas tiene una hilera de adornos en forma de pequeños dientes de tiburón. Cuando lo activas, si obtienes un éxito en la tirada desencadenante, en su lugar obtienes un éxito crítico (y si sufres un fallo crítico, en su lugar sufres un fallo simple). Si fallas la prueba de Acrobacias contra una criatura que intenta agarrarte, ésta tiene que, o bien soltarte como acción gratuita, o bien sufrir 2d8 daño perforante cuando unos dientes de tiburón emergen momentáneamente de tu piel.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

AZOTE DEL CAZADOR OBJETO 2

ADIVINACIÓN CONSUMIBLE MÁGICO TALISMÁN

Precio 6 po

Uso fijado a una armadura; **Impedimenta** –

Activar ◆ visualizar; **Desencadenante** Un enemigo no detectado te acierta con un ataque; **Requisitos** Tienes el nivel entrenado en Supervivencia.

Este talismán es un anillo de hojas secas y entrelazadas. Cuando activas el *azote del cazador*, notas la ubicación exacta de tu atacante, haciendo que esté escondido de ti en lugar de no detectado. Si entre el atacante y tú hay plomo (*NdT: se supone que el suficiente como para cubrirse detrás*), el *azote del cazador* falla y se pierde.

BANDA DE DESAPARICIÓN OBJETO 12

CONSUMIBLE ILUSIÓN MÁGICO TALISMÁN

Precio 320 po

Uso fijado a una armadura; **Impedimenta** –

Activar ◆ visualizar; **Desencadenante** Un ataque te falla; **Requisitos** Tienes el nivel maestro en Sigilo.

Este alambre delgado y plateado se enrosca alrededor de tu armadura. Cuando activas la banda, lanza sobre ti un conjuro de *invisibilidad* de 2º nivel.

BARATIJA DE JADE OBJETO 8

CONSUMIBLE ENCANTAMIENTO MÁGICO MENTAL TALISMÁN

Precio 100 po

Uso fijado a un arma cuerpo a cuerpo; **Impedimenta** –

Activar ◆ orden; **Requisitos** Tienes el nivel maestro con el arma fijada.

Este trocito de jade suele estar tallado con la forma de un duelista, o a veces con la de una criatura de muchos brazos. Cuando activas la baratija, atrae mágicamente la atención de los enemigos. Hasta el inicio de tu siguiente turno, los enemigos al alcance del arma a la que está fijado el talismán quedan desprevenidos.

CABUJÓN DE BLOQUEO RÁPIDO OBJETO 7

POCO COMÚN ABJURACIÓN CONSUMIBLE MÁGICO TALISMÁN

Precio 70 po

Uso fijado a un escudo; **Impedimenta** –

Activar ◆ visualizar; **Desencadenante** Sufres daño debido a un ataque físico sin tener alzado el escudo fijado.

Este cabujón de cuarzo transparente se fija en el centro de tu escudo. Cuando lo activas, utilizas la acción de Bloquear con el escudo incluso si no tienes alzado el escudo fijado (e incluso si normalmente no dispones de dicha reacción).

COLGANTE DE ÁNGEL LLOROSO OBJETO 2

CONSUMIBLE DIVINO NIGROMANCIA TALISMÁN

Precio 7po

Uso fijado a una armadura; **Impedimenta** –

Activar ◆ visualizar; **Desencadenante** Sufres un fallo crítico al Administrar primeros auxilios; **Requisitos** Tienes el nivel entrenado en Medicina.

Cuando activas este colgante de alabastro, un fallo crítico se convierte en un fallo normal.

COLGANTE DE TORO DE BRONCE OBJETO 2

CONSUMIBLE EVOCACIÓN MÁGICO TALISMÁN

Precio 7 po

Uso fijado a una armadura; **Impedimenta** –

Activar ◆ visualizar; **Desencadenante** Haces una prueba de Atletismo para Empujar, pero aún no has tirado; **Requisitos** Tienes el nivel entrenado en Atletismo.

Este colgante está forjado en acero granular y muestra el rostro resoplante de un toro. El colgante debe estar fijado al área del pecho o a una de las hombreras. Cuando activas el colgante, obtienes un bonificador +2 por estatus a una prueba de Atletismo para Empujar, y si sufres un fallo crítico en la misma, en su lugar te anotas un fallo.

COLMILLO DE LOBO OBJETO 1

CONSUMIBLE EVOCACIÓN MÁGICO TALISMÁN

Precio 4 po

Uso fijado a una armadura; **Impedimenta** –

Activar ◆ visualizar; **Desencadenante** Derribas con éxito a un enemigo; **Requisitos** Estás entrenado en Atletismo.

Este canino de lobo está atado a una tira de cuero y fijado a un broche o correa de una armadura. Cuando activas el colmillo, infliges tanto daño contundente como tu modificador por Fuerza al objetivo de tu Derribo. Si tu Derribo ya inflige un daño físico que no incluye un modificador por característica, suma a dicho daño tu modificador por Fuerza.

COLMILLO DE VÍBORA OBJETO 14

CONSUMIBLE EVOCACIÓN MÁGICO TALISMÁN

Precio 850 po

Uso fijado a un arma; **Impedimenta** –

Activar ↷ visualizar; **Desencadenante** Una criatura a tu alcance utiliza una acción de manipular o de mover, hace un ataque a distancia o abandona una casilla durante una acción de mover que está utilizando; **Requisitos** Tienes el nivel maestro con el arma fijada.

Cuando activas esta calavera de víbora reforzada con resina, haces un Ataque de oportunidad contra la criatura desencadenante.

Si tienes Ataque de oportunidad, puedes activar el *colmillo de víbora* como acción gratuita.

CRISTAL DE POTENCIA OBJETO 1

CONSUMIBLE EVOCACIÓN MÁGICO TALISMÁN

Precio 4 po

Uso fijado a un arma; **Impedimenta** –

Activar ◆ visualizar; **Desencadenante** Haces un ataque con el arma fijada, pero aún no has tirado los dados.

Este cristal de fluorita brilla con una extraña fosforescencia. Cuando activas el cristal, el arma se convierte en un *arma +1* de golpe durante el resto del turno, obteniendo un *modificador +1* por objeto a la tirada de ataque e incrementando el daño a 2 dados de daño de arma en caso de impacto.

CUBO DE HIERRO OBJETO 6

CONSUMIBLE EVOCACIÓN MÁGICO TALISMÁN

Precio 50 po

Uso fijado a un arma; **Impedimenta** –

Activar ◆◆ Derribar; **Requisitos** Tienes el nivel experto con el arma fijada.

Este cubo de hierro ennegrecido está fijado a un arma con una cadena de hierro. Cuando activas el cubo utilizas Derribar, como la dote de Guerrero (pág. 158).

Si tienes la dote Derribar, ignora sus restricciones de tamaño habituales.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

DIENTE DEL PATÍBULO OBJETO 8

ADIVINACIÓN CONSUMIBLE MÁGICO TALISMÁN

Precio 100 po

Uso fijado a un arma; **Impedimenta** –

Activar ◆ Interactuar; **Desencadenante** Atacas a una criatura adyacente y aún no has tirado tu ataque; **Requisitos** tienes el nivel maestro en Intimidación.

Este macabro molar cuelga de un cordel que pasa por un pequeño agujero practicado por encima de su raíz seca y expuesta. Cuando activas este talismán, la criatura a la que estás atacando queda desprevenida hasta el final del turno actual.

ENTRAMADO DE REPARACIÓN OBJETO 13

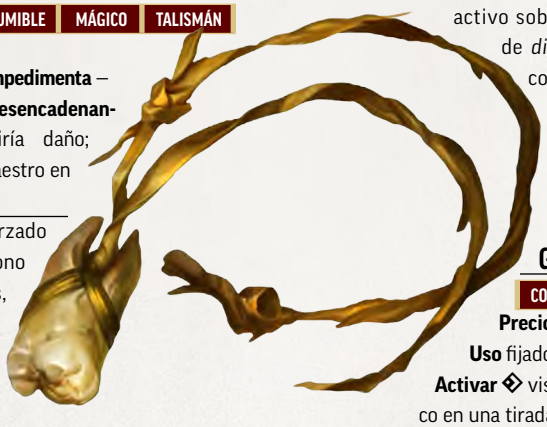
POCO COMÚN ABJURACIÓN CONSUMIBLE MÁGICO TALISMÁN

Precio 525 po

Uso fijado a un arma o escudo; **Impedimenta** –

Activar ◆ orden; **Desencadenante** El objeto fijado sufriría daño; **Requisitos** Tienes el nivel maestro en Artesanía.

Este entramado de hierro reforzado tiene la forma de un octágono perfecto. Cuando lo activas, niega el daño y repara instantánea y completamente el objeto fijado.



EQUILIBRADOR DE HIERRO OBJETO 12

CONSUMIBLE EVOCACIÓN MÁGICO TALISMÁN

Precio 400 po

Uso fijado a un arma; **Impedimenta** –

Activar ◆ Golpe certero; **Requisitos** Tienes el nivel maestro con el arma fijada.

Esta pequeña banda de hierro tiene un peso movible que ayuda a equilibrar el arma fijada. Cuando la activas, utilizas Golpe certero como la dote de guerrero (pág. 162) Tienes que cumplir los Requisitos normales, incluso los del rasgo presionar.

Si tienes la dote Golpe certero, el efecto del fallo se incrementa a infligir el daño normal del arma.

ESCAMA DE TORTUGA DRAGÓN OBJETO 4

CONSUMIBLE MÁGICO TALISMÁN TRANSMUTACIÓN

Precio 13 po

Uso fijado a una armadura; **Impedimenta** –

Activar ◆ visualizar; **Desencadenante** Infliges daño a una criatura desprevenida con el arma fijada.

Este nudo de hilo de cobre se reorganiza en una nueva forma cada vez que un arma fijada inflige daño. Cuando activas la espiral, la criatura dañada debe hacer una salvación de Voluntad CD 31 o quedar aturdida 1. Si sufre un fallo crítico, en su lugar queda aturdida 2.

ESPIRAL ATURDIDORA OBJETO 14

CONSUMIBLE ENCANTAMIENTO MÁGICO TALISMÁN

Precio 900 po

Uso fijado a un arma; **Impedimenta** –

Activar ◆ visualizar; **Desencadenante** Infliges daño a una criatura desprevenida con el arma fijada.

Este nudo de hilo de cobre se reorganiza en una nueva forma cada vez que un arma fijada inflige daño. Cuando activas la espiral, la criatura dañada debe hacer una salvación de Voluntad CD 31 o quedar aturdida 1. Si sufre un fallo crítico, en su lugar queda aturdida 2.

ESQUIRLA DISIPANTE OBJETO 17

ABJURACIÓN CONSUMIBLE MÁGICO TALISMÁN

Precio 2.400 po

Uso fijado a un arma; **Impedimenta** –

Activar ◆ visualizar; **Desencadenante** Tu Golpe daña a un objetivo; **Requisitos** Tienes el nivel maestro con el arma fijada.

Hecho a partir de una esquirla de hierro frío tratada, este talismán te permite contrarrestar efectos mágicos. Cuando activas una *esquirla disipante*, intenta contrarrestar un solo conjuro activo sobre el objetivo, con los efectos de un conjuro de *disipar magia* de 8º nivel (modificador +29 a contrarrestar).

Si activas el talismán a partir de un Tajo disipador (como la dote de pícaro de la pág. 213) con éxito el talismán intenta contrarrestar todos los conjuros activos sobre el objetivo.

GARRA DE OSO LECHUZA OBJETO 1

CONSUMIBLE EVOCACIÓN MÁGICO TALISMÁN

Precio 3 po

Uso fijado a un arma; **Impedimenta** –

Activar ◆ visualizar; **Desencadenante** Obtienes un éxito crítico en una tirada de ataque con el arma fijada.

Esta garra engarzada en un broche de hierro con cadena no siempre es de un oso lechuza. Cuando activas la garra, el ataque desencadenante obtiene el efecto de especialización crítica del arma.

GARROTE DE HIERRO OBJETO 14

CONSUMIBLE EVOCACIÓN MÁGICO TALISMÁN

Precio 900 po

Uso fijado a un arma; **Impedimenta** –

Activar ◆ Remate brutal; **Requisitos** Tienes el nivel maestro con el arma fijada.

Este garrote de hierro en miniatura se suele fijar a un arma mediante una cadena de hierro. Cuando activas el garrote, utilizas Remate brutal, como la dote de guerrero (página 162). Tienes que cumplir los Requisitos normales, incluso los del rasgo presionar.

Si tienes la dote Remate brutal, suma dos dados adicionales de daño por arma con un éxito o un fallo.

GATO DE JADE OBJETO 2

ABJURACIÓN CONSUMIBLE MÁGICO TALISMÁN

Precio 6 po

Uso fijado a una armadura; **Impedimenta** –

Activar ◆ orden; **Desencadenante** Caes o haces una prueba de Acrobacias para Mantener el equilibrio; **Requisitos** Tienes el nivel entrenado en Acrobacias.

El gato de jade, un felino del tamaño de un pulgar tallado en una piedra rara, se lleva típicamente como un colgante sobre una armadura. Durante 1 minuto después de que activas el gato, tratas todas las caídas como si fueran 20 pies (*6 m*) más cortas, no quedas desprevenido cuando Mantienes el equilibrio y ni las superficies estrechas ni el terreno desigual son terreno difícil para ti.

GEMA DE MIEDO OBJETO 4

CONSUMIBLE ENCANTAMIENTO MÁGICO MENTAL MIEDO TALISMÁN

Precio 20 po

Uso fijado a un arma; **Impedimenta** –

Activar ❖❖ Golpe intimidante

Un humo negro parece retorcerse en el interior de esta gema de obsidiana. Cuando la activas, das un Golpe intimidante, como la dote de Guerrero (página 158).

Si tienes la dote Golpe intimidante, incrementa el estado de asustado debido al golpe a asustado 2, o a asustado 3 con un impacto crítico.

INSIGNIA DEL MONO OBJETO 2

CONSUMIBLE MÁGICO TALISMÁN TRANSMUTACIÓN

Precio 6 po

Uso fijado a una armadura; **Impedimenta** –

Activar ❖ Trepar; **Requisitos** Tienes el nivel entrenado en Atletismo.

Esta pequeña insignia de bronce tiene la forma de un mono trepando a un árbol. Cuando activas este talismán, usa una acción de Trepar. Si tienes éxito, te mueves a Velocidad completa mientras Trepas. Si el resultado de la tirada es un fallo crítico, en su lugar sufres un fallo simple.

LLAVE FURTIVA OBJETO 5

CONSUMIBLE EVOCACIÓN MÁGICO TALISMÁN

Precio 22 po

Uso fijado a una armadura; **Impedimenta** –

Activar ❖ Interactuar; **Requisitos** Tienes el nivel experto en Latrocinio.

Esta pequeña llave maestra de plata se puede fijar a una armadura o a una manga. Cuando giras la llave para activarla, en el minuto siguiente, si el resultado de cualquiera de tus intentos de Forzar una cerradura es un fallo crítico, en su lugar sufres un fallo simple.

MEDALLÓN DE HIERRO OBJETO 10

ABJURACIÓN CONSUMIBLE MÁGICO TALISMÁN

Precio 175 po

Uso fijado a una armadura; **Impedimenta** –

Activar ◈ visualizar; **Desencadenante** Haces una salvación de Voluntad contra un efecto de miedo, pero aún no has tirado; **Requisitos** Tienes el nivel maestro en salvaciones de Voluntad o el rasgo de clase valentía.

Este pequeño medallón tiene forma de escudo. Cuando lo activas, obtienes un bonificador +2 por estatus a las salvaciones contra el miedo durante 1 minuto. En la salvación desencadenante, si el resultado de tu tirada es un fallo, en su lugar obtienes un éxito, o si es un fallo crítico, en su lugar sufres un fallo simple.

MENUKI DE TIGRE OBJETO 5

CONSUMIBLE MÁGICO TALISMÁN TRANSMUTACIÓN

Precio 30 po

Uso fijado a un arma; **Impedimenta** –

Activar ◈ visualizar; **Desencadenante** Golpeas con el arma fijada

Este tigre hecho de peltre ruge ferozmente desde la empuñadura de tu arma (*NdT: un menuki es un adorno de la empuñadura de, por ejemplo, una katana*). Cuando activas el tigre, el arma fijada obtiene el rasgo barrido durante el ataque desencadenante y durante todos los demás ataques durante 1 minuto.

MONEDA DESVANECEDORA OBJETO 10

CONSUMIBLE ILUSIÓN MÁGICO TALISMÁN

Precio 160 po

Uso fijado a una armadura; **Impedimenta** –

Activar ◈ visualizar; **Desencadenante** Haces una prueba de Sigilo para iniciativa, pero aún no has tirado los dados; **Requisitos** Tienes el nivel maestro en Sigilo.

Esta moneda de cobre cuelga de una tira de cuero que atraviesa un agujero practicado en su centro. Hasta que se activa, la moneda se vuelve invisible durante unos cuantos segundos a intervalos aleatorios cada pocos minutos. Cuando la activas, lanza sobre ti un conjuro de *invisibilidad* de 2º nivel, que dura hasta el final de tu siguiente turno.

MURCIÉLAGO MOMIFICADO OBJETO 10

ADIVINACIÓN CONSUMIBLE MÁGICO TALISMÁN

Precio 175 po

Uso fijado a un arma; **Impedimenta** –

Activar ❖ orden; **Requisitos** Tienes el nivel maestro en Percepción.

Este talismán es el cadáver mágicamente tratado de un minúsculo murciélago envuelto en papiro. Cuando activas el murciélago, el arma fijada detecta las vibraciones a tu alrededor y guía tu percepción. Obtienes los beneficios de la dote de clase de guerrero Lucha a ciegas (pág. 161) durante 1 minuto.

Si tienes la dote Lucha a ciegas obtienes una ecolocalización imprecisa con un alcance de 30 pies (*9 m*) durante 1 minuto. Esto hará que las criaturas que estarían no detectadas por ti debido a que no puedes verlas, en su lugar estén escondidas.

NAVETTE DE LLAMA OBJETO 16

ABJURACIÓN CONSUMIBLE MÁGICO TALISMÁN

Precio 1.800 po

Uso fijado a una armadura; **Impedimenta** –

Activar ❖ visualizar; **Requisitos** Tienes el nivel experto en salvaciones de Voluntad.

Esta pieza de broncita tiene forma de óvalo afilado en los extremos (*NdT: una forma de corte de joyas llamada 'navette'*) tiene una llama tallada en su centro y se suele llevar por encima del corazón. Sólo puedes activar una *navette de llama* por día. Cuando la activas, obtienes el beneficio de la dote de clase de guerrero Determinación, con un modificador de +22 a contrarrestar. Si tienes la dote Determinación, puedes usar tu propio modificador si es mejor.

NUDO DEL ASESINO OBJETO 7

CONSUMIBLE EVOCACIÓN MÁGICO TALISMÁN

Precio 66 po

Uso fijado a un arma; **Impedimenta** –

Activar ◈ orden; **Desencadenante** Dañas a una criatura desprevenida con un Golpe utilizando el arma fijada; **Requisitos** Tienes el nivel experto con el arma fijada.

Esta hebra negra de cuero está atada para que parezca un nudo pa-

cificador cuando el arma esta envainada, pero en realidad no impide desenvainarla. Cuando activas el nudo, la criatura a la que has dañado sufre 1d6 de daño persistente por sangrado.

Si tienes la dote Retorcer el cuchillo, en su lugar el talismán inflige tanto daño persistente por sangrado como tu daño por ataque furtivo.

Ojo de comprensión — Objeto 12

ADIVINACIÓN CONSUMIBLE MÁGICO TALISMÁN

Precio 400 po

Uso fijado a una armadura; **Impedimenta** –

Activar ◆ visualizar; **Desencadenante** Vas a tirar Percepción para iniciativa, pero aún no has tirado; **Requisitos** Tienes el nivel maestro en Percepción.

Este trozo redondo de una inclusión de cimofana (*NdT: ojo de gato, variante de crisoberilo*) parece un ojo de gato de verdad. Cuando está fijado, te pone nervioso. Cuando lo activas, tira dos veces Percepción y utiliza el mejor resultado.

Ópalo hipnotizador — Objeto 2

CONSUMIBLE ENCANTAMIENTO MÁGICO TALISMÁN

Precio 7 po

Uso fijado a una armadura; **Impedimenta** –

Activar ◆ visualizar; **Desencadenante** Haces una prueba de Engaño para Fintar, pero aún no has tirado.

Este colgante de ópalo engarzado en plata arde con iridiscencia. Cuando lo activas, si el resultado de tu prueba de Engaño desencadenante es un fallo crítico, en su lugar sufres un fallo (o si el resultado es un éxito, en su lugar obtienes un éxito crítico).

Pantera de ónice — Objeto 2

CONSUMIBLE MÁGICO TALISMÁN TRANSMUTACIÓN

Precio 7 po

Uso fijado a una armadura; **Impedimenta** –

Activar ◆ visualizar; **Desencadenante** Utilizas una acción de Movimiento furtivo; **Requisitos** Tienes el nivel entrenado en Sigilo.

Esta piedrecita tiene la forma de una pantera estilizada. Cuando la activas, puedes moverte tu Velocidad completa (en lugar de la mitad) durante la acción de Movimiento furtivo desencadenante y en cualquier otro momento en el que te Mueves furtivamente en este turno.

Pico de buscasangre — Objeto 4

CONSUMIBLE MÁGICO NIGROMANCIA TALISMÁN

Precio 20 po

Uso fijado a un arma; **Impedimenta** –

Activar ◆ visualizar; **Desencadenante** Aciertas a una criatura desprevenida con el arma fijada.

Esta probóscide larga y hueca se cosecha de la notoria bestia buscasangre y de ella rezuma un hilillo de sangre. Cuando activas el pico, infliges 1d4 daño de precisión adicional en tu tirada de daño. Si infliges daño por ataque furtivo a la criatura, también infliges 1d4 daño persistente por sangrado.

Piedra de paso de pluma — Objeto 3

CONSUMIBLE MÁGICO TALISMÁN TRANSMUTACIÓN

Precio 8 po

Uso fijado a una armadura; **Impedimenta** –

Activar ◆ visualizar; **Desencadenante** Das una Zancada o un Paso; **Requisitos** Tienes el nivel experto en Acrobacias

Esta piedra, por lo general en forma de cabujón, es un trocito de ámbar con un fragmento de una pluma o con un insecto volador atrapado en su interior. Cuando activas la piedra, ignoras los efectos de cualquier terreno difícil y terreno difícil mayor que atraviesas hasta el final de tu turno.

Polvo de fantasma — Objeto 16

CONSUMIBLE ILUSIÓN OCULTISMO TALISMÁN

Precio 1.800 po

Uso fijado a una armadura; **Impedimenta** –

Activar ◆ visualizar; **Desencadenante** Utilizas una acción con el rasgo movimiento; **Requisitos** Tienes el nivel legendario en Sigilo

Este pequeño vial está lleno de un polvillo verde grisáceo obtenido a partir de ectoplasma seco. Cuando activas el polvo, lanza sobre ti un conjuro de *invisibilidad* de 4º nivel. Surte efecto antes de que te muevas durante la acción desencadenante.

Púa salvadora — Objeto 2

ABJURACIÓN CONSUMIBLE MÁGICO TALISMÁN

Precio 7 po

Uso fijado a una armadura; **Impedimenta** –

Activar ◆ orden; **Desencadenante** Intentas Agarrarte a un saliente, pero no has hecho todavía la tirada; **Requisitos** Tienes el nivel experto en Reflejos.

Esta púa en forma de pirámide va fijada al pectoral de una armadura. Cuando la activas, dispara una hebra de fuerza para ayudarte a obtener agarre. Si obtienes un éxito en el intento desencadenante, en su lugar obtienes un éxito crítico (y si sufres un fallo crítico, en su lugar sufres un fallo simple).

Saltamontes esmeralda — Objeto 5

CONSUMIBLE MÁGICO TALISMÁN TRANSMUTACIÓN

Precio 30 po

Uso fijado a una armadura; **Impedimenta** –

Activar ◆ visualizar; **Desencadenante** Intentas un Salto de altura, pero aún no has tirado los dados; **Requisitos** Tienes el nivel experto en Atletismo.

Este saltamontes de metal tachonado con esmeraldas suele llevarse fijado a las perneras de una armadura. Cuando lo activas, si tienes éxito en una prueba de Atletismo, Saltas hasta 50 pies (*15 m*) verticalmente y hasta 10 pies (*3 m*) horizontalmente. Con un éxito crítico, puedes Saltar hasta 75 pies (*22,5 m*) y 20 pies (*6 m*) horizontalmente. Si no acabas tu salto sobre terreno sólido, flotas en el aire hasta el final de tu turno y después caes de forma inofensiva al ritmo de 60 pies (*18 m*) por asalto hasta que llegas al suelo.

Trofeo macabro — Objeto 7

CONSUMIBLE ENCANTAMIENTO MÁGICO TALISMÁN

Precio 55 po

Uso fijado a una armadura; **Impedimenta** –

Activar ◆ visualizar; **Desencadenante** Haces una prueba de Intimidación para Coaccionar o Desmoralizar, pero aún no has tirado los dados; **Requisitos** Tienes el nivel experto en Intimidación.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Este talismán adopta muchas formas, la mayoría un trozo cercenado de una criatura humanoide exhibido de alguna forma macabra. Cuando activas el trofeo, selecciona dos objetivos y compara el resultado de tu prueba de Intimidación con la CD de ambos.

OTROS CONSUMIBLES

Aunque muchos consumibles se agrupan en categorías específicas, como por ejemplo pociones y talismanes, algunos otros no encajan en dichas categorías.

AGUA BENDITA OBJETO 1

CONSUMIBLE DIVINO BUENO SALPICADURA

Precio 3 po

Uso sostenida en una mano; **Impedimenta** L

Activar ❖ Golpe

Este vial contiene agua que ha sido bendecida por un dios bueno. Activas un vial de agua bendita arrojándolo como un Golpe. Se trata de un arma arrojadiza sencilla con un incremento de rango de distancia de 20 pies (*6 m*). A diferencia de una bomba alquímica, no suma el rasgo manipular al ataque hecho con ella.

El *agua bendita* inflige 1d6 daño bueno y 1 daño bueno por salpicadura. Sólo daña a los infernales, los muertos vivientes y las criaturas que tienen debilidad al daño bueno.

AGUA SACRÍLEGA OBJETO 1

CONSUMIBLE DIVINO MALIGNO SALPICADURA

Precio 3 po

Uso sostenida en una mano; **Impedimenta** L

Activar ❖ Golpe

La malicia de un dios maligno yace en este vial de agua. Activas un vial de agua sacrílega arrojándolo como un Golpe. Se trata de un arma arrojadiza sencilla con un incremento de rango de distancia de 20 pies (*6 m*). A diferencia de una bomba alquímica, no suma el rasgo manipular al ataque hecho con ella.

El *agua sacrílega* inflige 1d6 daño maligno y 1 daño maligno por salpicadura. Sólo daña a los celestiales y a las criaturas que tienen debilidad al daño maligno.

AMULETO DE PLUMAS OBJETO 1 O MÁS

CONJURACIÓN CONSUMIBLE MÁGICO

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** –

Activar ❖ Interactuar

Cada *amuleto de plumas* parece ser una simple pluma de alguna ave exótica. El cañón de la pluma, bañado en oro, luce una sola runa arcana. Activar un *amuleto de plumas* hace que se transforme en otro objeto, que después se puede utilizar de la forma habitual para dicho objeto. Cada pluma se puede activar tan sólo una vez, con la mayoría de ellas convirtiéndose de forma permanente en el objeto de su descripción.

Tipo abanico; **Nivel** 4; **Precio** 15 po

Activar esta pluma requiere que abaniques con ella en una dirección determinada. Si dicha dirección es hacia la vela de un bajel, la pluma flota hacia la misma y la abanica de forma continúa llenando la vela de aire y concediendo al bajel un bonificador +10 pies (*3 m*) por circunstancia a su Velocidad durante 8 horas. Si se abanica en cualquier otra dirección, en su lugar genera un solo lanzamiento de *ráfaga de viento* (CD 20).

Tipo ancla; **Nivel** 7; **Precio** 55 po

Esta pluma sólo se puede activar estando en un bote. Cuando se activa, se transforma en una enorme ancla, que hace que el bote se detenga de inmediato. Al cabo de 1 día, el ancla se desvanece y el bote se puede mover de la forma habitual. El ancla está fijada al bote mediante una cadena mágica de fuerza, que se puede eliminar mediante *disipar magia* o *destruir* (Dureza 30, PG 40).

Tipo árbol; **Nivel** 6; **Precio** 38 po

Este amuleto sólo se puede activar en un tramo desocupado de tierra o de mantillo. Cuando se activa, se transforma en un roble de 60 pies (*18 m*) de altura, con un tronco de 5 pies (*1,5 m*) de anchura. El árbol continúa creciendo y viviendo si las condiciones son favorables.

Tipo arbusto de acebo; **Nivel** 2; **Precio** 6 po

Cuando esta pluma se activa, se transforma de inmediato en un arbusto vivo de acebo, que llena una sola casilla. El arbusto puede proporcionar cobertura normal. Además, tiene 2d4 bayas color rojo brillante. Si bien las bayas de acebo suelen ser venenosas, éstas han sido infundidas con magia beneficiosa. Puedes arrancar y comer una baya mediante una acción de Interactuar para recuperar 1 Punto de Golpe. Una vez arrancada del arbusto, la baya se convierte en no mágica al cabo de unos pocos segundos, por lo que no te cura si no la comes en el transcurso de tu acción de Interactuar.

Si se activa en tierra fértil, la planta continúa creciendo y desarrollándose (aunque ya no produce más bayas curativas). Si se activa en cualquier otra parte, se marchita y muere en 1d4 días.

Tipo arcón; **Nivel** 3; **Precio** 10 po

Cuando utilizas este amuleto, aparece un cofrecillo de madera, que se abre de inmediato. El arcón puede contener objetos hasta sumar Impedimenta 10. Una vez cerrado, se transforma de nuevo (esta vez en forma de llave) y se lleva consigo todos los objetos almacenados. Puedes activar esta llave invirtiendo una acción de Interactuar para hacerla girar en una cerradura imaginaria, lo que hace que se transforme de nuevo en un arcón con todos los objetos aún en su interior. Una vez se ha convertido en arcón por segunda vez, sigue siendo un arcón de madera para siempre.

Tipo bote de cisne; **Nivel** 8; **Precio** 76 po

Esta pluma sólo se puede activar arrojándola a una masa grande de agua, como por ejemplo un lago o un río ancho. Se transforma en un bote en forma de cisne capaz de transportar hasta 32 criaturas Medianas, 8 criaturas Grandes o 2 criaturas Enormes. El bote se mueve sobre el agua con una Velocidad de 50 pies (*15 m*) y dura 1 día.

Tipo escala; **Nivel** 1; **Precio** 3 po

Cuando se activa, esta pluma se transforma permanentemente en una escala de madera de 20 pies (*6 m*) de longitud.

Tipo látigo; **Nivel** 9; **Precio** 130 po

Esta pluma se transforma en un *látigo +1 de golpe danzante* cuando se activa. El látigo salta de inmediato de tu mano y procede a atacar a tus enemigos hasta que ha pasado 1 minuto o hasta que falla en su prueba de danzar, en cuyo momento se desvanece. Si el objetivo del látigo no está tumbado, el látigo utiliza sus acciones para intentar Derribar a dicha criatura en lugar de propinarle un Golpe. El modificador total al ataque del látigo para Golpear o Derribar es +18 en lugar del modificador normal para un arma *danzante*.

Tipo pájaro; **Nivel** 3; **Precio** 8 po

Cuando se activa, este amuleto se transforma en un pequeño gorrión que espera en tu dedo para que le transmitas un mensaje de hasta 1 minuto de longitud, junto con el nombre y la ubicación aproximada de un receptor. El receptor tendrá que ser alguien a quien tú conozcas y la ubicación, un lugar que hayas visitado. Tras recibir el men-

saje, el pajarillo vuela para entregarlo, viajando a una velocidad de 30 millas (*48 km*) por hora y después buscando al objetivo en la ubicación proporcionada por ti. Si el pájaro encuentra al objetivo, se mueve adyacente al mismo, tus palabras emanan de él y a continuación sale volando y se desvanece. El pájaro también se desvanece si no consigue encontrar a tu objetivo después de buscar durante 10 horas en la ubicación especificada por ti.

GEMA ELEMENTAL — OBJETO 10

CONJURACIÓN | CONSUMIBLE | MÁGICO

Precio 200 po

Uso sostenida en una mano; **Impedimenta** –

Activar ❖❖ orden, Interactuar

Gritas el nombre de un señor elemental y haces chocar esta gema vítrea contra una superficie dura para activarla. Se resquebraja, lanzando un conjuro de *convocar elemental* de 5º nivel, que traerá un elemental al que controlarás en tanto en cuanto inviertas una acción cada asalto en Mantener la activación.

Hay cuatro variedades de esta gema: transparente para un torbellino viviente, marrón claro para un desprendimiento de tierras viviente, naranja rojizo para un incendio forestal viviente y verde azulado para una catarata viviente.

JABALINA DE RAYO — OBJETO 9

CONSUMIBLE | ELECTRICIDAD | EVOCACIÓN | MÁGICO

Precio 110 po

Uso sostenida en una mano; **Impedimenta** L

Activar ❖❖ orden, Interactuar

Este objeto parece una jabalina normal tallada con motivos de rayos. Si se lanza sin haber sido activada, se bambolea en el aire y no consigue impactar certeramente. Cuando activas la jabalina, tu orden hace que las tallas crujan con electricidad. A continuación, arrojas la jabalina. Una vez abandona tu mano se resquebraja de inmediato y libera su magia en forma de un *relámpago* de 4º nivel que se origina en tu espacio. El relámpago inflige 5d12 daño por electricidad y tiene CD 25 para la salvación de Reflejos.

Requisitos de creación Suministrar un lanzamiento de *relámpago* (4º nivel).

PIEDRA RÚNICA — OBJETO 1

CONSUMIBLE | MÁGICO

Precio 3 po

Uso sostenida en una mano; **Impedimenta** L

Este trozo plano de piedra dura esta especialmente preparado para grabar en él una runa mágica fundamental o de propiedad. En una piedra en concreto sólo puedes grabar una runa. Una vez se ha grabado la piedra, obtiene el rasgo de la escuela de magia de la runa grabada. Cuando se transfiere una runa de la piedra a otro objeto, aquélla se agrieta y queda destruida. El Precio indicado es para una piedra vacía; una piedra que alberga una runa suma el Precio de la misma.

POLVO DE APARICIÓN — OBJETO 6

ADIVINACIÓN | CONSUMIBLE | MÁGICO

Precio 50 po

Uso sostenida en una mano; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

Almacenado en un pequeño junco, este polvo tiene el aspecto de un fino polvillo metálico. Cuando lo sueltas en el aire, recubre a todas las criaturas en una explosión de 10 pies (*3 m*) centrada en un punto que está a 5 pies (*1,5 m*) de ti. Durante 1 minuto, las criaturas recubiertas no pueden estar ocultas o invisibles, ni se pueden beneficiar de *imagen múltiple* o de aptitudes similares que crean duplicados ilusorios. Todas las ilusiones de 3er nivel o menor en el área quedan reveladas como tales, aunque esto no acaba con sus efectos.

POLVO DE DESAPARICIÓN — OBJETO 9

CONSUMIBLE | ILUSIÓN | MÁGICO

Precio 135 po

Uso sostenida en una mano; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

Este polvillo brilla como un millar de minúsculas motas de luz. Activar el polvo espolvoreándolo sobre ti mismo o sobre una criatura a tu alcance lanza un conjuro de *invisibilidad* de 4º nivel con una duración de 1 minuto sobre dicha criatura. Esta *invisibilidad* no puede ser negada ni traspasada por ningún conjuro de 3er nivel o menor ni por ningún objeto de 5º nivel o menor.

VELA DE LA VERDAD — OBJETO 8

POCO COMÚN | CONSUMIBLE | ENCANTAMIENTO | MÁGICO | MENTAL

Precio 75 po

Uso sostenida en una mano; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

Esta vela alargada tiene una mecha dorada que arde con fuego blanco. Activas la vela encendiéndola, lo que hace que las criaturas que están a 10 pies (*3 m*) o menos de la misma tengan difícil explicar falsedades. Las criaturas del área sufren un penalizador -4 por estatus a Mentir.

Además, al entrar por vez primera en el área afectada, cada criatura (incluyéndote a ti) debe tener éxito en una salvación de Voluntad CD 26 o ser incapaz de decir mentira deliberada alguna mientras está a 10 pies (*3 m*) o menos de la vela encendida. El efecto dura mientras la vela está encendida. Una vez encendida, la vela arde durante 10 minutos y no se puede apagar.

Escudos

Todos los escudos mágicos son objetos específicos con una amplia variedad de efectos protectores, que se describen en sus respectivas entradas. A diferencia de las armaduras mágicas, no se pueden grabar runas en los escudos mágicos.

ESCUDOS DE MATERIALES PRECIOSOS

Los escudos hechos de metales preciosos son más caros y tienen una durabilidad diferente. Puedes fabricar rodelas y la mayor parte de escudos con cualquiera de estos materiales preciosos, pero para hacer escudos paveses sólo puedes utilizar maderaoscura.

ESCUDO ADAMANTINO — OBJETO 8 O MÁS

POCO COMÚN

Uso varía según el escudo

Los escudos adamantinos son particularmente recios y, cuando se utilizan para golpear con el escudo, se consideran armas adamantinas.

Tipo rodela adamantina de calidad normal; **Nivel** 8; **Precio** 400 po; **Impedimenta** L; **Requisitos de creación** adamantita por valor de por lo menos 50 po

Esta rodela tiene Dureza 8, PG 32 y UR 16.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Tipo escudo adamantino de calidad normal; **Nivel** 8; **Precio** 440 po; **Impedimenta** 1; **Requisitos de creación** adamantita por valor de por lo menos 55 po

Este escudo tiene Dureza 10, PG 40 y UR 20.

Tipo rodela adamantina de alta calidad; **Nivel** 16; **Precio** 8.000 po; **Impedimenta** L; **Requisitos de creación** adamantita por valor de por lo menos 4.000 po

Esta rodela tiene Dureza 11, PG 44 y UR 22.

Tipo escudo adamantino de alta calidad; **Nivel** 18; **Precio** 8.800 po; **Impedimenta** 1; **Requisitos de creación** adamantita por valor de por lo menos 4.400 po

Este escudo tiene Dureza 13, PG 52 y UR 26.

ESCUDO DE HIERRO FRÍO — OBJETO 2 O MÁS

Uso varía según el escudo

Los escudos de hierro frío no suelen tener efectos adicionales aunque, cuando se utilizan para golpear con el escudo, se consideran armas de hierro frío.

Tipo rodela de hierro frío de baja calidad; **Nivel** 2; **Precio** 30 po; **Impedimenta** L; **Requisitos de creación** hierro frío por valor de por lo menos 15 pp

Esta rodela tiene Dureza 3, PG 12 y UR 6.

Tipo escudo de hierro frío de baja calidad; **Nivel** 2; **Precio** 34 po; **Impedimenta** 1; **Requisitos de creación** hierro frío por valor de por lo menos 17 pp

Este escudo tiene Dureza 5, PG 20 y UR 10.

Tipo rodela de hierro frío de calidad normal; **Nivel** 7; **Precio** 300 po; **Impedimenta** L; **Requisitos de creación** hierro frío por valor de por lo menos 375 pp

Esta rodela tiene Dureza 5, PG 20 y UR 10.

Tipo escudo de hierro frío de calidad normal; **Nivel** 7; **Precio** 340 po; **Impedimenta** 1; **Requisitos de creación** hierro frío por valor de por lo menos 425 pp

Este escudo tiene Dureza 7, PG 28 y UR 14.

Tipo rodela de hierro frío de alta calidad; **Nivel** 15; **Precio** 5.000 po; **Impedimenta** L; **Requisitos de creación** hierro frío por valor de por lo menos 2.500 po

Esta rodela tiene Dureza 8, PG 32 y UR 16.

Tipo escudo de hierro frío de alta calidad; **Nivel** 15; **Precio** 5.500 po; **Impedimenta** 1; **Requisitos de creación** hierro frío por valor de por lo menos 2.750 po

Este escudo tiene Dureza 10, PG 40 y UR 20.

ESCUDO DE MADERAOSCURA — OBJETO 8 O MÁS

POCO COMÚN

Uso varía según el escudo

Los escudos de maderaoscura tienen 1 unidad de Impedimenta menor que lo normal (o Impedimenta ligera si su Impedimenta normal es 1, sin efecto alguno en una armadura que normalmente tiene Impedimenta ligera).

Tipo rodela de maderaoscura de calidad normal; **Nivel** 8; **Precio** 400 po; **Impedimenta** L; **Requisitos de creación** maderaoscura por valor de por lo menos 50 po

La rodela tiene Dureza 3, 12 PG y UR 6.

Tipo escudo de maderaoscura de calidad normal; **Nivel** 8; **Precio** 440 po; **Impedimenta** L; **Requisitos de creación** maderaoscura por valor de por lo menos 55 po

Esta rodela tiene Dureza 5, PG 20 y UR 10.

Tipo escudo pavés de maderaoscura de calidad normal; **Nivel** 8; **Precio** 560 po; **Impedimenta** 3; **Requisitos de creación** maderaoscura por valor de por lo menos 70 po

Este escudo tiene Dureza 5, PG 20 y UR 10.

Tipo rodela de maderaoscura de alta calidad; **Nivel** 16; **Precio** 8.000 po; **Impedimenta** L; **Requisitos de creación** maderaoscura por valor de por lo menos 4.000 po

Esta rodela tiene Dureza 6, PG 24 y UR 12.

Tipo escudo de maderaoscura de alta calidad; **Nivel** 16; **Precio** 8.800 po; **Impedimenta** L; **Requisitos de creación** maderaoscura por valor de por lo menos 4.400 po

Este escudo tiene Dureza 8, PG 32 y UR 16.

Tipo escudo pavés de maderaoscura de alta calidad; **Nivel** 16; **Precio** 11.200 po; **Impedimenta** 3; **Requisitos de creación** maderaoscura por valor de por lo menos 5.600 po

Este escudo tiene Dureza 8, PG 32 y UR 16

ESCUDO DE *MITHRIL* — OBJETO 8 O MÁS

POCO COMÚN

Uso varía según el escudo

Los escudos de *mithril* tienen 1 unidad de Impedimenta menor que lo normal (o Impedimenta ligera si la Impedimenta normal es 1, sin efecto alguno en una armadura que normalmente tiene Impedimenta ligera). Cuando se utilizan para golpear con el escudo, se consideran armas de plata.

Tipo rodela de *mithril* de calidad normal; **Nivel** 8; **Precio** 400 po; **Impedimenta** L; **Requisitos de creación** *mithril* por valor de por lo menos 50 po

Esta rodela tiene Dureza 3, PG 12 y UR 6.

Tipo escudo de *mithril* de calidad normal; **Nivel** 8; **Precio** 440 po; **Impedimenta** L; **Requisitos de creación** *mithril* por valor de por lo menos 55 po

Este escudo tiene Dureza 5, 20 PG y UR 10.

Tipo rodela de *mithril* de alta calidad; **Nivel** 16; **Precio** 8.000 po; **Impedimenta** L; **Requisitos de creación** *mithril* por valor de por lo menos 4.000 po

Esta rodela tiene Dureza 6, PG 24 y UR 12.

Tipo escudo de *mithril* de alta calidad; **Nivel** 16; **Precio** 8.800 po; **Impedimenta** L; **Requisitos de creación** *mithril* por valor de por lo menos 4.400 po

Este escudo tiene Dureza 8, PG 32 y UR 16.

ESCUDO DE ORICALCO — OBJETO 17 O MÁS

RARO

Uso varía según el escudo

Las propiedades de distorsión temporal de los escudos de oricalco resultan particularmente útiles para mantenerlos intactos. La primera vez cada día que un escudo de oricalco resultaría destruido, en su lugar queda reducido a 1 PG y con el estado roto.

Tipo rodela de oricalco de alta calidad; **Nivel** 17; **Precio** 12.000 po; **Impedimenta** L; **Requisitos de creación** oricalco por valor de por lo menos 6.000 po

Esta rodela tiene Dureza 14, PG 56 y UR 28.

Tipo escudo de oricalco de alta calidad; **Nivel** 17; **Precio** 13.200 po; **Impedimenta** 1; **Requisitos de creación** oricalco por valor de por lo menos 6.600 po

Este escudo tiene Dureza 16, PG 64 y UR 32.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

ESCUDO DE PIEL DE DRAGÓN — OBJETO 8 O MÁS

POCO COMÚN

Uso varía según el escudo

Cada uno de los escudos de piel de dragón es inmune a un tipo de daño basado en el tipo del mismo (ver Piel de dragón en la pág. 574).

Tipo rodela de piel de dragón de calidad normal; **Nivel** 8; **Precio** 400 po; **Impedimenta** L; **Requisitos de creación** piel de dragón por valor de por lo menos 50 po

Esta rodela tiene Dureza 2, PG 8 y UR 4.

Tipo escudo de piel de dragón de calidad normal; **Nivel** 8; **Precio** 440 po; **Impedimenta** 1; **Requisitos de creación** piel de dragón por valor de por lo menos 55 po

Este escudo tiene Dureza 4, PG 16 y UR 8.

Tipo rodela de piel de dragón de alta calidad; **Nivel** 16; **Precio** 8.000 po; **Impedimenta** L; **Requisitos de creación** piel de dragón por valor de por lo menos 4.000 po

Esta rodela tiene Dureza 5, PG 20 y UR 10.

Tipo escudo de piel de dragón de alta calidad; **Nivel** 16; **Precio** 8.800 po; **Impedimenta** 1; **Requisitos de creación** piel de dragón por valor de por lo menos 4.400 po

Este escudo tiene Dureza 7, PG 28 y UR 14.

ESCUDO DE PLATA — OBJETO 2 O MÁS

Uso varía según el escudo

Los escudos de plata no suelen tener efectos adicionales aunque, cuando se utilizan para golpear con el escudo, se consideran armas de plata.

Tipo rodela de plata de baja calidad; **Nivel** 2; **Precio** 30 po; **Impedimenta** L; **Requisitos de creación** plata por valor de por lo menos 15 pp

Esta rodela tiene Dureza 1, PG 4 y UR 2.

Tipo escudo de plata de baja calidad; **Nivel** 2; **Precio** 34 po; **Impedimenta** 1; **Requisitos de creación** plata por valor de por lo menos 17 pp

Este escudo tiene Dureza 3, PG 12 y UR 6.

Tipo rodela de plata de calidad normal; **Nivel** 7; **Precio** 300 po; **Impedimenta** L; **Requisitos de creación** plata por valor de por lo menos 375 pp

Esta rodela tiene Dureza 3, 12 PG y UR 6.

Tipo escudo de plata de calidad normal; **Nivel** 7; **Precio** 340 po; **Impedimenta** 1; **Requisitos de creación** plata por valor de por lo menos 425 pp

Este escudo tiene Dureza 5, PG 20 y UR 10.

Tipo rodela de plata de alta calidad; **Nivel** 15; **Precio** 5.000 po; **Impedimenta** L; **Requisitos de creación** plata por valor de por lo menos 2.500 po

Esta rodela tiene Dureza 6, PG 24 y UR 12.

Tipo escudo de plata de alta calidad; **Nivel** 15; **Precio** 5.500 po; **Impedimenta** 1; **Requisitos de creación** plata por valor de por lo menos 2.750 po

Este escudo tiene Dureza 8, PG 32 y UR 16.

ESCUDOS ESPECÍFICOS

Estos escudos disponen de aptitudes únicas que los diferencian de sus contrapartidas normales.

ESCUDO ATRAPAFLECHAS — OBJETO 11

ABJURACIÓN MÁGICO

Precio 1.350 po

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** 1

Este escudo de madera (Dureza 6, PG 24, UR 12) está tallado con imágenes de flechas emplumadas sobrepuestas.

Activar ↷ Interactuar; **Desencadenante** Un Golpe con un arma a distancia designa como objetivo a una criatura a 15 pies (*4,5 m*) o menos de ti cuando tienes alzado este escudo, y el atacante aún no ha tirado los dados; **Efecto** El Golpe desencadenante te designa a ti como objetivo en lugar de su objetivo normal. Si impacta, obtienes los efectos de la reacción Bloquear con el escudo.

ESCUDO DE FUERZA — OBJETO 9

POCO COMÚN EVOCACIÓN FUERZA MÁGICO

Precio 650 po

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** 1

Los bordes de este escudo de acero elaboradamente grabado (Dureza 8, PG 32, UR 16) lucen minúsculas baldosas de vidrio colocadas en forma de mosaico.

Activar ❖ orden; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** El escudo te rodea con una burbuja de fuerza que te protege del daño, concediéndote resistencia 5 al daño físico durante 1 minuto. La burbuja desaparece si dejas de sostener el escudo.

ESCUDO DE GUARDIA CONTRA CONJUROS — OBJETO 6

ABJURACIÓN MÁGICO

Precio 250 po

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** 1

Este escudo luce unos glifos sobrenaturales para protegerlo contra la magia. Mientras tienes alzado este escudo de acero (Dureza 6, PG 24, UR 12), obtienes su bonificador por circunstancia a las tiradas de salvación contra conjuros que te designan a ti como objetivo (así como a la CA).

ESCUDO DEL LEÓN — OBJETO 6

CONJURACIÓN MÁGICO

Precio 245 po

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** 1

Este escudo de acero (Dureza 6, PG 36, UR 18) está forjado en la forma de la cabeza rugiente de un león. La cabeza de león funciona como un *umbo de escudo +1 de golpe* que no se puede sacar del escudo.

Activar ❖ Alzar un escudo; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Animas la cabeza del león. Alzas el escudo y das un Golpe cuerpo a cuerpo con él como parte de la misma acción. Las fauces del escudo son un arma cuerpo a cuerpo marcial que inflige 2d6 daño perforante y tienen el rasgo letal 1d6; no pueden ser potenciadas con runas. El escudo permanece animado durante 1 minuto, durante el cual puedes Golpear con él cada vez que Alzas el escudo, así como con una acción de Golpear.

ESCUDO ESPINADO — OBJETO 7

EVOCACIÓN MÁGICO

Precio 360 po

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** 1

Cinco espinas irregulares se proyectan desde la superficie de este escudo de acero (Dureza 6, PG 24, UR 12). Las espinas son púas de *escudo +1 de golpe*. Cuando utilizas la reacción Bloquear con el escudo con este escudo, las espinas sufren el daño antes de que lo sufra el escudo. Cuando el escudo sufriría daño (tras aplicar la Dureza), se rompe una espina por cada 6 daño, reduciendo en 6 el daño. El escudo sufre cualquier daño restante. Cuando ya no quedan espinas, el escudo sufre daño de la forma normal. Cuando todas las espinas se han roto, pierdes la capacidad de atacar con ellas hasta que se regeneran al día siguiente.

Activar ❖ Interactuar; **Efecto** Disparas una de las espinas del escudo contra un objetivo. Una espina disparada utiliza las estadísticas de la espina, pero es un arma a distancia marcial con un incremento de rango de distancia de 120 pies (*36 m*).

ESCUDO FLOTANTE — OBJETO 11 O MÁS

POCO COMÚN | MÁGICO

Uso embrazado en una mano; **Impedimenta** L

Un *escudo flotante* suele estar tallado con motivos de alas. Esta rodela (Dureza 6, PG 24, UR 12) te puede proteger por su cuenta.

Activar ❖ Interactuar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** El escudo se suelta mágicamente y flota en el aire junto a ti, concediéndote automáticamente su bonificador, como si hubieras Alzado el escudo. Como quiera que no lo estás empuñando, no puedes utilizar reacciones del tipo Bloquear con el escudo, pero obtienes sus beneficios incluso cuando utilizas las dos manos Al cabo de 1 minuto, el escudo cae al suelo, al acabar su efecto de flotación. Mientras el escudo está adyacente a ti, puedes Interactuar para agarrarlo, acabando anticipadamente su efecto de flotación.

Tipo *escudo flotante;* **Nivel** 11; **Precio** 1.250 po

Tipo *escudo flotante mayor;* **Nivel** 16; **Precio** 9.000 po

Puedes activar el escudo tantas veces como quieras por día.

ESCUDO INDESTRUCTIBLE — OBJETO 18

RARO | ABJURACIÓN | MÁGICO

Precio 24.000 po

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** 1

Un *escudo indestructible* es un escudo adamantino de alta calidad (Dureza 13, PG 90, UR 45) que puede resistir casi cualquier tipo de daño. Sólo lo puede dañar un conjuro de *desintegrar* (tira el daño como si fuera contra una criatura que ha fallado su salvación) o un artefacto ligado a la destrucción, como por ejemplo una *esfera de aniquilación*.

Requisitos de creación Las materias primas iniciales deben incluir por lo menos 4.400 po de adamantita.

ESCUDO MATADRAGONES — OBJETO 9

POCO COMÚN | ABJURACIÓN | MÁGICO

Precio 670 po

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** 1

Un *escudo matadragones* es un escudo de acero cubierto con piel de dragón procedente de un determinado tipo de dragón, lo que distingue cada escudo de los demás. Cuando está alzado, este escudo de acero (Dureza 8, PG 32, UR 16) concede su bonificador por circunstancia a las salvaciones de Reflejos contra los efectos de área (así como a la CD de la forma habitual).

Mientras empuñas el escudo, te concede también un bonificador +2 por circunstancia a las salvaciones de Voluntad contra la aptitud presencia temible de un dragón. El escudo tiene resistencia 10 contra el tipo de daño correspondiente al tipo de dragón cuya piel se ha utilizado en su creación (ver piel de dragón en la pág. 574); esto se aplica después de reducir el daño por Dureza, así que cuando utilizas Bloquear con el escudo, el *escudo matadragones* sufre 18 menos de daño debido a los ataques de dicho tipo de daño. Puedes utilizar Bloquear con el escudo contra ataques que infligen daño de dicho tipo.

Requisitos de creación Las materias primas iniciales deben incluir por lo menos de piel de dragón por valor de 30 po.

ESCUDO RECIO — OBJETO 4 O MÁS

ABJURACIÓN | MÁGICO

Uso embrazado en una mano; **Impedimenta** L

Con un diseño superior y una artesanía excelente, este escudo de acero tiene una Dureza mayor que sus contrapartidas no mágicas, haciendo más difícil romperlo y destruirlo.

Tipo *inferior;* **Nivel** 4; **Precio** 100 po

Este escudo tiene Dureza 8, PG 64 y UR 32.

Tipo *menor;* **Nivel** 7; **Precio** 360 po

Este escudo tiene Dureza 10, PG 80 y UR 40.

Tipo *moderado;* **Nivel** 10; **Precio** 1.000 po

Este escudo tiene Dureza 13, PG 104 y UR 52.

Tipo *mayor;* **Nivel** 13; **Precio** 3.000 po

Este escudo tiene Dureza 15, PG 120 y UR 60.

Tipo *superior;* **Nivel** 16; **Precio** 10.000 po

Este escudo tiene Dureza 17, PG 136 y UR 68.

Tipo *supremo;* **Nivel** 19; **Precio** 40.000 po

Este escudo tiene Dureza 20, PG 160 y UR 80.

ESCUDO REFLECTANTE — OBJETO 18

POCO COMÚN | ABJURACIÓN | MÁGICO

Precio 18.000 po

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** L

Esta rodela de plata de alta calidad (Dureza 6, PG 24, UR 12) está pulida hasta brillar como un espejo. Funciona como un *escudo de guardia sortílega* (ver más arriba) que también puede reflejar conjuros.

Activar ↻ orden; **Frecuencia** una vez al día; **Desencadenante** Eres designado como objetivo de un conjuro; **Requisitos** El *espejo reflectante* está alzado; **Efecto** Intentas reflejar el conjuro sobre su lanzador, con los efectos de un *retorno de conjuros* de 9º nivel con un modificador +40 a contrarrestar.

Requisitos de creación Suministrar un lanzamiento de *retorno de conjuros,* y las materias primas iniciales deben incluir por lo menos plata por valor de 2.750 po.

GUARDIÁN DE LA FORJA — OBJETO 10

POCO COMÚN | ABJURACIÓN | MÁGICO

Precio 975 po

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** 1

El símbolo religioso de Torag, el dios de la forja (un adornado martillo de factura enana) adorna la parte delantera de este escudo de acero (Dureza 6, PG 24, UR 12). El escudo es un símbolo religioso de Torag.

Tú y cualquier aliado adyacente tenéis resistencia 5 mientras tienes alzado el escudo. Cuando se utiliza para un Bloqueo con el escudo, el *guardián de la forja* resuena como el golpe sobre el martillo de un herrero, y el símbolo brilla como si lo iluminaran los fuegos de la forja.

Activar ❖ orden (fuego); **Desencadenante** Utilizas el *guardián de la forja* para Bloquear con el escudo el ataque de una criatura adyacente y el escudo sufre daño; **Efecto** La criatura atacante sufre 2d6 daño por fuego.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Estructuras

Estos objetos crean estructuras de tamaño significativo, típicamente creciendo a partir de sus formas normales, más manejables. Todos estos objetos tienen el rasgo estructura, descrito en la barra lateral de más adelante.

ESCENARIO DE BOLSILLO — OBJETO 5

CONJURACIÓN | ESTRUCTURA | MÁGICO

Precio 138 po

Impedimenta L (cuando no está activado)

Este objeto parece una réplica en miniatura de un teatro. Incluye un bolsillito lleno de decorados minúsculos y muñecas de papel disfrazadas.

Activar (1 minuto) orden, visualizar, Interactuar; **Efecto** Colocas el teatro en miniatura en el suelo, llenándolo con cualquier decorado y hasta seis figuras a tu elección. A continuación, golpeteas rítmicamente en la miniatura, haciendo que crezca hasta convertirse en un modesto escenario de 20 pies (*6 m*) de anchura y 15 pies (*4,5 m*) de profundidad. Está provisto del decorado que seleccionaste y unos sencillos maniquíes lucen los disfraces que elegiste. Un arco proscenio de madera enmarca el escenario y unas simples cortinas a los lados ocultan las alas. Como estructura mágica, el escenario tiene el rasgo estructura.

Todos los decorados del escenario son ilusorios y desaparecen si se los aparta más de 20 pies (*6 m*) del mismo. Los disfraces son físicos, pero con enriquecimientos ilusorios que se desvanecen a la misma distancia, revelando tan sólo unos blusones blancos y sin adornos.

FORTALEZA INSTANTÁNEA — OBJETO 16

POCO COMÚN | CONJURACIÓN | ESTRUCTURA | MÁGICO

Precio 9.300 po

Impedimenta L (cuando no está activada)

Este cubo de metal es lo suficientemente pequeño como para caber en la palma de tu mano. Una inspección a fondo revela finas líneas en el metal color gris oscuro, como si el cubo se hubiera doblado miles de veces.

Activar ❖❖❖ orden, Interactuar; **Efecto** Arrojas el cubo al suelo y de inmediato se despliega en forma de una fortaleza adamantina.

La fortaleza ocupa un cuadrado de 20 pies (*6 m*) de lado y tiene 30 pies (*9 m*) de altura, con escaleras adamantinas que ascienden hasta tres conjuntos de almenas a 10 pies (*3 m*), 20 pies (*6 m*) y en lo más alto. Saeteras a lo largo de los almenajes inferiores y las propias almenas en lo alto proporcionan cobertura estándar a cualquiera que se encuentra en el interior. No hay techo, dejando un pozo cuadrado vertical y abierto, de 10 pies (*3 m*) de lado en el centro de la estructura.

Como estructura mágica, la fortaleza tiene el rasgo estructura. Como quiera que se expande hacia el exterior, la fortaleza no puede atrapar criaturas en su interior como hace una estructura mágica normalmente. En su lugar, echa a dichas criaturas hacia atrás. De esta forma no puede empujar a una criatura contra una superficie o contra un peligro, y deja de expandirse si eso puede suceder.

La fortaleza tiene una sola puerta en el centro de uno de los muros, en la planta baja, que aparece directamente frente a ti cuando la activas. Si estás a 100 pies (*30 m*) o menos de la puerta, puedes hacer que ésta se abra o se cierre de golpe invirtiendo una sola acción para dar una orden verbal, que tiene el rasgo auditivo. La CD para Abrir a la fuerza la puerta o para Forzar su cerradura es 40.

Puedes devolver instantáneamente la fortaleza a su forma de cubo invirtiendo una sola acción para dar una orden verbal, que tiene el rasgo auditivo. Una vez desactivada, la fortaleza no se puede volver a activar hasta transcurridas 4 horas.

EL RASGO ESTRUCTURA

Un objeto con el rasgo estructura crea un edificio mágico u otra estructura cuando es activado. El objeto debe ser activado sobre un espacio de terreno libre de otras estructuras. La estructura se adapta al terreno natural, adoptando los Requisitos estructurales para poderse construir allí. La estructura se ajusta alrededor de pequeños rasgos como estanques o espiras de roca, pero no se puede crear sobre agua u otras superficies no sólidas. Si se activa sobre nieve, dunas de arena u otras superficies blandas con una superficie sólida debajo, los cimientos de la estructura (si los tiene) llegan hasta el terreno sólido. Si un objeto con este rasgo es activado sobre una superficie sólida pero inestable, como por ejemplo un pantano o un área plagada por temblores, haz una prueba plana CD 3 cada día; con un fallo, la estructura empieza a hundirse o a derrumbarse.

La estructura no daña a las criaturas que hay en el interior del área cuando aparece, y no se puede crear en el interior de una multitud o en un área densamente poblada. Cualquier criatura atrapada inadvertidamente en el interior de la estructura cuando el objeto es activado, acaba sin sufrir daños en el interior de la estructura completa y siempre dispone de una ruta de salida despejada. Una criatura en el interior de la estructura cuando se acaba la activación no resulta dañada y aterriza inofensivamente en el suelo.

Si resulta dañada, tan sólo se puede reparar mediante un conjuro de *rehacer* o por alguien con el nivel legendario en Artesanía.

YURTA DEL EXPLORADOR — OBJETO 10

CONJURACIÓN | ESTRUCTURA | MÁGICO

Precio 880 po

Impedimenta 1 (cuando no está activada)

Antes de su activación este objeto parece no ser otra cosa que una simple tienda de campaña enrollada, apenas capaz de albergar a cuatro criaturas Medianas. A pesar de los intentos de limpiarla, la tienda está perpetuamente manchada de polvo en diversos lugares.

Activar (10 minutos) Interactuar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** La tienda enrollada se expande hasta convertirse en una espaciosa yurta completa con una fogata, diez sacos de dormir, diversos utensilios de cocina y suministros básicos de comida y agua. La yurta podrá albergarte y alimentarte a ti y hasta otras nueve criaturas Medianas que coman aproximadamente lo mismo que un humano; no hace falta una prueba de Supervivencia para Subsistir cuando utilizas la yurta.

Los fuegos y la luz en el interior de la yurta no extienden la iluminación al área que la rodea, haciendo difícil divisarla a distancia. De una de las paredes cuelga un gran lazo de tela roja. Si se tira del lazo, lo que requiere una acción de Interactuar, la yurta se pliega de inmediato volviendo a su forma desactivada, lista para más viajes.

Materiales

La mayoría de los objetos está hecha de materiales fácilmente disponibles (por lo general cuero, madera o acero), pero algunas armas y armaduras están hechas de materiales más exóticos, lo que les concede propiedades únicas y otras ventajas. Las armas

de metales preciosos son más capaces de dañar a determinadas criaturas y las armaduras fabricadas con dichos materiales proporcionan una protección mejorada.

La mayor parte de los materiales son metales, que se pueden emplear para fabricar armas y armaduras. El DJ es el árbitro final sobre qué objetos pueden fabricarse utilizando un determinado material. Un objeto sólo puede estar hecho con un tipo de material precioso y sólo puede crearlo alguien con el nivel experto en Artesanía. Algunos materiales raros y exóticos requieren competencia a nivel maestro, e incluso a nivel legendario.

El Precio de un material depende de lo difícil que resulta trabajarlo, de lo escaso que es y de su pureza; la mayoría de objetos hechos con materiales preciosos utiliza una aleación, una mezcla o un recubrimiento en lugar de utilizar el material en su forma más pura. Los tres grados de pureza para los materiales preciosos son baja calidad, calidad normal y alta calidad. Sea cual sea la pureza de un material precioso, un objeto fabricado con él obtendrá todos los efectos del mismo, pero crear objetos de nivel mayor y runas mágicas más potentes con materiales preciosos requiere de una pureza mayor.

Algunos materiales preciosos sólo están disponibles en ciertos grados. Por ejemplo, la adamantita no puede ser de baja calidad y el oricalco tiene que ser de alta calidad. Los objetos creados con materiales de grado inferior al esperado por el nivel del objeto o de un grado superior al necesario mencionarán dicho grado.

ESTADÍSTICAS DE LOS MATERIALES

La Tabla 11-4 proporciona la Dureza, los Puntos de Golpe, el Umbral de rotura y objetos de ejemplo para algunos tipos de materiales comunes. La tabla tiene entradas separadas para los objetos finos (como los escudos), los objetos ordinarios (como la armadura) y las estructuras reforzadas o duraderas (como las paredes).

'Piedra' es un cajón de sastre para cualquier piedra dura, como por ejemplo el granito y el mármol. Igualmente, la madera cubre las maderas ordinarias, como el roble y el pino. Se supone que las armas y armaduras de metal están hechas de hierro o de acero si no se indica lo contrario.

Si el objeto está compuesto de más de un material, el DJ suele usar las estadísticas para el material más duro de los implicados. Por ejemplo, romper una pared hecha de paneles de papel montados sobre un entramado de madera tejida requeriría dañar madera fina, no papel. Sin embargo, el DJ podría elegir el material más débil basándose en la función del objeto. Por ejemplo, romper el mango de madera de un martillo en lugar de su cabeza de hierro sigue dejando inútil la herramienta. A veces un objeto es incluso menos recio que la Dureza y los Puntos de Golpe proporcionados para un objeto fino; por ejemplo, una ramita no necesita daño 9 para romperse, aunque está hecha de madera fina. Similarmente, un objeto o estructura particularmente recio podría tener una Dureza y unos Puntos de Golpe aún mayores. Determinadas estructuras, en particular los muros gruesos, están reforzados y tienes que echarlos abajo invirtiendo bastante tiempo y utilizando herramientas (la pág. 515 tiene más información sobre los muros).

MATERIALES PRECIOSOS

Los materiales con el rasgo precioso pueden reemplazar a los materiales básicos. Por ejemplo, una cabeza de martillo podría estar hecha de adamantita en lugar de hierro. Los objetos hechos de material precioso cuestan más que los objetos típicos; no tan sólo el material precioso cuesta más, sino que el artesano debe invertir más tiempo trabajándolo. Además, los objetos más poderosos requieren materiales preciosos de mayor pureza. A continuación, se describe cierto número de materiales preciosos. La entrada Precio para cada material proporciona el Precio de un objeto sencillo y no mágico fabricado con dicho material, basándose en su Impedimenta (si el objeto es más ligero que Impedimenta 1, utiliza el Precio para Impedimenta 1), así como precios para diferentes cantidades del material en sí. Los precios de las armaduras, los escudos y las armas de metales preciosos se encuentran en las secciones Armaduras (pág. 543), Escudos (pág. 567) y Armas (pág. 547) de este Capítulo.

Artesanía con Materiales Preciosos

Tan sólo un artesano experto puede crear un objeto de baja calidad, tan sólo un artesano maestro puede crear un objeto de calidad normal y tan sólo un artesano legendario puede crear un objeto de alta calidad. Además, para Elaborar con un material precioso, tu nivel de personaje tiene que ser igual o mayor que el de material.

Los objetos de baja calidad se pueden utilizar en la creación de objetos mágicos de hasta 8º nivel, y pueden albergar runas de hasta 8º nivel. Los objetos de calidad normal se pueden utilizar en la creación de objetos mágicos de hasta 15º nivel, y pueden albergar runas de hasta 15º nivel. Los objetos de alta calidad utilizan la forma más pura del material precioso y se pueden utilizar para Elaborar objetos mágicos de cualquier nivel albergando cualquier runa. Utilizar formas más puras de los materiales comunes es tan relativamente barato que el Precio se incluye en cualquier objeto mágico.

Cuando Elaboras un objeto que incorpora un material precioso, tus materias primas iniciales para el mismo deben incluir dicho material; por lo menos un 10% de la inversión tiene que ser en material para baja calidad, por lo menos un 25% en calidad normal y todo ello en alta calidad. Por ejemplo, un objeto de plata de baja calidad de Impedimenta 1 cuesta 20 po. De las 10 po de materia prima que proporcionas cuando empiezas a Elaborar el objeto, por lo menos 1 po tiene que ser plata. Las materias primas que gastas para completar el objeto no tienen que consistir en el material precioso, aunque en algunos casos el DJ puede decidir lo contrario. Después de crear objeto con un material precioso, puedes utilizar Artesanía para mejorar su grado, pagando la diferencia de Precio y proporcionando una cantidad suficiente de material precioso.

ADAMANTITA — MATERIAL 8 O MÁS

POCO COMÚN PRECIOSO

Extraída de las rocas que caen del cielo, la adamantita es uno de los metales más duros que se conocen. Tiene una apariencia negra y brillante y se la busca por su extraordinaria resistencia y su capacidad de mantener durante mucho tiempo un filo increíblemente agudo.

Tipo fragmento de adamantita; **Precio** 500 po; **Impedimenta** L

Tipo lingote de adamantita; **Precio** 5.000 po; **Impedimenta** 1

Tipo objeto adamantino de calidad normal; **Nivel** 8; **Precio** 350 po por unidad de Impedimenta

Tipo objeto adamantino de alta calidad; **Nivel** 16; **Precio** 6.000 po por unidad de Impedimenta

Objetos adamantinos	Dureza	PG	UR
Objetos poco gruesos			
Calidad normal	10	40	20
Alta calidad	13	52	26
Objetos			
Calidad normal	14	56	28
Alta calidad	17	68	34
Estructuras			
Calidad normal	28	112	56
Alta calidad	34	136	68

HIERRO FRÍO — MATERIAL 2 O MÁS

PRECIOSO

Las armas hechas de hierro frío son letales tanto para los demonios como para las hadas. El hierro frío parece hierro normal, pero ha sido extraído de minerales particularmente puros y se le da forma con poco o ningún calor. Este proceso es extremadamente difícil, especialmente para los objetos de hierro frío de alta calidad.

Tipo fragmento de hierro frío; **Precio** 10 po; **Impedimenta** L

Tipo lingote de hierro frío; **Precio** 100 po; **Impedimenta** 1

Tipo objeto de hierro frío de baja calidad; **Nivel** 2; **Precio** 20 po por unidad de Impedimenta

Tipo objeto de hierro frío de calidad normal; **Nivel** 7; **Precio** 250 po por unidad de Impedimenta

Tipo objeto de hierro frío de alta calidad; **Nivel** 15; **Precio** 4.500 po por unidad de Impedimenta

Objetos de hierro frío	Dureza	PG	UR
Objetos poco gruesos			
Baja calidad	5	20	10
Calidad normal	7	28	14
Alta calidad	10	40	20
Objetos			
Baja calidad	9	36	18
Calidad normal	11	44	22
Alta calidad	14	56	28
Estructuras			
Baja calidad	18	72	36
Calidad normal	22	88	44
Alta calidad	28	112	56

MADERAOSCURA — MATERIAL 8 O MÁS

POCO COMÚN PRECIOSO

La maderaoscura es una madera muy ligera que se encuentra sobre todo en las antiguas florestas del centro y sur de Avistan; es igual de oscura que el ébano, pero tiene un ligero tinte púrpura. La Impedimenta de un objeto de maderaoscura se reduce en 1 (o a Impedimenta ligera si su Impedimenta normal es 1, y sin efecto alguno sobre un objeto que normalmente ya tiene Impedimenta ligera). El Precio de un objeto de maderaoscura está basado en la Impedimenta normal del mismo, no en su Impedimenta reducida debido a estar hecho de dicho material, pero reduce la Impedimenta antes de hacer un ajuste de Impedimenta posterior debido al tamaño del objeto.

Tipo rama de maderaoscura; **Precio** 500 po; **Impedimenta** L

Tipo tronco de maderaoscura; **Precio** 5.000 po; **Impedimenta** 1

Tipo objeto de maderaoscura de calidad normal; **Nivel** 8; **Precio** 350 po por unidad de Impedimenta

Tipo objeto de maderaoscura de alta calidad; **Nivel** 16; **Precio** 6.000 po por unidad de Impedimenta

Objetos de maderaoscura	Dureza	PG	UR
Objetos finos			
Calidad normal	5	20	10
Alta calidad	8	32	16
Objetos			
Calidad normal	7	28	14
Alta calidad	10	40	20
Estructuras			
Calidad normal	14	56	28
Alta calidad	20	80	40

TABLA 11-4: DUREZA DE MATERIALES, PUNTOS DE GOLPE Y UMBRAL DE ROTURA

Material	Dureza	PG	UR	Objetos de ejemplo
Cristal poco grueso	0	1	–	Botella, gafas, panel de ventana
Papel	0	1	–	Páginas de libro, abanico de papel, pergamino
Ropa poco gruesa	0	1	–	Cometa, vestido de seda, camiseta
Ropa	1	4	2	Armadura de tela, chaqueta gruesa, saco, tienda de campaña
Vidrio	1	4	2	Bloque de vidrio, mesa de vidrio, jarrón pesado
Cuerda poco gruesa	2	8	4	Cuerda normal para aventuras
Cuero poco grueso	2	8	4	Mochila, chaqueta, saquillo, correa, látigo
Estructura de vidrio	2	8	4	Pared de bloques de vidrio
Madera poco gruesa	3	12	6	Silla, clava, árbol joven, escudo de madera
Cuerda	4	16	8	Cuerda industrial, cordaje de navío
Cuero	4	16	8	Armadura de cuero, silla de montar
Piedra poco gruesa	4	16	8	Pizarra, tejas, revestimiento de piedra
Hierro o acero poco gruesos	5	20	10	Cadena, escudo de acero, espada
Madera	5	20	10	Arcones, puerta sencilla, mesa, tronco de árbol
Piedra	7	28	14	Piedra de pavimento, estatua
Hierro o acero	9	36	18	Yunque, armadura de hierro o de acero, estufa
Estructura de madera	10	40	20	Puerta reforzada, pared de madera
Estructura de piedra	14	56	28	Pared de piedra
Estructura de hierro o de acero	18	72	36	Pared de placas de hierro

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

MITHRIL — MATERIAL 8 O MÁS

POCO COMÚN PRECIOSO

El *mithril* tiene fama por su ligereza, su durabilidad y su efectividad contra todo un abanico de criaturas que incluyen los diablos y los licántropos. Tiene el mismo brillo que la plata, pero un tono ligeramente más claro. Las armas y la armadura de *mithril* se tratan como si fueran de plata a efectos de dañar a las criaturas que tienen debilidad a la plata. Un objeto de metal hecho de *mithril* es más ligero que uno hecho de hierro o de acero: la Impedimenta del objeto se reduce en 1 (reducida a Impedimenta ligera si su Impedimenta normal es 1, pero sin efecto sobre un objeto que ya tiene normalmente Impedimenta ligera). El Precio de un objeto hecho de este material está basado en la Impedimenta normal del mismo, no en su Impedimenta reducida debido a estar hecho de dicho material, pero reduce la Impedimenta antes de hacer ningún otro ajuste de Impedimenta debido al tamaño del objeto.

Tipo fragmento de *mithril*; **Precio** 500 po; **Impedimenta** L

Tipo lingote de *mithril*; **Precio** 5.000 po; **Impedimenta** 1

Tipo objeto de *mithril* de calidad normal; **Nivel** 8; **Precio** 350 po por unidad de Impedimenta

Tipo objeto de *mithril* de alta calidad; **Nivel** 16; **Precio** 6.000 po por unidad de Impedimenta

Objetos de *mithril*	Dureza	PG	UR
Objetos poco gruesos			
Calidad normal	5	20	10
Alta calidad	8	32	16
Objetos			
Calidad normal	9	36	18
Alta calidad	12	48	24
Estructuras			
Calidad normal	18	72	36
Alta calidad	24	96	48

ORICALCO — MATERIAL 17 O MÁS

RARO PRECIOSO

El más raro y valioso de los metales celestes, el oricalco es codiciado por sus increíbles propiedades mágicas relacionadas con el tiempo. Este metal mate y con aspecto cobrizo no es tan físicamente resistente como la adamantita, pero sus propiedades de retorcer el tiempo le protegen, concediéndole una Dureza y unos Puntos de Golpe superiores. Si un objeto de oricalco sufre daño, pero no queda destruido, se repara a sí mismo por completo 24 horas más tarde.

Tipo fragmento de oricalco; **Precio** 1.000 po; **Impedimenta** L

Tipo lingote de oricalco; **Precio** 10.000 po; **Impedimenta** 1

Tipo objeto de oricalco de alta calidad; **Nivel** 17; **Precio** 10.000 po por unidad de Impedimenta

Objetos de oricalco	Dureza	PG	UR
Objetos poco gruesos			
Alta calidad	16	64	32
Objetos			
Alta calidad	18	72	36
Estructuras			
Alta calidad	35	140	70

PIEL DE DRAGÓN — MATERIAL 8 O MÁS

POCO COMÚN PRECIOSO

La piel y las escamas de un dragón se pueden utilizar para Elaborar cualquier objeto hecho normalmente de cuero o piel normales. La piel de dragón varía de color de azul a oro brillante, dependiendo del dragón del que procede. Debido a la resistencia de las escamas, también se puede utilizar para crear armaduras de las que se suelen fabricar con placas metálicas (como por ejemplo una coraza, una armadura de placas y mallas o una armadura completa), permitiendo que se fabriquen sin metal alguno. Los objetos de piel de dragón son inmunes a un tipo de daño, dependiendo del tipo de dragón (ver tabla más abajo).

Tipo objeto de piel de dragón de calidad normal; **Nivel** 8; **Precio** 350 po por unidad de Impedimenta

Tipo objeto de piel de dragón de alta calidad; **Nivel** 16; **Precio** 6.000 po por unidad de Impedimenta

Tipo de dragón	Resistencia
Negro o cobre	Ácido
Azul o bronce	Electricidad
Oropel, oro o rojo	Fuego
Verde	Veneno
Plata o blanco	Frío

Objetos de piel de dragón	Dureza	PG	UR
Objetos poco gruesos			
Calidad normal	4	16	8
Alta calidad	8	32	16
Objetos			
Calidad normal	7	28	14
Alta calidad	11	44	22

PLATA — MATERIAL 2 O MÁS

PRECIOSO

Las armas de plata son un azote para las criaturas que van desde los diablos hasta los hombres lobo. Los objetos de plata son menos duraderos que los de acero, y los de baja calidad suelen ser simplemente chapados en plata.

Tipo fragmento de plata; **Precio** 10 po; **Impedimenta** L

Tipo lingote de plata; **Precio** 100 po; **Impedimenta** 1

Tipo objeto de plata de baja calidad; **Nivel** 2; **Precio** 20 po por unidad de Impedimenta

Tipo objeto de plata de calidad normal; **Nivel** 7; **Precio** 250 po por unidad de Impedimenta

Tipo objeto de plata de alta calidad; **Nivel** 15; **Precio** 4.500 po por unidad de Impedimenta

Objetos de plata	Dureza	PG	UR
Objetos poco gruesos			
Baja calidad	3	12	6
Calidad normal	5	20	10
Alta calidad	8	32	16
Objetos			
Baja calidad	5	20	10
Calidad normal	7	28	14
Alta calidad	10	40	20
Estructuras			
Baja calidad	10	40	20
Calidad normal	14	56	28
Alta calidad	20	80	40

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Objetos puestos

Esta sección incluye los objetos mágicos que puedes llevar puestos. La mayoría tiene el rasgo investido, lo que significa que no puedes llevar puestos más de 10 (pág. 531). Los objetos puestos incluyen las siguientes subcategorías, cuyas reglas especiales aparecen al inicio de la sección

- Los **objetos de cúspide** en esta página.
- Los **objetos para compañero** en la pág. 576.
- Los **otros objetos puestos** en la pág. 576.

Objetos de cúspide

Cuando Invistas un objeto que tenga el rasgo cúspide, mejorará una de tus puntuaciones de característica, o bien aumentándola en 2, o bien hasta un total de 18, lo que conceda la mayor puntuación. Esto te concede todos los beneficios de la nueva puntuación de característica hasta que la investidura desaparece: aumentar la Inteligencia te permite obtener el nivel entrenado en una habilidad adicional y aprender un nuevo idioma, aumentar la Constitución te concede más Puntos de Golpe, etc.

Un objeto de cúspide concede este beneficio tan sólo la primera vez que es investido en un período de 24 horas, y tan sólo te puedes beneficiar de un objeto de cúspide a la vez. Si intentas Investir un objeto de cúspide cuando ya tienes otro investido, no obtienes el incremento de la puntuación de característica, aunque sí obtienes cualquier otro efecto de Investir el objeto.

Cinturón de fuerza de gigante — Objeto 17

CÚSPIDE INVESTIDO MÁGICO TRANSMUTACIÓN

Precio 15.000 po

Uso cinturón puesto; **Impedimenta** L

Este grueso cinturón de cuero está decorado con una hebilla tallada en cuarzo brillante con la forma de un puño. Obtienes un bonificador +3 a las pruebas de Atletismo en general y un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Atletismo para alzar un objeto pesado. Cuando invistas el cinturón, o bien incrementarás en 2 tu puntuación de Fuerza, o bien la incrementarás a 18, lo que te conceda una puntuación superior.

Activar ↷ Interactuar; **Desencadenante** Eres designado como objetivo por un ataque de rocas arrojadizas, o te caería encima una roca; **Efecto** Haz una prueba de Atletismo para atrapar la roca desencadenante. Utiliza la CD Atletismo de la criatura que lanza la roca, la CD del peligro u otro efecto, o CD 35 si no hay otra CD aplicable. Has de tener una mano libre para atrapar la roca pero, como parte de esta reacción, puedes Soltar cualquier objeto sostenido con una mano.

Éxito Atrapas con seguridad la roca, no sufres daño y ahora tienes la roca en la mano.

Fallo Sufres mitad de daño

Fallo crítico Sufres daño completo.

Cinturón de regeneración — Objeto 17

CÚSPIDE INVESTIDO MÁGICO NIGROMANCIA

Precio 15.000 po

Uso cinturón puesto; **Impedimenta** L

Este cinturón está hecho a partir de una gomosa piel de trol, que es de color verde y naranja. Obtienes 15 Puntos de Golpe temporales la primera vez que invistes el cinturón en un día. Cuando invistas el cinturón, o bien incrementarás en 2 tu puntuación de Constitución, o bien la incrementarás a 18, lo que te conceda una puntuación superior.

Activar ❖ Interactuar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Te aprietas el cinturón un agujero para obtener un efecto de regeneración. Durante 2d4 asaltos, al inicio de tu turno cada asalto, recuperas 15 Puntos de Golpe si no has sufrido daño por ácido o por fuego desde el inicio de tu turno anterior.

Diadema de intelecto — Objeto 17

ADIVINACIÓN CÚSPIDE INVESTIDO MÁGICO

Precio 15.000 po

Uso diadema puesta; **Impedimenta** L

Una gema elegante y colorida, tallada en una pauta geométrica compleja, está insertada en una estrecha banda de metal que rodea tu frente. Obtienes un bonificador +3 por objeto a las pruebas de Recordar conocimiento, sea cual sea la habilidad. Cuando invistas la diadema, o bien incrementarás en 2 tu puntuación de Inteligencia, o bien la incrementarás a 18, lo que te conceda una puntuación superior. Esto te concede habilidades e idiomas adicionales a nivel entrenado, como es normal cuando incrementas tu puntuación de Inteligencia. Debes seleccionar habilidades e idiomas la primera vez que invistes el objeto, y siempre que invistas la misma diadema de intelecto obtendrás las mismas habilidades e idiomas que elegiste la primera vez.

Activar ❖ visualizar; **Frecuencia** una vez por hora; **Efecto** Obtienes los efectos de *hipercognición*.

Diadema de sabiduría inspirada — Objeto 17

ABJURACIÓN CÚSPIDE INVESTIDO MÁGICO

Precio 15.000 po

Uso diadema puesta; **Impedimenta** –

Esta simple diadema de tela permanecerá prístina y limpia en todas ocasiones, sean cuales sean las circunstancias. Cuando invistas la diadema, o bien incrementarás en 2 tu puntuación de Sabiduría, o bien la incrementarás a 18, lo que te conceda una puntuación superior.

Activar ❖ visualizar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Cuando consideres un curso de acción, obtendrás una corazonada sobre si es o no una buena idea. Obtienes los efectos de un conjuro de *augurio*, excepto que el resultado lo recibes de tus propios instintos en lugar de una fuente externa.

Activar ↷ visualizar (fortuna); **Frecuencia** una vez por hora; **Desencadenante** Fallas una tirada de salvación contra un efecto que te deja confundido, fascinado o anonadado; **Efecto** La *diadema de sabiduría inspirada* te aclara la mente. Puedes repetir la tirada de salvación y utilizar el mejor de los resultados.

Tiara de persuasión — Objeto 17

CÚSPIDE ENCANTAMIENTO INVESTIDO MÁGICO

Precio 15.000 po

Uso tiara puesta; **Impedimenta** –

Esta elegante banda de plata a menudo recuerda a unas hojas entrelazadas, y se lleva alrededor de la frente. Obtienes un bonificador +2 por objeto a las pruebas de Engaño y de Diplomacia. Cuando invistas la tiara, o bien incrementarás en 2 tu puntuación de Carisma, o bien la incrementarás a 18, lo que te conceda una puntuación superior.

Activar ❖❖ orden, visualizar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Lanzas un *relámpago* de 6º nivel (CD 38).

Tobilleras de celeridad — Objeto 17

CÚSPIDE INVESTIDO MÁGICO TRANSMUTACIÓN

Precio 15.000 po

Uso tobilleras puestas; **Impedimenta** –

Estas tobilleras de oro tachonada de gemas te conceden un bonificador +3 por objeto a las pruebas de Acrobacias. Cuando invistas las tobilleras, o bien incrementarás en 2 tu puntuación de Destreza, o bien la incrementarás a 18, lo que te conceda una puntuación superior.

Activar ❖ Interactuar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** haces entrechocar las tobilleras, obteniendo un bonificador +20 pies (*6 m*) por estatus a todas tus Velocidades y los efectos de *caminar sobre las aguas* durante los siguientes 10 minutos.

OBJETOS PARA COMPAÑERO

Puedes estar interesado en adquirir objetos que benefician a un animal o bestia que te ayuda. Dichos objetos tienen el rasgo compañero, lo que significa que sólo funcionan para compañeros animales, familiares y criaturas similares. Normalmente estos son los únicos objetos que un compañero puede utilizar. Puede haber otros, a discreción del DJ, pero un animal nunca puede Activar un objeto.

Objetos para Compañero Investidos

Cualquier objeto para compañero puesto tiene que estar investido. Sin embargo, en lugar de investirlo tú, es tu compañero quien tiene que hacerlo. Esto requiere que utilices la actividad Investir un objeto junto a tu compañero. Un compañero tiene un límite de investidura de 2 objetos (en lugar del límite de 10 que tiene un personaje).

BARDAS DEL ZÉFIRO OBJETO 10

COMPAÑERO INVESTIDO PRIMIGENIO TRANSMUTACIÓN

Precio 900 po

Uso bardas puestas; **Impedimenta** L

Estas bardas ligeras están cubiertas con motivos estilizados de viento. Cuando se las colocas a tu compañero animal, las bardas se ajustan para adaptarse al mismo, sea cual sea su forma.

Si tu compañero cae, el viento lo recoge desde abajo; obtiene los efectos de *caída de pluma*.

Activar ❖❖ Interactuar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Pasas el dedo por los motivos de viento de las bardas, concediendo a tu compañero que las viste una Velocidad de volar de 30 pies (*9 m*) durante 10 minutos. Incluso si el compañero no tiene la aptitud especial montura, sigue pudiendo volar cuando se le monta.

COLLAR DE DISCRECIÓN OBJETO 8

COMPAÑERO INVESTIDO PRIMIGENIO TRANSMUTACIÓN

Precio 475 po

Uso collar puesto; **Impedimenta** 1

Este collar de cuero gastado y casi deshilachado desmiente su naturaleza mágica. Cuando tu compañero lleva puesto e inviste el collar, obtiene la aptitud de cambiar su apariencia de un animal feroz a una forma más discreta.

Activar ❖ visualizar; **Efecto** Tocas a tu compañero animal para transformarlo en una criatura Menuda no amenazadora de la misma familia o en una criatura similar (por ejemplo, un gato doméstico en lugar de un tigre, o un cachorro en lugar de un lobo). Esto tiene los efectos de *forma de peste* (2º nivel, o 4º nivel si tu compañero puede volar). El efecto dura hasta que lo Disipas.

COLLAR DE EMPATÍA OBJETO 9

ADIVINACIÓN COMPAÑERO INVESTIDO PRIMIGENIO

Precio 600 po

Uso collar puesto (compañero) y brazalete puesto (tú); **Impedimenta** 1

Este adornado collar hecho a partir de tiras de cuero entretejidas de colores contrastados está emparejado con un brazalete de construcción similar. Cuando llevas e invistes el brazalete y tu compañero lleva e inviste el collar, obtenéis una conexión más fuerte entre vosotros. Tu compañero y tú siempre podéis detectar los estados emocionales del otro y sus deseos y necesidades físicos básicos.

Activar ❖ visualizar; **Efecto** Percibes a través de los sentidos de tu compañero animal en lugar de los tuyos. Puedes Mantener la activación. Mientras utilizas los sentidos de tu compañero animal, no eres consciente de lo que te rodea. Además del uso obvio cuando estás separado de tu compañero, esta aptitud te podría permitir darte cuenta de sonidos, olores y otros estímulos que los sentidos de tu compañero registran, pero los tuyos no.

HERRADURAS DE VELOCIDAD OBJETO 7 O MÁS

COMPAÑERO INVESTIDO PRIMIGENIO TRANSMUTACIÓN

Uso herraduras puestas; **Impedimenta** 1

Cuando fijas estas sencillas herraduras de hierro a las pezuñas de un caballo ordinario o de un compañero animal cuadrúpedo (y éste último las inviste), dicha criatura obtiene un bonificador +5 pies (*1,5 m*) por objeto a su Velocidad terrestre y un bonificador +2 por objeto a las pruebas de Atletismo para dar Saltos de altura y Saltos de longitud. Además, cuando Salta sin carrerilla se puede mover 5 pies (*1,5 m*) más lejos si salta horizontalmente o 3 pies (*90 cm*) más alto si salta verticalmente.

Tipo *herraduras de velocidad*; **Nivel** 7; **Precio** 340 po

Tipo *herraduras de velocidad mayores*; **Nivel** 14; **Precio** 4.250 po

El bonificador a la Velocidad es +10 pies (*3 m*) y el bonificador a las pruebas de Atletismo es +3.

OTROS OBJETOS PUESTOS

Aquí te presentamos una amplia variedad de objetos para llevar puestos. Las armaduras aparecen en su propia sección en la pág. 543 y los objetos de cúspide que pueden incrementar las puntuaciones de característica están en la pág. 575.

AMULETO DE PROTECCIÓN CONTRA CANALIZACIÓN OBJETO 3

POCO COMÚN ABJURACIÓN INVESTIDO MÁGICO

Precio 56 po

Uso puesto; **Impedimenta** –

Este nódulo de tectita pulida está encerrado en una jaula de alambre entrelazado y cuelga de un cordón plateado. Cuando llevas puesto este amuleto, obtienes resistencia 5 contra el daño de los conjuros de *dañar* si estás vivo, o contra los conjuros de *curar* si eres un muerto viviente.

ANILLO DE ARTILUGIOS MANÍACOS OBJETO 11

ADIVINACIÓN INVESTIDO MAGIA

Uso puesto; **Impedimenta** –

Este anillo parece ser de latón deslustrado y muy simple, pero mejora tu ingenio acerca de las trampas y de los artilugios de todo tipo. Puedes utilizar una acción de Interactuar para sacar del anillo un juego de herramientas de ladrón. Estas herramientas aparecen en tu mano y se vuelven a plegar al interior del anillo si dejan de estar en tu posesión. Te concede un bonificador +2 por objeto a las pruebas de Latrocinio para Inutilizar un mecanismo y para Forzar una cerradura, y la perspicacia del anillo te concede el mismo bonificador a las pruebas de Artesanía para Elaborar y Reparar lazos y trampas.

Activar 10 minutos (Interactuar); **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Creas un *glifo* custodio de 4º nivel que contiene *bola de fuego*. Sólo puedes tener un *glifo* custodio procedente de un *anillo de artilugios maníacos* activo a la vez, incluso si tienes muchos anillos, y el conjuro se acaba si pierdes tu investidura del anillo.

Tipo *anillo de artilugios maníacos;* **Nivel** *11;* **Precio** 1.175 po

Tipo *anillo de artilugios maníacos mayor;* **Nivel** 18; **Precio** 4.250 po

El anillo concede un bonificador +3 por objeto. Activarlo crea un glifo custodio de 8º nivel que contiene a tu elección *rociada prismática* o *bola de fuego* a 7º nivel.

Anillo de contraconjuros — Objeto 10

Poco común | Abjuración | Invertido | Mágico

Precio 925 po

Uso puesto; **Impedimenta** –

Este adornado anillo de plata luce dos diseños geométricos en competencia de gemas incrustadas de vivos colores que chocan bastante entre sí. Un lanzador de conjuros puede lanzar un solo conjuro al anillo si no hay ninguno almacenado en su interior, incurriendo en los costes normales de tiempo, componentes, etc. para Lanzar el conjuro. Los efectos del mismo no tienen lugar, sino que el poder del conjuro se almacena en el interior del anillo.

Cuando invistes un *anillo de contraconjuros*, sabes de inmediato el nombre y el nivel del conjuro almacenado en su interior, si lo hay. Un *anillo de contraconjuros* encontrado como tesoro tiene un 50% de probabilidad de tener un conjuro almacenado. El DJ es quien determina de qué conjuro se trata.

Activar ↻ visualizar; **Desencadenante** Eres designado como objetivo o estás en el área de efecto del conjuro almacenado en el anillo; **Efecto** Puedes intentar contrarrestar el conjuro desencadenante, utilizando el nivel del conjuro almacenado en el anillo y un modificador de +19 a contrarrestar. Una vez lo haces, la energía del conjuro almacenado se gasta, y el anillo queda vacío.

Activar ◆ orden; **Efecto** Gastas de forma inofensiva el conjuro almacenado, sin otro efecto que vaciar el anillo para poder almacenar otro conjuro en su interior.

Anillo de hechicería — Objeto 7 o más

Poco común | Arcano | Adivinación | Invertido

Uso puesto; **Impedimenta** –

Este anillo está hecho del más puro de los platinos y está cubierto de símbolos arcanos esotéricos. No hace nada si no tienes el rasgo de clase lanzamiento de conjuros de la tradición arcana. Mientras llevas puesto un *anillo de hechicería*, obtienes un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Arcanos y dispones de dos espacios de conjuros arcanos de 1er nivel al día. Preparas conjuros en dichos espacios o los lanzas de forma espontánea, igual que con tus espacios de conjuro normales.

Si te quitas el anillo por alguna razón, pierdes los espacios de conjuro adicionales. No puedes obtener espacios de conjuro de más de un *anillo de hechicería* al día, ni puede un solo *anillo de hechicería* conceder espacios de conjuro más de una vez al día.

Si puedes lanzar conjuros arcanos de una variedad de formas diferentes (por ejemplo, si eres un hechicero del linaje dracónico con el arquetipo mago multiclase), podrás dividir dichos espacios como quieras entre tus diversas fuentes de conjuros arcanos.

Tipo I; **Nivel** 7; **Precio** 360 po

Tipo II; **Nivel** 10; **Precio** 1.000 po

El bonificador es +2 y el anillo concede dos espacios de conjuro de 2º nivel y uno de 1er nivel.

Tipo III; **Nivel** 12; **Precio** 2.000 po

El bonificador es +2 y el anillo concede dos espacios de conjuro de 3er nivel y uno de 2º nivel.

Tipo IV; **Nivel** 14; **Precio** 4.500 po

El bonificador es +2 y el anillo concede dos espacios de conjuro de 4º nivel y uno de 3er nivel.

Requisitos de creación Has de tener el rasgo de clase lanzamiento de conjuros de la tradición arcana.

Anillo de mensajero — Objeto 9 o más

Encantamiento | Invertido | Mágico

Uso puesto; **Impedimenta** –

Este anillo de sello de plata cambia para encajar con la insignia de un señor u organización a la que sirves (o tu propio rostro, si no sirves a nadie). Te concede un bonificador +2 por objeto a las pruebas de Diplomacia y te permite *lanzar mensaje* como conjuro arcano innato a voluntad.

Activar [un minuto] (visualizar); **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** El anillo lanza *mensajero animal* según lo que tú especificas. El animal es una criatura mágica que sale del anillo y su apariencia encaja con la iconografía o heráldica del señor o la organización representados por el anillo.

Tipo *anillo de mensajero;* **Nivel** 9; **Precio** 700 po

Tipo *anillo de mensajero mayor;* **Nivel** 17; **Precio** 13.500 po

El anillo concede un bonificador +3 y se puede activar de una forma adicional.

Activar ◆◆◆ orden; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** el anillo lanza *recado* según lo que tú específicas.

Anillo de mentiras — Objeto 10

Poco común | Encantamiento | Invertido | Mágico

Precio 850 po

Uso puesto; **Impedimenta** –

Este simple anillo de plata tiene un brillo casi oleoso. Cuando llevas el anillo, obtienes un bonificador +2 por objeto a las pruebas de Engaño.

Activar ◆◆ Interactuar; **Efecto** Chasquear los dedos de la mano que luce el anillo, hace que éste lance sobre ti *labia* sin ninguna manifestación visual de que se está lanzando un conjuro.

Anillo de nadar — Objeto 12

Invertido | Mágico | Transmutación

Precio 1.750 po

Uso puesto; **Impedimenta** –

Este anillo de metal azul te concede una Velocidad de nadar igual a la mitad de tu Velocidad terrestre. Los penalizadores a tu Velocidad (incluyendo los debidos a tu armadura) se aplican antes de reducirla a la mitad.

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjuros
La era de los presagios perdidos
Cómo jugar
Cómo dirigir
Artesanía y tesoro
Apéndice

ANILLO DE RESISTENCIA A LA ENERGÍA OBJETO 6

ABJURACIÓN INVESTIDO MÁGICO

Uso puesto; **Impedimenta** –

Este anillo te concede resistencia 5 contra un tipo de daño por energía: ácido, electricidad, frío, fuego o sónico. Cada anillo está creado para proteger contra un tipo de daño por energía en particular, y su diseño suele personificar de alguna manera el tipo de energía de que protege al portador. Un anillo de resistencia al fuego podría estar rematado por un rubí, mientras que uno de resistencia al frío en su lugar lleva un zafiro.

Tipo *anillo de resistencia a la energía;* **Nivel** 6; **Precio** 245 po

Tipo *anillo de resistencia a la energía mayor;* **Nivel** 10; **Precio** 975 po

El anillo concede resistencia 10.

Tipo *anillo de resistencia a la energía superior;* **Nivel** 14; **Precio** 4.400 po

El anillo concede resistencia 15.

ANILLO DE RETORNO DE CONJUROS OBJETO 20

RARO ABJURACIÓN INVESTIDO MÁGICO

Precio 67.000 po

Uso puesto; **Impedimenta** –

Este anillo de oro tiene tres diamantes engarzados en su superficie.

Activar ↻ visualizar; **Desencadenante** Eres designado como objetivo por un conjuro; **Efecto** El anillo duplica los efectos de un *retorno de conjuros* de 8º nivel con un modificador +35 a contrarrestar, lo que posiblemente haga que el conjuro desencadenante sea retornado a su lanzador. El anillo no puede retornar más de 9 niveles de conjuro en total al día. Si activas el anillo para retornar un conjuro que excedería dicho límite, el intento falla, pero dicho intento de uso del anillo no cuenta contra el límite diario.

ANILLO DE SUSTENTO OBJETO 7

POCO COMÚN CONJURACIÓN INVESTIDO MÁGICO

Precio 325 po

Uso puesto; **Impedimenta** –

Este anillo de madera pulida reactiva constantemente tu cuerpo y tu mente. Mientras lo llevas puesto no necesitas comer ni beber, y tan solo requieres 2 horas de sueño al día para obtener los beneficios de 8 horas de descanso. Un *anillo de sustento* no funciona hasta que se ha llevado puesto y ha sido investido continuamente durante una semana. Quitárselo pone a cero el intervalo.

ANILLO DE TREPAR OBJETO 12

INVESTIDO MÁGICO TRANSMUTACIÓN

Precio 1.750 po

Uso puesto; **Impedimenta** –

Esta gruesa banda de oro está provista de unas puntas en forma de garra, que se extienden para clavarse profundamente en las superficies lisas cuando estás Trepando. Este anillo te concede una Velocidad de trepar igual a la mitad de tu Velocidad terrestre. Los penalizadores a tu Velocidad (incluyendo los debidos a tu armadura) se aplican antes de reducirla a la mitad.

ANILLO DE VENTRÍLOCUO OBJETO 3 O MÁS

ABJURACIÓN INVESTIDO MÁGICO

Uso puesto; **Impedimenta** –

Este elegante anillo de cobre tiene grabadas imágenes de aves cantoras alrededor de su circunferencia. Obtienes un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Engaño.

Activar ❖❖ Interactuar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Hacer girar el anillo alrededor de tu dedo te permite proyectar mágicamente tu voz, con los efectos de un conjuro de *ventriloquía* (CD 19).

Tipo *anillo de ventrílocuo;* **Nivel** 3; **Precio** 60 po

Tipo *anillo de ventrílocuo mayor;* **Nivel** 9; **Precio** 670 po

El anillo concede un bonificador +2 por objeto. Cuando activas el anillo, obtienes los efectos de *ventriloquía* a 2º nivel (CD 27). Podrás activar el anillo todas las veces que quieras al día.

ANILLO DEL CARNERO OBJETO 6 O MÁS

EVOCACIÓN FUERZA INVESTIDO MÁGICO

Uso puesto; **Impedimenta** –

Este grueso anillo de hierro tiene la misma forma que la cabeza de un carnero, con unos cuernos enroscados.

Activar ❖ o más (Interactuar); **Frecuencia** una vez por minuto; **Efecto** Una explosión de fuerza en forma de carnero se estrella contra un enemigo al que puedes ver y que está a 60 pies (*18 m*) o menos. El número de acciones que inviertes en Activar este objeto (de 1 a 3) determina la intensidad de la fuerza. El golpe inflige 2d6 daño por fuerza y por acción invertida y empuja al objetivo 5 pies (*1,5 m*) por acción invertida. El objetivo debe hacer una salvación de Fortaleza CD 22.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado.

Éxito El objetivo sufre mitad de daño y es empujado la mitad de la distancia.

Fallo El objetivo sufre daño completo y es empujado la distancia completa.

Fallo crítico El objetivo sufre doble daño y es empujado el doble de la distancia.

Tipo *anillo del carnero;* **Nivel** 6; **Precio** 220 po

Tipo *anillo del carnero mayor;* **Nivel** 13; **Precio** 2.700 po

El anillo inflige 3d6 daño por fuerza y por acción invertida y la CD de la salvación es 32. Cuando activas el anillo utilizando 3 acciones, puedes dispersar la fuerza en múltiples carneros mágicos, designando como objetivos a todas las criaturas en un cono de 30 pies (*9 m*) en lugar de un objetivo a 60 pies (*18 m*) o menos.

ANILLOS DE DUPLICAR OBJETO 3 O MÁS

EVOCACIÓN INVESTIDO MÁGICO

Uso puesto; **Impedimenta** –

Este objeto consiste en dos anillos mágicamente vinculados: un anillo intrincado de oro brillante con un rubí de talla cuadrada y un anillo grueso de hierro sin adornos. Cuando empuñas un arma cuerpo a cuerpo en la mano que luce el anillo de oro, las runas fundamentales de tu arma quedan replicadas en cualquier arma cuerpo a cuerpo que empuñas en la mano que luce el anillo de hierro (las runas fundamentales son de *potencia de arma* y de *golpe*, que suman un bonificador por objeto a las tiradas de ataque y dados de daño por arma adicionales, respectivamente). Todas las runas fundamentales del arma que llevas en la mano del anillo de hierro quedan suprimidas.

La duplicación sólo funciona si llevas puestos ambos anillos y acaba en cuanto dejas de empuñar un arma cuerpo a cuerpo en una de tus manos. En consecuencia, el beneficio no se aplica a los ataques con armas arrojadizas o si estás sosteniendo un arma, pero no empuñándola

(como por ejemplo sosteniendo en una mano un arma que requiere las dos manos para empuñarla).

Tipo *anillos de duplicar;* **Nivel** 3; **Precio** 50 po

Tipo *anillos de duplicar mayores;* **Nivel** 11; **Precio** 1.300 po

Los anillos también duplican las runas de propiedad del arma en la mano del anillo de oro, si el arma en la mano del anillo de hierro cumple todos los Requisitos para una runa determinada y no es un arma específica. El arma de la mano con el anillo de hierro obtiene los beneficios de dichas runas. Sus propias runas quedan suprimidas. Cuando invistes los anillos, puedes elegir que estos transfieran tan sólo runas fundamentales, en cuyo caso funcionan como anillos de duplicar normales.

APARATO INEXPLICABLE OBJETO 18

INVESTIDO MÁGICO TRANSMUTACIÓN

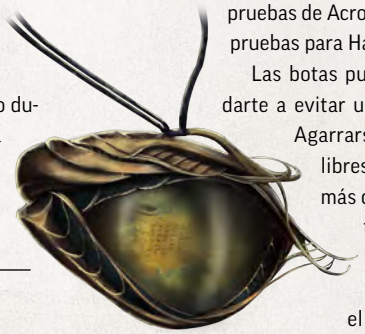
Precio 19.000 po

Uso puesto; **Impedimenta** 2

Este extraño e intrincado arnés se ajusta firmemente al torso. Una vez invistes el aparato, numerosos miembros artificiales con diversas herramientas, tenazas y lentes se ponen en acción siguiendo sin esfuerzo tus órdenes mentales.

Al usar este aparato, obtienes un bonificador +3 por objeto a las pruebas de Artesanía para Elaborar, Ganar dinero y Reparar y reduces a 1 día el tiempo mínimo requerido para Elaborar un objeto. Si tienes éxito en tu prueba de Artesanía e inviertes más tiempo libre en continuar el trabajo sobre el objeto una vez ha transcurrido el número mínimo de días, cada día invertido reduce el coste de materias primas restantes en una cantidad basada en tu nivel +1 y tu nivel de competencia en Artesanía; con un éxito crítico, cada día reduce el coste de materias primas restantes en una cantidad basada en tu nivel +2 y tu nivel de competencia. Si tienes nivel 20, con un éxito crítico tu avance es 50 po, 100 po, 200 po o 350 po para los niveles entrenado, experto, maestro y legendario respectivamente.

Activar ❖❖ orden, Interactuar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Ordenas que el aparato arregle mágicamente un objeto que tienes en la mano o que está a 5 pies (*1,5 m*) o menos de ti. El objeto queda reparado, como por un conjuro de *remendar* de 3er nivel. Esto durará 10 minutos, tras lo cual el objeto retornará a su estado previo de rotura a menos que antes lo hayas Reparado.



BOTAS ALADAS OBJETO 10

INVESTIDO MÁGICO TRANSMUTACIÓN

Precio 850 po

Uso calzado puesto; **Impedimenta** –

Hechas de cuero suave, con delicadas alas blancas fijadas al tacón, estas botas han sido provistas de una poderosa magia aérea. Siempre que caes cuando las llevas puestas, las botas lanzan automáticamente *caída de pluma* sobre ti. Este beneficio no se puede desencadenar de nuevo durante 10 minutos.

Activar ❖❖ orden, Interactuar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Pronuncias una palabra de mando y chocas entre sí los talones de las botas para hacer que las alas se animen y batan rápidamente, concediéndote una Velocidad de volar de 30 pies (*9 m*) durante 10 minutos.

BOTAS DE SALTO OBJETO 7 O MÁS

INVESTIDO MÁGICO TRANSMUTACIÓN

Uso calzado puesto; **Impedimenta** L

Las elásticas suelas de estas recias botas de cuero amortiguan los impactos en tus pies y hacen que cada paso sea más ligero. Estas botas te conceden un bonificador +5 pies (*+1,5 m*) por objeto a tu Velocidad y un bonificador +2 por objeto a las pruebas de Atletismo para los Saltos de altura y los Saltos de longitud. Además, cuando Saltas sin carrerilla te puedes mover 5 pies (*1,5 m*) más lejos si saltas horizontalmente o 3 pies (*90 cm*) más alto si saltas verticalmente.

Tipo *botas de salto;* **Nivel** 7; **Precio** 340 po

Tipo *botas de salto mayores;* **Nivel** 14; **Precio** 4.250 po

El bonificador a la Velocidad es +10 pies (*+3 m*) y el bonificador a los Saltos de altura y los Saltos de longitud es +3

BOTAS DE VELOCIDAD OBJETO 13

INVESTIDO MÁGICO TRANSMUTACIÓN

Precio 3.000 po

Uso calzado puesto; **Impedimenta** L

Estas elegantes botas rojas hacen que tus piernas parezcan rebosar de energía. Obtienes un bonificador +5 pies (*+1,5 m*) por objeto a tu Velocidad terrestre y a cualquier Velocidad de trepar o nadar que tienes.

Activar ❖ Interactuar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Haces chocar los talones de las botas y obtienes el estado acelerado durante 1 minuto. Puedes usar la acción adicional para dar una Zancada, Trepar o Nadar (sigues teniendo que hacer una prueba de Atletismo para las acciones de Trepar y de Nadar si no tienes el tipo de movimiento apropiado).

BOTAS DEL TEMERARIO OBJETO 10 O MÁS

ABJURACIÓN INVESTIDO MÁGICO

Uso calzado puesto; **Impedimenta** L

Estas botas de suela suave y brillantes colores te motivan para llevar a cabo arriesgadas piruetas y te conceden la agilidad necesaria para tener éxito. Las botas te conceden un bonificador +2 por objeto a las pruebas de Acrobacias y un bonificador +1 por circunstancia a las pruebas para Hacer piruetas a través del espacio de un enemigo.

Las botas pueden aferrarse a las superficies sólidas y ayudarte a evitar una caída, lo que te permite utilizar la reacción Agarrarse a un saliente incluso si no tienes las manos libres. Tratas las caídas como si fueran 10 pies (*3 m*) más cortas o, si tienes la dote Caer como un gato, tratas tu nivel de competencia en Acrobacias como un grado mejor para determinar los beneficios de dicha dote. Si tienes Caer como un gato y el nivel legendario en Acrobacias, puedes elegir la velocidad de tu caída, desde 60 pies (*18 m*) por asalto hasta la velocidad de caída normal.

Tipo *botas del temerario;* **Nivel** 10; **Precio** 900 po

Tipo *botas del temerario mayores;* **Nivel** 17; **Precio** 14.000 po

El bonificador a las pruebas de Acrobacias es +3, y el bonificador para Hacer piruetas es +2. Las botas pueden ser activadas.

Activar ❖❖ orden; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Las botas lanzan sobre ti *libertad de movimientos*.

BOTAS ÉLFICAS OBJETO 5 O MÁS

INVESTIDO MÁGICO TRANSMUTACIÓN

Uso calzado puesto; **Impedimenta** L

Estas botas altas y puntiagudas están hechas de un cuero suave

y flexible de color negro o verde y están decoradas con adornos y hebillas de oro. Cuando las llevas puestas, las botas te permiten moverte más ágilmente, concediéndote un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Acrobacias.

Activar ◈ visualizar; **Frecuencia** una vez por hora; **Efecto** Hasta el final de tu turno, ignoras el terreno difícil cuando llevas a cabo movimiento terrestre. Si llevas además una *capa élfica*, obtienes también un bonificador +5 pies (*+1,5 m*) por estatus a tu Velocidad terrestre hasta el final de tu turno.

Tipo *botas élficas;* **Nivel** 5; **Precio** 145 po

Tipo *botas élficas mayores*; **Nivel** 11; **Precio** 1.250 po

Las botas conceden un bonificador +2. Si llevas además una *capa élfica*, unas *botas élficas mayores* te conceden de forma constante los efectos de *pasar sin dejar rastro* (CD 30) en entornos forestales.

BRAZALES DE ARMADURA — OBJETO 8 O MÁS

ABJURACIÓN · INVESTIDO · MÁGICO

Uso brazales puestos; **Impedimenta** L

Estas tiesas protecciones de cuero para los brazos te conceden un bonificador +1 por objeto a la CA y a las tiradas de salvación y un modificador máximo por Destreza de +5. Puedes fijar talismanes a los *brazales de armadura* como si fueran armadura ligera.

Tipo I; **Nivel** 8; **Precio** 450 po

Tipo II; **Nivel** 14; **Precio** 4.000 po

El bonificador por objeto a la CA y a las salvaciones es +2

Tipo III; **Nivel** 20; **Precio** 60.000 po

El bonificador por objeto a la CA y a las salvaciones es +3

BRAZALES DE DESVÍO DE PROYECTILES — OBJETO 3 O MÁS

ABJURACIÓN · INVESTIDO · MÁGICO

Uso brazales puestos; **Impedimenta** L

Estos brazales están hechos de placas de resistente *mithril* y brillan como el sol en verano.

Activar ↷ Interactuar; **Frecuencia** una vez al día; **Desencadenante** Un ataque de arma a distancia te impacta, pero no lo hace críticamente; **Requisitos** Eres consciente del ataque y no estás desprevenido; **Efecto** Los brazales desvían de su trayectoria el proyectil. Obtienes un bonificador +2 por circunstancia a la CA contra el ataque Desencadenante. Si esto haría que el ataque fuera un fallo, el ataque falla.

Tipo *brazales de desvío de proyectiles;* **Nivel** 3; **Precio** 52 po

Tipo *brazales de desvío de proyectiles mayores;* **Nivel** 9; **Precio** 650 po

Puedes activar los brazales una vez cada 10 minutos.

BRAZALETE DE CELERIDAD — OBJETO 3

INVESTIDO · MÁGICO · TRANSMUTACIÓN

Precio 58 po

Uso puesto; **Impedimenta** L

Este brazalete plateado y tintineante te hace más ligero, concediéndote un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Acrobacias.

Activar ❖ orden; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** obtienes un bonificador +10 pies (*+3 m*) por estatus a tu Velocidad durante 1 minuto.

BRAZALETES DE ATLETISMO — OBJETO 9 O MÁS

INVESTIDO · MÁGICO · TRANSMUTACIÓN

Uso brazaletes puestos; **Impedimenta** L

Un trabajo hábil con una lezna ha grabado imágenes de un levantador de pesos musculoso en estas bandas de cuero escalonadas, que te conceden una resistencia y una habilidad mejoradas para llevar a cabo ejercicios atléticos. Cuando los llevas en los brazos, los brazaletes te conceden un bonificador +2 por objeto a las pruebas de Atletismo. Además, siempre que uses una acción para Trepar o Nadar y tengas éxito en la prueba de Atletismo, sumarás un bonificador +5 pies (*+1,5 m*) por objeto a la distancia que te muevas.

Tipo *brazaletes de atletismo;* **Nivel** 9; **Precio** 645 po

Tipo *brazaletes de atletismo mayores;* **Nivel** 17; **Precio** 13.000 po

El bonificador a las pruebas de Atletismo es +3 y el bonificador a una prueba con éxito para Trepar o Nadar es +10 pies (*3 m*).

BROCHE DE ESCUDO — OBJETO 2

POCO COMÚN · ABJURACIÓN · INVESTIDO · MÁGICO

Precio 30 po

Uso puesto; **Impedimenta** –

Esta pieza de joyería de plata o de oro está adornada con imágenes en miniatura de escudos de lágrima y se puede utilizar para ajustar un manto o una capa. El broche absorbe automáticamente los conjuros de *proyectil mágico* que te designan a ti como objetivo. Un *broche de escudo* puede absorber 30 proyectiles mágicos individuales antes de fundirse y quedar inútil. A veces cuando se encuentra, un *broche de escudo* ya ha absorbido cierto número de proyectiles.

CAPA CLANDESTINA — OBJETO 6 O MÁS

POCO COMÚN · ILUSIÓN · INVESTIDO · MÁGICO

Uso capa puesta; **Impedimenta** –

Cuando te subes la capucha de esta anodina capa gris (una acción de Interactuar), te vuelves a tu vez anodino y poco interesante, obteniendo un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Sigilo y de Engaño para Disfrazarte como un personaje olvidable del trasfondo, como por ejemplo un sirviente, pero aceptando a la vez un penalizador -1 por objeto a las pruebas de Diplomacia y de Intimidación.

Activar ❖❖ visualizar, Interactuar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Te subes la capucha de la capa y obtienes los beneficios de *indetectabilidad* durante 1 hora o hasta que vuelves a bajarte la capucha, lo que sucede primero.

Tipo *capa clandestina;* **Nivel** 6; **Precio** 230 po

Tipo *capa clandestina mayor;* **Nivel** 10; **Precio** 900 po

El bonificador por objeto es +2 y cuando activas la capa, obtienes los beneficios de *indetectabilidad* a 5º nivel durante 8 horas.

CAPA DEL BERSÉRKER — OBJETO 12 O MÁS

INVESTIDO · PRIMIGENIO · TRANSMUTACIÓN

Uso capa puesta; **Impedimenta** 1

Esta piel de oso incluye la cabeza y los dientes al descubierto de la poderosa criatura de la que se extrajeron. Cuando la llevas puesta, la capa te cubre la cabeza y los hombros, imbuyéndote con la ferocidad de un oso. Si tienes la acción Furia, mientras estás en furia te crecen mandíbulas que infligen 1d10 daño perforante y garras que infligen 1d6 daño cortante y tie-

nen el rasgo ágil. Esta transformación es un efecto de polimorfía y, tanto las mandíbulas como las garras, son ataques sin armas que están en el grupo de armas de pelea. Con estos ataques obtienes los beneficios de una runa de *potencia de arma +1* y una runa de *golpe* (obteniendo un bonificador +1 por objeto a las tiradas de ataque e incrementando en 1 los dados de daño de arma).

Si tienes un instinto animal (consulta el bárbaro en la pág. 86) y la aptitud bestial instinto de furia, en lugar de obtener estos ataques sin armas, los ataques sin armas derivados de la aptitud bestial instinto de furia obtienen los beneficios de una runa de *potencia de arma +2* y de una runa de *golpe mayor* (concediendo un bonificador +2 por objeto a las tiradas de ataque e incrementando en 2 los dados de daño de arma).

Tipo *capa del bersérker;* **Nivel** 12; **Precio** 2.000 po

Tipo *capa del bersérker mayor;* **Nivel** 19; **Precio** 40.000 po

Obtienes los beneficios de una runa de *potencia de arma +2* y de una runa de *golpe mayor,* o de una runa de *potencia de arma +3* y de una runa de *golpe superior* si tienes el instinto animal y la aptitud bestial instinto de furia.

Requisitos de creación Eres un bárbaro con el instinto animal.

CAPA DEL COYOTE — OBJETO 3 O MÁS

ADIVINACIÓN INVESTIDO MÁGICO

Uso capa puesta; **Impedimenta** –

Esta capa polvorienta está hecha con la piel de un coyote sarnoso de color marrón y negro. Obtienes un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Supervivencia. Si tienes un éxito crítico en tu prueba de Supervivencia para Subsistir, puedes alimentar hasta el doble de criaturas adicionales.

Tipo *capa del coyote;* **Nivel** 3; **Precio** 60 po

Tipo *capa del coyote mayor;* **Nivel** 9; **Precio** 650 po

La capa concede un bonificador +2 por objeto y si tienes un éxito crítico en una prueba de Supervivencia para Subsistir puedes alimentar hasta el cuádruple de criaturas adicionales.

CAPA DEL IMPOSTOR — OBJETO 10

POCO COMÚN CONJURACIÓN INVESTIDO MÁGICO

Precio 980 po

Uso capa puesta; **Impedimenta** L

Esta capa brillante de color rojo y oro a menudo va entrelazada con hebras brillantes y sirve como distracción. Cuando llevas la capa, obtienes un bonificador +2 por objeto a las pruebas de Engaño.

Activar ❖❖ Interactuar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Lanzas *puerta dimensional*. El espacio que dejas y aquél en el que apareces están llenos de volutas de humo que ocultan a cualquiera que hay en su interior hasta que abandona el humo o hasta el final de tu siguiente turno, en cuyo momento el humo se disipa. Un viento fuerte dispersa el humo de inmediato.

CAPA DEL MURCIÉLAGO — OBJETO 10 O MÁS

INVESTIDO MÁGICO TRANSMUTACIÓN

Uso capa puesta; **Impedimenta** L

Cosida a partir de largas tiras de una lujosa seda marrón y negra, esta capa te concede un bonificador +2 por objeto a las pruebas de Sigilo, así como a las pruebas de Acrobacias para Maniobrar en vuelo. También puedes usar los pies para colgarte de cualquier superficie capaz de soportar tu peso sin requerir prueba alguna, aunque aún tienes que hacer pruebas de Atletismo para Trepar a fin de moverte boca abajo.

Activar ❖❖ orden, Interactuar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Puedes, o bien transformar la capa en unas alas parecidas a las de un murciélago que te conceden una Velocidad de volar de 30 pies (*9 m*) durante 10 minutos, o bien hacer que la capa te convierta en un murciélago lanzando sobre ti un conjuro de *forma de peste* de 4º nivel.

Tipo *capa del murciélago;* **Nivel** 10; **Precio** 950 po

Tipo *capa del murciélago mayor;* **Nivel** 17; **Precio** 13.000 po

El bonificador por objeto es +3 y puedes activar la capa todas las veces que quieras al día.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

CAPA ÉLFICA — OBJETO 7 O MÁS

ILUSIÓN INVESTIDO MÁGICO

Uso capa puesta; **Impedimenta** L

Esta capa es de color verde oscuro con una voluminosa capucha bordada y ribeteada en oro, así como símbolos significativos de la cultura de los elfos. La capa te permite lanzar el truco *sonido fantasma* como un conjuro arcano innato. Cuando te ajustas el cierre de la capa (una acción de Interactuar), ésta se transforma para encajar con el entorno que te rodea y reduce tus sonidos, concediéndote un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Sigilo.

Activar ❖❖ Interactuar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Te subes la capucha y obtienes los beneficios de *invisibilidad* con la duración normal del conjuro o hasta que vuelves a bajarte la capucha, lo que sucede primero. Si a la vez llevas puestas unas *botas élficas*, puedes activar esta aptitud 2 veces al día.

Tipo *capa élfica;* **Nivel** 7; **Precio** 360 po

Tipo *capa élfica mayor;* **Nivel** 12; **Precio** 1.750 po

La capa concede un bonificador +2 por objeto y los efectos de *invisibilidad* a 4º nivel. Si a la vez llevas puestas unas *botas élficas*, la *capa élfica mayor* te permite Moverte furtivamente en entornos forestales incluso cuando hay criaturas que te observan.

CINTURÓN DE LEVANTAR PESOS — OBJETO 4

INVESTIDO MÁGICO TRANSMUTACIÓN

Precio 80 po

Uso cinturón puesto; **Impedimenta** L

Este ancho cinturón de cuero te concede un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Atletismo e incrementa la cantidad con la que puedes cargar fácilmente. Puedes llevar una Impedimenta igual a 6 + tu modificador por Fuerza antes de quedar impedido, y puedes sostener y transportar una Impedimenta total de 11 + tu modificador por Fuerza.

Activar ❖❖ Interactuar; **Efecto** Alzas un objeto de Impedimenta hasta 8 como si no pesara nada. Esto requiere las dos manos, y si el objeto está cerrado o de alguna forma retenido en su lugar, puedes intentar Abrirlo a la fuerza utilizando Atletismo como parte de esta activación. El objeto sigue teniendo su peso e Impedimenta completos a todos los demás efectos, tan sólo que simplemente ignoras el peso. Los efectos duran hasta el final de tu siguiente turno.

CINTURÓN DE LOS CINCO REYES — OBJETO 9

POCO COMÚN CONJURACIÓN INVESTIDO MÁGICO

Precio 650 po

Uso cinturón puesto; **Impedimenta** L

Hecho con placas entrelazadas de plata y de oro, este pesado cinturón luce imágenes estilizadas en miniatura de cinco enanos de aspecto regio. Obtienes un bonificador +1 por circunstancia a las pruebas de Diplomacia para Causar impresión a los enanos o hacer una Petición a los enanos. También obtienes un bonificador +1 por circunstancia a las pruebas de Intimidación contra gigantes y orcos.

El cinturón también te concede visión en la oscuridad y la aptitud de entender, hablar y escribir el idioma enano.

Activar ❖ Interactuar; **Frecuencia** una vez al día; **Requisitos** Tienes que ser un enano; **Efecto** Te aprietas el cinturón un agujero para obtener tantos Puntos de Golpe temporales como tu nivel y conceder visión en la oscuridad a todos los aliados a 20 pies (*6 m*) o menos. Ambos efectos duran 10 minutos.

COLGANTE DE OCULTISMO — OBJETO 3 O MÁS

ADIVINACIÓN INVESTIDO OCULTISMO

Uso puesto; **Impedimenta** –

Este amuleto está hueco y tiene la forma de un ojo que no parpadea. Su cavidad suele albergar algún fragmento de texto ocultista. Mientras llevas puesto el colgante, obtienes un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Ocultismo, y puedes lanzar el truco *orientación divina* como conjuro ocultista innato.

Tipo *colgante de ocultismo;* **Nivel** 3; **Precio** 60 po

Tipo *colgante de ocultismo mayor;* **Nivel** 9; **Precio** 650 po

El colgante concede un bonificador +2 por objeto y puede ser activado.

Activar 10 minutos (Lanzar un conjuro); **Frecuencia** Una vez al día; **Efecto** Lanzas un conjuro de *mensaje onírico* de 4º nivel

COLLAR DE BOLAS DE FUEGO — OBJETO 5 O MÁS

EVOCACIÓN INVESTIDO MÁGICO

Uso puesto; **Impedimenta** –

Este collar de cuentas parece ser un hilo de cáñamo con bolas brillantes y rojas de diversos tamaños atravesadas en el mismo. Cuando se activa, aparece brevemente en su forma verdadera: una cadena de oro con esferas (también de oro) fijadas mediante finas hebras.

Existen numerosas variedades del *collar de bolas de fuego*. Cada una tiene una CD de salvación básica de Reflejos diferente e incluye una combinación de esferas que inflige diferentes cantidades de daño, según se indica en cada tipo indicado a continuación. Cuando todas las bolas se han gastado, el collar se convierte en un hilo de cáñamo no mágico.

Activar ❖ Interactuar; **Efecto** Sueltas una esfera del collar, haciendo que brille con una luz anaranjada. Una vez activas una esfera, si tú o cualquier otro la arroja (una acción de Interactuar con el rasgo a distancia) detona como una *bola de fuego* allá donde aterriza. Tu lanzamiento puede colocar el centro de la *bola de fuego* en cualquier lugar a 70 pies (*21 m*) o menos, aunque a discreción del DJ podrías tener que hacer una tirada de ataque si el lanzamiento es inusualmente desafiante. Si nadie arroja la esfera al inicio de tu siguiente turno, se convierte en una bola roja no mágica.

Tipo I; **Nivel** 5; **Precio** 44 po
Una 6d6, dos 4d6 (CD 21)

Tipo II; **Nivel** 7; **Precio** 115 po
Una 8d6, una 646, dos 4d6 (CD 25)

Tipo III; **Nivel** 9; **Precio** 300 po
Una 10d6, dos 8d6, dos 6d6 (CD 27)

Tipo IV; **Nivel** 11; **Precio** 700 po
Una 12d6, dos 10d6, tres 8d6 (CD 30)

Tipo V; **Nivel** 13; **Precio** 1.600 po
Una 14d6, dos 12d6, cuatro 10d6 (CD 32)

Tipo VI; **Nivel** 15; **Precio** 4.200 po
Una 16d6, tres 14d6, cuatro 12d6 (CD 36)

Tipo VII; **Nivel** 17; **Precio** 9.600 po
Una 18d6, tres 16d6, cinco 14d6 (CD 39)

FILACTERIA DE FIDELIDAD OBJETO 9 O MÁS

ADIVINACIÓN DIVINO INVESTIDO

Uso diadema puesta; **Impedimenta** L

Esta minúscula cajita guarda un fragmento de escritura religiosa sagrado para un dios en particular. La caja se lleva fijándola a un cordón de cuero y atando éste a tu cabeza justo por encima de la frente. Si no adoras al dios en cuestión, no obtienes beneficio alguno de la filacteria. La filacteria te concede sabiduría religiosa, que se manifiesta como un bonificador +2 por objeto a las pruebas de Religión. Justo antes de llevar a cabo una acción que sería anatema para el dios de la filacteria, esta te previene de la potencial transgresión a tiempo de cambiar de opinión.

Activar ❖ visualizar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Pides orientación acerca de un curso de acción en particular, obteniendo los efectos de un conjuro de *augurio*.

Tipo *filacteria de fidelidad;* **Nivel** 9; **Precio** 680 po

Tipo *filacteria de fidelidad mayor;* **Nivel** 17; **Precio** 13.000 po

La filacteria concede un bonificador +3 por objeto, y la puedes activar una vez cada 30 minutos.

Requisitos de creación Tienes que adorar al dios de la filacteria.

FULAR DANZANTE OBJETO 3 O MÁS

ILUSIÓN INVESTIDO MÁGICO VISUAL

Uso cinturón puesto; **Impedimenta** –

Este fular largo y ondulado suele ser de seda o de una tela fina e ir adornado con campanillas u otros trocitos tintineantes de metal brillante. Concede un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Interpretación para bailar.

Activar ❖ Interactuar; **Requisitos** En tu acción más reciente, has tenido éxito en una prueba de Interpretación para bailar; **Efecto** Quedas oculto hasta el inicio de tu siguiente turno.

Tipo *fular danzante;* **Nivel** 3; **Precio** 60 po

Tipo *fular danzante mayor;* **Nivel** 9; **Precio** 650 po

El fular concede un bonificador +2. Cuando activas el fular, también puedes dar una Zancada hasta la mitad de tu Velocidad o dar un Paso.

GAFAS DE ALQUIMISTA OBJETO 4 O MÁS

INVESTIDO MÁGICO TRANSMUTACIÓN

Uso gafas puestas; **Impedimenta** –

Estas gafas de latón están grabadas con motivos de llamas y tienen unas lentes gruesas y pesadas. Cuando se llevan puestas, te conceden un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Artesanía para Elaborar sustancias alquímicas y un bonificador +1 por objeto a las tiradas de ataque con bombas alquímicas. También puedes ignorar la cobertura menor cuando das Golpes con bombas alquímicas.

Tipo *gafas de alquimista;* **Nivel** 4; **Precio** 100 po

Tipo *gafas de alquimista mayores;* **Nivel** 11; **Precio** 1.400 po

Los bonificadores por objeto son ambos +2.

Tipo *gafas de alquimista superiores;* **Nivel** 17; **Precio** 15.000 po

Los bonificadores por objeto son ambos +3.

GAFAS DE NOCHE OBJETO 5 O MÁS

INVESTIDO MÁGICO TRANSMUTACIÓN

Uso gafas puestas; **Impedimenta** –

Las opacas lentes de cristal de estas elegantes gafas no oscurecen la visión, sino que por el contrario la mejoran. Mientras llevas las gafas, obtienes un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Percepción que implican la vista.

Activar ❖ Interactuar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Haciendo girar las lentes 90°, obtienes visión en la oscuridad durante 1 hora.

Tipo *gafas de noche;* **Nivel** 5; **Precio** 150 po

Tipo *gafas de noche mayores;* **Nivel** 11; **Precio** 1.250 po

El bonificador por objeto es +2, y la visión en la oscuridad dura hasta que giras de nuevo las lentes a la posición anterior, o el objeto deja de estar investido por ti, lo que sucede primero.

Tipo *gafas de noche superiores;* **Nivel** 18; **Precio** 20.000 po

El bonificador por objeto es +3, y las gafas conceden visión en la oscuridad mayor, que dura hasta que giras de nuevo las lentes a la posición anterior, o el objeto deja de estar investido por ti, lo que sucede primero.

GAFAS DEL RASTREADOR OBJETO 3 O MÁS

ADIVINACIÓN INVESTIDO MÁGICO

Uso gafas puestas; **Impedimenta** –

Estas lentes de vidrio color verde bosque están montadas sobre un cuero basto cosido con un tosco bramante. Mientras llevas puestas estas gafas, obtienes un bonificador +1 a las pruebas de Supervivencia para Sentir la dirección y Rastrear. Si fallas una prueba de Rastrear, puedes hacerla de nuevo al cabo de 30 minutos en lugar de una hora.

Tipo *gafas del rastreador;* **Nivel** 3; **Precio** 60 po

Tipo *gafas del rastreador mayores;* **Nivel** 9; **Precio** 660 po

Las gafas conceden un bonificador +2. Si fallas una prueba de Rastrear, puedes hacerla de nuevo al cabo de 15 minutos en lugar de una hora.

GARGANTILLA DE ELOCUENCIA OBJETO 6 O MÁS

ENCANTAMIENTO INVESTIDO MÁGICO

Uso collar puesto; **Impedimenta** –

Esta gargantilla de platino luce caracteres del alfabeto de un idioma, y concede conocimientos sobre dicho idioma y las costumbres de la cultura asociada al mismo. Obtienes un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Sociedad y la aptitud de entender, hablar y escribir el idioma elegido. Tu excelente elocuencia reduce de 5 a 3 la CD de la prueba plana para llevar a cabo una acción auditiva mientras estás ensordecido.

Tipo *gargantilla de elocuencia;* **Nivel** 6; **Precio** 200 po

Tipo *gargantilla de elocuencia mayor;* **Nivel** 10; **Precio** 850 po

El bonificador por objeto es +2. La gargantilla luce caracteres en tres idiomas y concede fluidez en los tres.

Requisitos de creación Conocer el idioma o idiomas que concede la gargantilla.

GORJAL DEL RUGIDO PRIMIGENIO OBJETO 11

ENCANTAMIENTO INVESTIDO MÁGICO

Precio 1.250 po

Uso collar puesto; **Impedimenta** L

Este gorjal de maderaoscura tallada parece vibrar con ferocidad, concediéndote un bonificador +2 por objeto a las pruebas de Intimidación.

Activar ❖ orden; **Frecuencia** una vez a lo largo de la duración de cada efecto de polimorfía; **Requisitos** Estás en una forma no humanoide me-

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

diante un efecto de polimorfía; **Efecto** Emites un rugido bestial, haciendo una sola prueba de Intimidación comparada con la CD de Voluntad de todos los enemigos a 30 pies (*9 m*) o menos para imponer los efectos que a continuación se detallan. Aunque esta activación tiene el componente orden, puedes emitir dicha orden sin necesidad de idioma alguno.

Éxito crítico La criatura queda asustada 2.

Éxito La criatura queda asustada 1.

Fallo La criatura no resulta afectada.

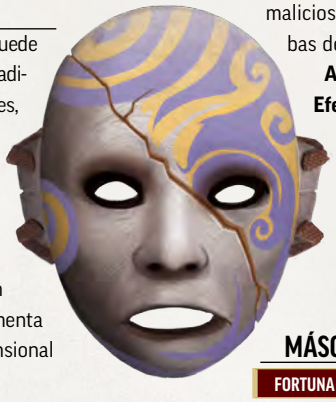
GUANTES DE ALMACENAMIENTO OBJETO 7

POCO COMÚN | EXTRADIMENSIONAL | INVESTIDO | MÁGICO | TRANSMUTACIÓN

Precio 340 po

Uso guantes puestos; **Impedimenta** –

En el interior de estos guantes de cuero flexible se puede almacenar un objeto, que se guarda en un espacio extradimensional. Cuando hay un objeto dentro de los guantes, en el dorso de cada uno de ellos aparece una imagen del objeto como un esquema simple bordado. Cuando se encuentran unos *guantes de almacenamiento*, muchas veces tienen ya algún objeto en su interior.



Activar ◆ Interactuar; **Requisitos** No hay ningún objeto almacenado en los guantes; **Efecto** Un objeto que sostienes en la mano con una Impedimenta de 1 o menos se desvanece en el espacio extradimensional de los guantes.

Activar ◈ Interactuar; **Requisitos** Hay un objeto almacenado en los guantes, y tienes una mano libre; **Efecto** El objeto almacenado en los guantes aparece en tu mano. Los guantes no se pueden volver a activar de nuevo durante 1 minuto.

GUANTES DEL SANADOR OBJETO 4 O MÁS

INVESTIDO | MÁGICO | NIGROMANCIA

Uso guantes puestos; **Impedimenta** –

Estos guantes blancos y limpios nunca muestran signos de sangre, incluso después de utilizarse para coser heridas o tratar otras dolencias. Te conceden un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Medicina.

Activar ◆ Interactuar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Puedes tratar las heridas de una criatura adyacente voluntaria, restableciendo para ella 2d6 +7 Puntos de Golpe. Este es un efecto de curación positivo. Con esta curación no puedes dañar a los muertos vivientes.

Tipo *guantes del sanador;* **Nivel** 4; **Precio** 80 po

Tipo *guantes del sanador mayores;* **Nivel** 9; **Precio** 700 po

Los guantes proporcionan un bonificador +2 y restablecen 4d6+15 Puntos de Golpe.

INSIGNIA DE DIPLOMÁTICO OBJETO 5

ENCANTAMIENTO | INVESTIDO | MÁGICO

Precio 125 po

Uso puesto; **Impedimenta** –

Cuando la exhibes de forma prominente, esta insignia de latón hace que las criaturas te encuentren más agradable. Obtienes un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Diplomacia.

Activar ◆ Recordar conocimientos; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Haz una prueba de Recordar conocimiento CD 20 acerca de un grupo étnico humano, una ascendencia no humana o algún otro tipo de criatura (el DJ es quien determina cuáles son tus opciones). Si tienes éxito, el bonificador de la insignia se incrementa a +2 para las pruebas de Diplomacia con criaturas de dicho grupo durante el resto del día.

MANO DEL MAGO OBJETO 2

EVOCACIÓN | INVESTIDO | MÁGICO

Precio 30 po

Uso puesto; **Impedimenta** L

Esta mano de elfo momificada cuelga de una cadena de oro, y sus agarrotados dedos están dispuestos de una forma peculiar.

Activar ◆◆ orden, visualizar; **Efecto** Lanzas *mano del mago*.

MÁSCARA DE DEMONIO OBJETO 4 O MÁS

ENCANTAMIENTO | INVESTIDO | MÁGICO

Uso máscara puesta; **Impedimenta** L

Esta aterradora máscara imita la cara de un demonio de mirada maliciosa y concede un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Intimidación.

Activar ◆◆ Interactuar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** La máscara lanza un conjuro de *miedo* con una CD de 20.

Tipo *máscara de demonio;* **Nivel** 4; **Precio** 85 po

Tipo *máscara de demonio mayor;* **Nivel** 10; **Precio** 900 po

La máscara concede un bonificador +2 por objeto. Lanza *miedo* a 3er nivel con una CD de 29.

MÁSCARA DE PERSONIFICAR OBJETO 3 O MÁS

FORTUNA | ILUSIÓN | INVESTIDO | MÁGICO

Uso máscara puesta; **Impedimenta** –

A pesar de que cubre todo el rostro, esta máscara de alabastro no obstaculiza ni la visión ni los demás sentidos. Llevar la máscara concede un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Interpretación mientras se actúa, se habla en público, se interpreta comedia o se canta.

Activar ◆ visualizar; **Efecto** Cambias la apariencia de la máscara convirtiéndola en una representación artística de un personaje dramático a tu elección.

Tipo *máscara de personificar;* **Nivel** 3; **Precio** 50 po

Tipo *máscara de personificar mayor;* **Nivel** 9; **Precio** 650 po

La máscara concede un bonificador +2 por objeto y se puede activar.

Activar ↷ visualizar (fortuna); **Frecuencia** una vez al día; **Desencadenante** Fallas una prueba de Interpretación que se beneficia del bonificador de la máscara; **Efecto** Cambias el personaje de la máscara y repites la prueba de Interpretación, utilizando el segundo resultado.

MOCHILA DE LOS MEDIANOS OBJETO 9 O MÁS

POCO COMÚN | CONJURACIÓN | CURACIÓN | EXTRADIMENSIONAL | INVESTIDO | MÁGICO

Uso mochila puesta; **Impedimenta** L

Esta recia mochila de cuero contiene tres compartimientos cerrados con grandes hebillas. El primer compartimento está forrado de satén azul y contiene un espacio extradimensional equivalente a una *bolsa de contención tipo II*.

El segundo compartimento no está forrado. Del mismo puedes extraer diversos utensilios de cocina. Una vez han sido utilizados para preparar una comida, los objetos se transforman en fuentes y cubertería de plata y se evaporan una vez acabada la comida, llevándose consigo cualquier resto. Los utensilios de cocina reaparecen limpios en el compartimento 1 hora más tarde. El espacio sólo proporciona utensilios, no comida.

El tercer compartimento está forrado de lujoso terciopelo púrpura y contiene tartas de bayas envueltas en pergamino. Una criatura puede desenvolver y comerse una tarta con una acción de

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Interactuar para recuperar 2d8+4 puntos de golpe. La mochila elabora cuatro tartas al día, que aparecen a la hora del desayuno. Toda tarta no consumida al final del día se evapora.

Tipo *mochila de los medianos;* **Nivel** 9; **Precio** 675 po

Tipo *mochila de los medianos mayor;* **Nivel** 13; **Precio** 2.850 po

Las tartas de bayas restablecen 4d8+8 puntos de golpe y la mochila tiene dos compartimentos adicionales, cada uno de los cuales se puede Activar mediante una acción de Interactuar.

El cuarto compartimento está forrado de terciopelo dorado. Una vez al día, puedes sacar del mismo una bala de honda mágica de la suerte. Si atacas con esta bala de honda, tiras dos veces y utilizas el mejor de los resultados en tu tirada de ataque y tu tirada de daño. Éste es un efecto de fortuna. La bala se vuelve no mágica si no se ha lanzado al final de tu siguiente turno. Una vez activado, este compartimento se cierra por sí mismo cosiéndose hasta el día siguiente.

El quinto compartimento está forrado de lana negra. Una vez al día, puedes desplegar este compartimento, que adopta la forma de un portal en el suelo de 5 pies (*1,5 m*) de diámetro La primera persona que da un paso al portal desde la casilla adyacente es teletransportada. Esto tiene mismo efecto que un conjuro de *puerta dimensional* de 5º nivel, excepto que la criatura afectada se lleva consigo la mochila. Cuando el portal se ha utilizado, el compartimento se cierra automáticamente y no se puede desplegar hasta el día siguiente.

MOCHILA DE VIAJERO OBJETO 17

POCO COMÚN CONJURACIÓN INVESTIDO MÁGICO

Precio 14.800 po

Uso mochila puesta; **Impedimenta** –

Esta mochila de cuero tiene iconos marcados a fuego en su superficie, y cada vez que se lleva a un Plano en el que no ha estado antes, se graba sobre la misma un nuevo icono que lo representa. La mochila te concede un bonificador +3 a las pruebas de Supervivencia. También te permite ver los rastros mágicos del paso de las criaturas, lo que permite Rastrear a una criatura que se ha teletransportado. El DJ es quien fija la CD de esta prueba, por lo general utilizando el nivel y la CD del conjuro de teletransporte. Eso te permite encontrar la ubicación de destino de la criatura, y puedes utilizar dicho destino cuando lanzas *teletransporte* o cuando activas la mochila, incluso si no sabes cómo es dicho destino.

La mochila contiene un espacio extradimensional con las mismas propiedades que una *bolsa de contención tipo II*. El espacio contiene los elementos de un equipo de escalador. Si cualquier componente de dicho equipo se saca y no se retorna, vuelve a la mochila al amanecer de cada día.

Activar 10 minutos (orden, visualizar, Interactuar); **Efecto** Al activar la mochila, puedes unir hasta a cuatro criaturas voluntarias a las correas de la mochila. Al final del tiempo de activación, la mochila lanza un conjuro de *cambio de Plano* o de *teletransporte* de 7º nivel, transportándote a ti y a todos los que están unidos a la mochila. Haz una prueba de Supervivencia CD 45. Con un éxito, llegas a 25 millas (*40 km*) de distancia del objetivo utilizando *cambio de Plano* o la mitad de dicha cifra con *teletransporte*. Con un éxito crítico, llegas exactamente al objetivo.

OCULAR DEL ARTESANO OBJETO 3 O MÁS

INVESTIDO MÁGICO TRANSMUTACIÓN

Uso lente puesta; **Impedimenta** –

Este robusto ocular metálico grabado con pautas cuadradas está diseñado para llevarse puesto sobre un solo ojo. Hacer girar la lente revela un débil perfil tridimensional de un objeto que pretendes construir o reparar, con una útil etiqueta sobre cada componente. Cuando lo llevas puesto, este ocular te concede un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Artesanía. Cuando Reparas un objeto, incrementa los Puntos de Golpe restablecidos en 15 por nivel de competencia en lugar de 10.

Tipo *ocular del artesano*; **Nivel** 3; **Precio** 60 po

Tipo *ocular del artesano mayor;* **Nivel** 11; **Precio** 1.200 po

El ocular concede un bonificador +2 por objeto y se puede activar.

Activar 1 minuto (Interactuar); **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Calibras el ocular para hacer que lance un conjuro de *creación* de 5º nivel a lo largo de 1 minuto para construir un objeto temporal.

OJO DE LA FORTUNA OBJETO 13

ADIVINACIÓN INVESTIDO MÁGICO

Precio 2.700 po

Uso lente puesta; **Impedimenta** –

Los partidarios de Erastil, dios de la caza, crean estos parches mágicos para ojo. Un ojo de la fortuna tiene el símbolo de un ojo enjoyado en su parte delantera, lo que te permite ver mágicamente a través del parche como si fuera transparente.

Activar ◈ visualizar (fortuna); **Desencadenante** Atacas a una criatura oculta o escondida y aún no has hecho la prueba plana; **Efecto** Puedes tirar dos veces la prueba plana para el estado oculto o escondido y utilizar el mejor resultado.

OJOS DEL ÁGUILA OBJETO 9

INVESTIDO MÁGICO TRANSMUTACIÓN

Precio 700 po

Uso lente puesta; **Impedimenta** –

Estas lentes de cristal ámbar encajan sobre tus ojos. Te conceden visión en la penumbra y un bonificador +2 por objeto a las pruebas de Percepción que implican la vista.

ORIENTADOR OBJETO 2

POCO COMÚN EVOCACIÓN INVESTIDO MÁGICO

Precio 28 po

Uso puesto; **Impedimenta** –

Este compacto aparato reutiliza antigua tecnología para extraer poderes fantásticos de los misteriosos objetos mágicos llamados *piedras eón*. Sirve como insignia para los agentes de la Sociedad *Pathfinder* y como símbolo de estatus entre aventureros de todo pelaje. Un *orientador* funciona como una brújula.

Una ranura en el centro del aparato puede albergar una sola *piedra eón* (pág. 586). Colocar una

piedra eón en esta ranura te proporciona todos los beneficios de que la piedra orbite tu cabeza, pero la protege de ser vista o robada fácilmente. Invistes un *orientador* y la *piedra eón* que contiene de forma simultánea, y cuenta como una sola cosa hacia tu límite de investidura. Una *piedra eón* investida y colocada en un *orientador* también te concede su poder resonante.

Si tienes más de un *orientador* con una *piedra eón* investida en tu persona en un momento dado, una interferencia destructiva procedente de su resonancia te impide obtener beneficios de ninguna de ellas.

Sigues pudiéndote beneficiar de *piedras eón* adicionales orbitando tu cabeza, pero no colocadas en *orientadores*.

Activar ❖ orden; **Efecto** El *orientador* es designado como objetivo de un conjuro de *luz* de 1er nivel.

PIEDRA EÓN OBJETO 1 O MÁS

POCO COMÚN | INVESTIDO | MÁGICO | TRANSMUTACIÓN

Uso puesto; **Impedimenta** –

A lo largo de los milenios, estas gemas misteriosas e intrincadamente talladas han sido atesoradas por los místicos y por los fanáticos a la espera de descubrir sus secretos. A pesar de su multitud de formas y funciones, se supone que son todas ellas fragmentos de las herramientas de cristal utilizadas por seres de otro mundo para construir el Universo en los tiempos primitivos.

Cuando invistes uno de estos cristales tallados en forma precisa, la piedra orbita tu cabeza en lugar de llevarla en el cuerpo. Puedes guardar una *piedra eón* con una acción de Interactuar, y una piedra orbitante puede ser arrebatada del aire mediante una acción de Desarmar con éxito hecha contra ti. Una piedra guardada o quitada sigue estando investida, pero sus efectos quedan suprimidos hasta que haces que vuelva a orbitar tu cabeza.

Existen diversos tipos de *piedras eón*, cada una con una forma, color y efecto mágico diferente. Cada *piedra eón* también obtiene un poder resonante cuando se inserta en un objeto mágico especial llamado *orientador* (pág. 585).

Tipo *elipsoide lavanda pálido;* **Nivel** 13; **Precio** 2.200 po

Esta *piedra eón* debe ser activada para proporcionar un beneficio. El poder resonante te permite lanzar el truco *leer el aura* como conjuro arcano innato.

Activar ↻ visualizar; **Frecuencia** una vez al día; **Desencadenante** Un conjuro te designa como objetivo; **Efecto** La piedra lanza un conjuro de *disipar magia* de 6º nivel en un intento de contrarrestar el conjuro desencadenante, con un modificador +22 a contrarrestar. Esto sólo se puede utilizar contra objetivos que te designan específicamente a ti como objetivo, no contra conjuros de área que no tienen objetivo. Si tiene éxito, contrarresta el conjuro para todos los objetivos, si además de ti había otras criaturas designadas como objetivo. Cada vez que activas esta *piedra eón*, haz una prueba plana CD 5. Con un fallo, la piedra se convierte permanentemente en una *piedra eón gris pálido*.

Tipo *elipsoide lavanda y verde;* **Nivel** 19; **Precio** 30.000 po

Funciona como una *piedra eón elipsoide lavanda pálido*, pero lanza un conjuro de *disipar magia* de 8º nivel con un modificador +31 a contrarrestar.

El poder resonante te permite lanzar *detectar magia* y *leer el aura* a voluntad como conjuros arcanos innatos.

Tipo *esfera de turmalina;* **Nivel** 7; **Precio** 350 po

Cuando morirías debido al estado moribundo (típicamente a moribundo 4), esta *piedra eón* se activa automáticamente y reduce tu valor de moribundo en 1 menos de lo que normalmente te mataría (típicamente a moribundo 3). A continuación, la piedra se convierte permanentemente en una *piedra eón gris pálido*.

Sólo te puedes beneficiar de esta aptitud una vez al día, incluso si dispones de múltiples piedras como ésta. El poder resonante te permite lanzar *curar* a 1er nivel como un conjuro divino innato una vez al día.

Tipo *gris pálido;* **Nivel** 1; **Precio** 9 po

Una *piedra eón gris pálido* ha perdido sus propiedades mágicas especiales, a veces como resultado de usar en exceso una *piedra eón esfera de turmalina* o un *elipsoide lavanda pálido*. Sigue orbitando tu cabeza como cualquier otra *piedra eón* y por lo tanto puede servir como opción elegante y de manos libres para diversos conjuros que designan como objetivo a un objeto, como por ejemplo *llama continua*.

Las piedras *eón gris pálido* carecen de poder resonante.

Tipo *huso transparente;* **Nivel** 7; **Precio** 325 po

Cuando esta *piedra eón* esta investida por ti, no necesitas ni comer ni beber. La piedra no funciona hasta haber sido llevada de forma continua durante una semana e investida cada día de la misma. Si la inviste alguien más, el intervalo se inicia de nuevo.

El poder resonante te permite lanzar *burbuja de aire* como un conjuro primigenio innato una vez al día.

Tipo *nódulo de oro;* **Nivel** 6; **Precio** 230 po

Cuando se crea una *piedra eón nódulo de oro*, su creador elige un idioma que conoce para almacenar en el cristal. Cuando invistes la piedra, obtienes la aptitud de entender, hablar y escribir dicho idioma.

El poder resonante te permite lanzar *comprensión idiomática* como un conjuro ocultista innato una vez al día.

Tipo *prisma naranja*; **Nivel** 16; **Precio** 9.750 po

Una *piedra eón prisma naranja* tiene que ser activada para proporcionar un beneficio. El poder resonante te concederá un bonificador +2 por objeto a las pruebas de Arcanos, Naturaleza, Ocultismo o Religión, la que corresponda a la tradición del último conjuro potenciado con esta piedra.

Activar ❖ visualizar; **Efecto** Si tu siguiente acción es Lanzar un conjuro, el nivel de dicho conjuro es 1 mayor (máximo 10º nivel) a efectos de contrarrestar y ser contrarrestado.

Tipo *romboide rosa;* **Nivel** 12; **Precio** 1.900 po

Cuando invistes esta piedra, obtienes 15 Puntos de Golpe temporales. Si los efectos de la piedra se suprimen, pierdes todos los Puntos de Golpe temporales que te quedan hasta que vuelven. Los Puntos de Golpe temporales se renuevan durante tus preparativos diarios; no lo hacen si vuelves a investir la piedra o si invistes otra *piedra eón romboide rosa* antes de ese momento.

El poder resonante te permite lanzar el truco *estabilizar* como conjuro divino innato.

SOMBRERO DE DISFRAZ OBJETO 2 O MÁS

ILUSIÓN | INVESTIDO | MÁGICO

Uso sombrero puesto; **Impedimenta** –

Este sombrero de aspecto normal te permite ocultarte a base de ilusiones.

Activar 1 minuto (Interactuar); **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** El sombrero lanza un conjuro de *disfraz ilusorio* de 1er nivel. Mientras preparas el disfraz, puedes alterar mágicamente el sombrero para que parezca un peine, una cinta, un yelmo o cualquier otro cubrecabezas.

Tipo *sombrero de disfraz;* **Nivel** 2; **Precio** 30 po

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

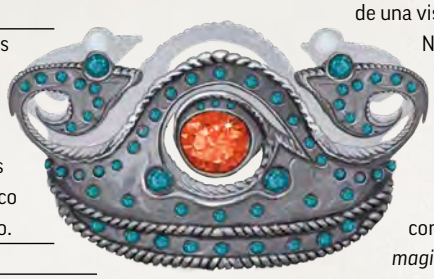
Tipo *sombrero de disfraz mayor;* **Nivel** 7; **Precio** 340 po

Puedes activar el sombrero como una actividad de dos acciones, puedes activarlo cualquier número de veces al día y el *disfraz ilusorio* es de 2º nivel.

SOMBRERO DEL MAGO — OBJETO 3 O MÁS

ARCANO CONJURACIÓN INVESTIDO

Uso sombrero puesto; **Impedimenta** –



Este sombrero se fabrica de muchas formas diferentes, como por ejemplo un colorido turbante o un sombrero puntiagudo de ala ancha, y puede llevar símbolos o runas. Te concede un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Arcanos y te permite lanzar el truco *prestidigitación* como un conjuro arcano innato.

Tipo *sombrero del mago;* **Nivel** 3; **Precio** 50 po

Tipo *sombrero del mago mayor;* **Nivel** 9; **Precio** 650 po

Este sombrero mayor y más elegante concede un bonificador +2 y puede ser activado.

ActivaR ❖❖❖ Lanzar un conjuro; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Lanzas un conjuro arcano de *convocar elemental* de 4º nivel.

SOTANA DE DEVOCIÓN — OBJETO 11

ADIVINACIÓN DIVINO FOCO INVESTIDO

Precio 1.150 po

Uso vestimenta puesta; **Impedimenta** L

Cada *sotana de devoción* muestra escenas relacionadas con los dominios de un dios determinado. Sirve como símbolo religioso de dicho dios, y no tiene que ser empuñada para proporcionar dicho beneficio. Obtienes un bonificador +2 por objeto a las pruebas de Religión y un bonificador +1 por objeto a la habilidad divina del dios a quien está dedicada la sotana (tal y como se indica en las págs. 437 a 440).

Activar ❖ visualizar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Obtienes 1 Punto de Foco, que tan solo puedes gastar para lanzar un conjuro de dominio de clérigo, de un dominio que pertenece al dios al que está dedicada la sotana. Si no gastas dicho Punto de Foco al final de este turno, se pierde.

Requisitos de creación Tienes que ser un clérigo que adora al dios al que está vinculada la sotana.

SUSURRO DE LA PRIMERA MENTIRA — OBJETO 20

RARO ENCANTAMIENTO INVESTIDO MÁGICO

Precio 60.000 po

Uso puesto; **Impedimenta** –

Este delicado collar contiene susurros embotellados que se han destilado de un origen en el Plano Astral que se rumorea está conectado con la primera mentira jamás pronunciada. Mientras llevas puesto el collar, obtienes un bonificador +3 por objeto a las pruebas de Engaño, y puedes tratar de contrarrestar efectos que te obligan a decir la verdad o a determinar si mientes. Un éxito en dicho intento de contrarrestar te permite ignorar el efecto, en lugar de eliminarlo por completo. El nivel de contrarrestar es 9, y el modificador a contrarrestar es +35.

Activar ❖❖❖ Interactuar, visualizar, orden; **Efecto** Abres el vial y liberas la mentira, creando el efecto de una *verdad inventada* (CD 47). El vial se vacía y nunca más se puede volver a activar.

Requisitos de creación Suministrar un lanzamiento de *verdad inventada.*

TERCER OJO — OBJETO 19

ADIVINACIÓN INVESTIDO MÁGICO

Precio 40.000 po

Uso puesto; **Impedimenta** –

Cuando se inviste, esta adornada corona y su gema incandescente se funden con tu cabeza y adoptan la forma de un tatuaje. Esto te concede una visión de otro mundo y te permite leer las auras. Nadie excepto tú puede manipular el *tercer ojo* mientras ha sido investido por ti. Tus sentidos mejorados y tu aptitud para sentir auras emocionales te conceden un bonificador +3 por objeto a las pruebas de Percepción.

Divisas continuamente las auras mágicas, como por un conjuro de 9º nivel de *detectar magia*, excepto que ves la ubicación de todas las auras que están a 30 pies (*9 m*) o menos, y no tan solo la más fuerte. Si utilizas una acción de Buscar para estudiar a una criatura a la que puedes ver, puedes percibir un aura que proporciona información acerca de la salud de dicha criatura, incluyendo todos los estados y aflicciones que tiene y un porcentaje aproximado de los Puntos de Golpe que le quedan.

Activar ❖❖ visualizar, orden; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Obtienes los efectos de un conjuro de *visión verdadera* de 8º nivel.

TÚNICA DE OJOS — OBJETO 17

POCO COMÚN ADIVINACIÓN INVESTIDO MÁGICO

Precio 13.000 po

Uso vestimenta puesta; **Impedimenta** 1

Esta vestimenta parece ser una túnica ordinaria hasta que se pone, en cuyo momento numerosos ojos extraños y alienígenas de diversas formas y colores se abren y parpadean por todo el tejido. Mientras llevas la túnica puesta, obtienes un bonificador +3 por objeto a las pruebas de Percepción, y te beneficias constantemente de los efectos de un conjuro de *ver lo invisible* de 2º nivel.

También puedes ver las auras mágicas potentes. El aura mágica de mayor nivel que está a 30 pies (*9 m*) o menos de ti brilla de un color que te revela su escuela y te permite determinar dónde se origina el efecto. Esto te permite afinar el punto de origen del efecto a un cubo de 5 pies (*1,5 m*) de lado, pero sin mayor precisión que ésta.

La *túnica de ojos* no carece de peligros. Si cualquier conjuro con el rasgo luz se lanza sobre ti o sobre tu casilla mientras la estás vistiendo, quedas cegado durante tantos asaltos como el nivel del conjuro si no haces una salvación de Fortaleza contra la CD de dicho conjuro.

Activar ❖ Interactuar; **Efecto** Arrancas un ojo de la túnica y lo lanzas al aire, donde se vuelve invisible y flota hasta un destino de tu elección, con el mismo efecto que el de un conjuro *ojo fisgón* de 5º nivel. Puedes Mantener la activación de la misma forma en que serías capaz de Mantener el conjuro.

TÚNICA DEL ARCHIMAGO — OBJETO 15 O MÁS

POCO COMÚN ABJURACIÓN ARCANO INVESTIDO

Uso vestimenta puesta; **Impedimenta** 1

Bordadas con fino hilo de plata en adornados patrones arcanos, estas túnicas suelen venir en uno de tres colores, dependiendo del alineamiento con el que están sintonizadas. Las túnicas buenas son blancas, las neutrales son grises y las malignas son negras.

Una túnica buena o maligna obtiene el rasgo apropiado. Una túnica tan solo beneficia a un personaje que puede lanzar conjuros arcanos y aquellos cuyo alineamiento en el eje bien-mal encaja con el de la túnica. Si tu alineamiento no encaja con el de la túnica, o no eres un lanzador de conjuros arcanos, cuando te pones una túnica del archimago quedas anonadado 2. Este estado no se puede eliminar en modo alguno hasta que te la quitas.

Las túnicas son *ropa de explorador +2 resistente mayor* y conceden un bonificador +1 por circunstancia a las tiradas de salvación contra conjuros arcanos y resistencia 5 al daño procedente de conjuros arcanos.

Activar ↻ orden; **Frecuencia** una vez al día; **Desencadenante** Haces una tirada de salvación contra un conjuro arcano, pero aún no has tirado los dados; **Efecto** Tienes éxito de forma automática en tu salvación contra el conjuro arcano desencadenante.

Tipo *túnica del archimago;* **Nivel** 15; **Precio** 6.500 po

Tipo *túnica del archimago mayor;* **Nivel** 19; **Precio** 32.000 po

La resistencia contra los conjuros arcanos es 10. Puedes activar la túnica cuando tú o un aliado tuyo a 30 pies (*9 m*) o menos hace una tirada de salvación contra un conjuro arcano y la túnica te concede o bien a ti o bien a tu aliado un éxito en la tirada de salvación desencadenante; sigues pudiendo activarla tan solo una vez al día.

Requisitos de creación Tienes que ser un lanzador de conjuros arcano.

VENDA DE OJOS DEL TERROR OBJETO 17

EMOCIÓN | ENCANTAMIENTO | INVESTIDO | MÁGICO | MENTAL | MIEDO

Precio 15.000 po

Uso lente puesta; **Impedimenta** –

Cuando se lleva puesta sobre los ojos, esta harapienta tira de lino negro concede un bonificador +3 por objeto a las pruebas de Intimidación y además visión en la oscuridad. Puedes ver a través de la venda, pero tan sólo utilizando la visión en la oscuridad.

La primera vez que una criatura en particular te ve en un día, debe tener éxito en una salvación de Voluntad CD 37 o quedar asustada 1. Este es un efecto de emoción, miedo y mental y tus aliados se vuelven inmunes al mismo al cabo de una semana.

Activar ◆ orden; **Frecuencia** una vez por minuto; **Desencadenante** Dañas a una criatura con un Golpe; **Efecto** Tu objetivo queda presa de un intenso temor. Esto tiene el efecto de un conjuro de *asesino fantasmal* CD 37, pero es un encantamiento en lugar de una ilusión. La criatura queda a continuación temporalmente inmune durante 24 horas.

VENDAS DE GOLPES PODEROSOS OBJETO 2 O MÁS

INVESTIDO | MÁGICO | TRANSMUTACIÓN

Uso guantes puestos; **Impedimenta** –

Al investir estas tiras de tela bordadas, debes meditar y después enrollarlas lentamente alrededor de tus manos. Estas vendas para manos tienen grabadas runas de arma para conceder a tus ataques sin armas los beneficios de dichas runas, haciendo que tus ataques sin arma funcionen como armas mágicas. Por ejemplo, unas *vendas de golpes poderosos +1* te concederían un bonificador +1 por objeto a las tiradas de ataque con tus ataques sin armas e incrementarían el daño de tus ataques sin armas de un dado de arma a dos (normalmente 2d4 en lugar de 1d4, pero si tus puños tienen un dado de daño por arma diferente o tienes otros ataques sin armas, utiliza dos dados de dicho tamaño en su lugar).

Puedes mejorar, añadir y transferir runas entre vendas igual que harías con un arma, y también puedes fijar talismanes a las vendas. A estos efectos, trata las vendas como armas cuerpo a cuerpo del grupo pelea con Impedimenta ligera. Las runas de propiedad se aplican tan sólo cuando serían aplicables al ataque sin armas que estás utilizando. Por ejemplo, una propiedad que debe ser aplicada a un arma cortante no funciona atacando con el puño, pero sí obtienes sus beneficios si atacas con una garra o algún otro ataque cortante sin armas.

Las entradas a continuación indican las combinaciones más típicas de runas fundamentales.

Tipo *vendas de golpes poderosos +1;* **Nivel** 2; **Precio** 35 po

Tipo *vendas de golpes poderosos +1 de golpe;* **Nivel** 4; **Precio** 100 po

Tipo *vendas de golpes poderosos +2 de golpe;* **Nivel** 10; **Precio** 1.000 po

Tipo *vendas de golpes poderosos +2 de golpe mayor;* **Nivel** 12; **Precio** 2.000 po

Tipo *vendas de golpes poderosos +3 de golpe mayor;* **Nivel** 16; **Precio** 10.000 po

Tipo *vendas de golpes poderosos +3 de golpe superior;* **Nivel** 19; **Precio** 40.000 po

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

VESTIDURA DE LOS DRUIDAS — OBJETO 10

FOCO | INVESTIDO | PRIMIGENIO | TRANSMUTACIÓN

Precio 1.000 po

Uso vestimenta puesta; **Impedimenta** L

Esta túnica marrón y verde está bordada con esquemas que recuerdan astas de ciervo entrelazadas. Obtienes un bonificador +2 por objeto a las pruebas de Naturaleza.

Activar ◈ visualizar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Obtienes 1 Punto de Foco que puedes gastar tan solo para lanzar un conjuro de orden. Si no gastas dicho Punto de Foco al final de este turno, se pierde.

Requisitos de creación Tienes que ser un druida.

ZAPATILLAS DE ESCALADA DE ARAÑA — OBJETO 7

INVESTIDO | MÁGICO | TRANSMUTACIÓN

Precio 325 po

Uso calzado puesto; **Impedimenta** L

Estas suaves zapatillas son de fina seda gris. Si quedan desatendidas durante un rato, tienden a atraer arañas, que anidan en su interior.

Activar ❖ orden; **Frecuencia** una vez por hora; **Efecto** Unos minúsculos zarcillos parecidos a cabellos se extienden de las suelas de las zapatillas, lo que te permite caminar sobre superficies verticales o incluso moverte boca abajo por los techos. Durante 1 minuto, obtienes una Velocidad de trepar de 20 pies (*6 m*) y no tienes que usar las manos para Trepar. Sin embargo, las zapatillas requieren una tracción decente para que puedas caminar por una pared, por lo que no proporcionan beneficio alguno si atraviesas superficies engrasadas, heladas o aceitadas.

Objetos de mano

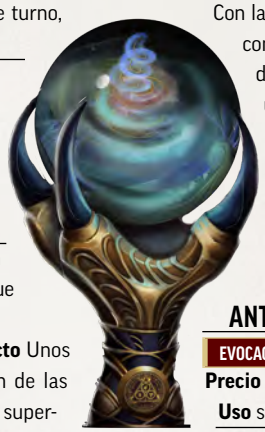
Estos objetos tienen que estar sostenidos en una mano (o en las dos) para poderlos utilizar. Las armas, las varitas y los bastones siguen reglas especiales y tienen sus propias secciones.

AIRE EMBOTELLADO — OBJETO 7

AIRE | CONJURACIÓN | MÁGICO

Precio 320 po

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** L



Con la apariencia de una botella con tapón normal, este objeto contiene un suministro ilimitado de aire respirable. Antes de poder activarla, tienes que destapar la botella mediante una acción de Interactuar.

Activar ❖ Interactuar; **Efecto** Extraes una bocanada de aire de la botella. Esto te permite respirar incluso en un entorno tóxico o carente de aire. El aire no sale de la boca de la botella, por lo que dejarla abierta en un entorno sin aire no lo modifica.

ANTORCHA SIEMPRE ARDIENTE — OBJETO 1

EVOCACIÓN | LUZ | MÁGICO

Precio 15 po

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** L

Una *antorcha siempre ardiente* es una de las aplicaciones más comunes de la magia permanente. Esta antorcha emite luz de forma constante, sin requerir oxígeno ni generar calor. La llama se puede cubrir u ocultar, pero no se puede disminuir ni apagar.

BOLA DE CRISTAL — OBJETO 14 O MÁS

POCO COMÚN | ADIVINACIÓN | ESCUDRIÑAMIENTO | MÁGICO

Uso sostenida en una mano; **Impedimenta** L

Esta esfera de cristal pulido potencia la magia de escudriñamiento. Cualquier información visual recibida a través de un conjuro con el rasgo escudriñamiento lanzado mediante la *bola de cristal* aparece en el interior de la misma, y cualquier información auditiva suena desde su superficie. Cuando lanzas un conjuro de *escudriñamiento* por cualquier otro medio mientras sostienes la esfera, puedes retransmitir cualquier información que obtienes de la misma forma, permitiendo a otros ver u oír al objetivo.

La versión básica de una *bola de cristal* es una esfera de cuarzo transparente, pero hay otras versiones, de piedras diferentes.

Activar 1 minuto (orden, visualizar, Interactuar); **Frecuencia** una vez por hora; **Efecto** La *bola de cristal* lanza *clarividencia* siguiendo tus especificaciones.

Activar 10 minutos (orden, visualizar, Interactuar); **Frecuencia** dos veces al día; **Efecto** La *bola de cristal* lanza un conjuro de *escudriñamiento* CD 33 siguiendo tus especificaciones.

Tipo cuarzo transparente; **Nivel** 14; **Precio** 3.800 po

Tipo selenita; **Nivel** 15; **Precio** 7.000 po

El *escudriñamiento* es CD 36 y te concede los beneficios de *ver lo invisible* sobre el objetivo.

Tipo piedra lunar; **Nivel** 16; **Precio** 7.500 po

El *escudriñamiento* es CD 37 y te concede los beneficios de *leer la mente* sobre el objetivo, utilizando la misma CD para la salvación.

Tipo peridoto; **Nivel** 17; **Precio** 12.500 po

El *escudriñamiento* es CD 39 y te concede los beneficios de *telepatía* para comunicarte con el objetivo.

Tipo obsidiana; **Nivel** 19; **Precio** 32.000 po

El *escudriñamiento* es CD 41 y te concede los beneficios de *visión verdadera* para cualquier cosa que ves a través del mismo.

BOLSA DE CONTENCIÓN OBJETO 4 O MÁS

CONJURACIÓN EXTRADIMENSIONAL MÁGICO

Uso sostenido en dos manos; **Impedimenta** 1

Aunque parece una simple bolsa de tela decorada con paneles de seda ricamente coloreados o artísticos bordados, una *bolsa de contención* se abre a un espacio extradimensional más grande que sus dimensiones exteriores. La Impedimenta contenida en la bolsa no hace cambiar la Impedimenta de la bolsa de contención en sí. La cantidad de Impedimenta que puede contener el espacio extradimensional de la bolsa depende de su tipo.

Puedes Interactuar con la *bolsa de contención* para meter o sacar objetos igual que con un saco mundano. Aunque la bolsa puede contener una gran cantidad de material, para poder guardar un objeto en su interior, éste tiene que poder pasar por la boca de la misma.

Si la bolsa se sobrecarga o se rompe, se rasga y queda inutilizada, haciendo que los objetos de su interior se pierdan para siempre. Si se vuelve del revés, los objetos de su interior salen sin sufrir daños, pero hay que poner la bolsa otra vez del derecho antes de poder usarla de nuevo. Una criatura viva colocada en el interior de la bolsa tiene suficiente aire para 10 minutos antes de empezar a asfixiarse, y puede intentar Huir contra una CD de 13. Un objeto en el interior de la bolsa no proporcionará beneficio alguno a menos que primero se saque de ella. Un objeto en el interior de la bolsa no podrá ser detectado por magia que detecte cosas sólo en el mismo Plano.

Tipo I; **Nivel** 4; **Precio** 75 po; **Capacidad** Impedimenta 25
Tipo II; **Nivel** 7; **Precio** 300 po; **Capacidad** Impedimenta 50
Tipo III; **Nivel** 11; **Precio** 1.200 po; **Capacidad** Impedimenta 100
Tipo IV; **Nivel** 13; **Precio** 2.400 po; **Capacidad** Impedimenta 150

CAMPANILLA DE APERTURA OBJETO 6

POCO COMÚN EVOCACIÓN MÁGICO

Precio 235 po

Uso sostenida en dos manos; **Impedimenta** L

Este tubo hueco de *mithril* mide aproximadamente 1 pie (*30 cm*) de longitud y luce grabados de cerraduras abiertas y cadenas rotas. La campanilla se puede activar 10 veces antes de que se resquebraje y quede inútil.

Activar ❖ Interactuar; **Efecto** Apuntas la campanilla hacia un recipiente, puerta o cerradura que quieres abrir y la golpeas. La campanilla emite unas vibraciones mágicas que hacen una prueba de Latrocinio contra la CD de la cerradura, con un bonificador +13 al Latrocinio. El objetivo es tan sólo una cerradura o cerramiento a la vez, por lo que podrías tener que activar la campanilla en múltiples ocasiones para abrir un objetivo que dispone de diversas formas de protección.

CETRO DE LAS MARAVILLAS OBJETO 8

RARO CAÓTICO EVOCACIÓN MÁGICO

Precio 465 po

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** L

Este centro en particular es extraño e impredecible Cada vez que se activa, produce un efecto aleatorio entre una variedad de efectos posibles.

Activar ❖❖ orden, Interactuar; **Efecto** Elige a una criatura a 60 pies (*18 m*) o menos y tira d% en la tabla de más adelante para determinar el efecto del cetro. Si una entrada indica tan sólo un nombre de conjuro, el cetro lanza dicho conjuro a su nivel más bajo. Tú eres quien toma todas las decisiones relativas a un conjuro lanzado por el cetro si no se indica lo contrario, excepto porque debe designar como objetivo a la criatura elegida por ti, o la criatura elegida debe ser el centro del área del conjuro, si tiene área pero no objetivos. Si el alcance del conjuro es menor de 60 pies (*18 m*), incrementa el alcance a dicha distancia.

La CD de cualquier conjuro requerido es 27 y cualquier tirada de ataque de conjuro requerida es +17. Si el cetro lanza un conjuro sobre ti, no tienes derecho ni a tirada de salvación ni a ninguna otra defensa contra el mismo.

Una vez activado, el cetro no se puede volver a activar durante 1d4 horas.

d%	Efecto maravilloso
1–3	Al objetivo le crecen hojas; duran 24 horas
4–8	*Oscuridad*
9	Convocas a un escarabajo astado gigante (*convocar animal*, 5º nivel; *Bestiario*)
10–13	Del cetro surge un chorro de seiscientas mariposas grandes y coloridas, que vuelan en una explosión de 20 pies (*6 m*) durante 2 asaltos; las criaturas en el interior de la nube de mariposas quedan cegadas.
14–15	Todas las armas del objetivo se animan con los efectos de la runa *danzante*.
16–25	*Relámpago*
26–29	Crece la hierba en un cono de 60 pies (*18 m*) frente al cetro, o la hierba existente crece a diez veces su ritmo normal
30	El objetivo se vuelve azul, verde o púrpura con una duración ilimitada
31	Convocas a un elefante (*convocar animal*, 6º nivel; *Bestiario*)
32–34	Una fuerte lluvia cae en un radio de 60 pies (*18 m*) a tu alrededor durante 1 asalto
35–38	*Nube apestosa*
39	Convocas a un ratón inofensivo (*convocar animal*, 1er nivel)
40–42	*Patrón vibrante* con una duración de 1 asalto
43–44	El cetro lanza sobre ti *imagen múltiple*
45–46	*Ráfaga de viento*
47–48	El objeto no vivo y desatendido más cercano al objetivo (hasta 30 pies cúbicos [*0,849 m³*] de tamaño) se vuelve etéreo con una duración ilimitada
49–53	*Lentificar*
54	Tú te vuelves azul, verde o púrpura con una duración ilimitada
55–59	El cetro lanza sobre ti *forma de peste*, con una duración de 1d4 asaltos
60–61	1d4 × 10 gemas, de un valor de 1 pp cada una, salen disparadas del cetro infligiendo 1 daño perforante a todas las criaturas en un cono de 15 pies (*4,5 m*)
62	*Dormir*, en una explosión de 100 pies (*30 m*)
63–72	*Bola de fuego*
73–77	*Leer la mente*
78–80	Tira otra vez; el objetivo cree que tú eres quien ha creado el efecto de la segunda tirada.
81–84	*Agrandar*
85–87	El objetivo queda recubierto de néctar, lo que lo vuelve torpe 1 durante 1 asalto
88–92	*Fuego feérico*
93–97	El cetro lanza *invisibilidad* sobre ti
98–100	El cetro lanza *encoger* sobre ti, con una duración de 1 día

CETRO DE NEGACIÓN OBJETO 14

ABJURACIÓN MÁGICO

Precio 4.300 po

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** 1

Este cetro de plomo, largo y carente de adornos puede disipar la magia.

Activar ❖❖ Interactuar; **Efecto** El cetro emite un rayo gris y fino que niega un conjuro o un objeto mágico, lanzando un *disipar magia* de 6º nivel con un modificador +23 a contrarrestar. Una vez activado, el cetro no se puede volver a activar durante 2d6 horas.

CETRO INAMOVIBLE OBJETO 9

MÁGICO TRANSMUTACIÓN

Precio 600 po

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** 1

Se trata de una barra de hierro plana y carente casi por completo de signos distintivos, excepto un pequeño botón que aparece en su superficie.

Activar ❖ Interactuar; Aprietas el botón para anclar el cetro en un lugar. No se mueve, desafiando a la gravedad si es necesario. Si se aprieta el botón de nuevo, el cetro se desactiva, acabando con la magia anclante. Cuando está anclado, el cetro sólo se puede mover si se le aplican 8.000 libras (*3.600 kg*) de presión o si una criatura utiliza el Atletismo para Abrir a la fuerza el cetro con una CD de 40 (aunque la mayoría de criaturas inteligentes se limitará a apretar el botón para liberarlo).

CONCHA DE TRITÓN OBJETO 9

MÁGICO TRANSMUTACIÓN

Precio 640 po

Uso sostenida en una mano; **Impedimenta** L

Si acercas a tu oído esta gran concha de molusco opalescente, puedes oír el sonido del rugiente mar estrellándose contra la orilla.

Activar ❖ Interactuar (auditivo); **Efecto** Puedes llevarte la concha a los labios y soplar, emitiendo una nota larga y estrepitosa. Durante el minuto siguiente, tú y tus aliados que están a 30 pies (*9 m*) de ti cuando activas la concha obtenéis un bonificador +2 por objeto a las pruebas de Atletismo para nadar y podéis respirar bajo el agua.

CUENTAS DE PLEGARIA SAGRADAS OBJETO 5 O MÁS

POCO COMÚN CURACIÓN DIVINO NIGROMANCIA POSITIVO

Uso sostenidas en una mano; **Impedimenta** –

Esta hilera de *cuentas de plegaria* de aspecto ordinario brilla con una luz tenue y la primera vez que lanzas un conjuro divino mientras la sostienes se vuelve cálida al tacto. Cuando lo haces, las *cuentas de plegaria* se sintonizan con tu dios, cambiando su forma y su iconografía para incorporar de forma prominente el símbolo religioso y los iconos del mismo. Las cuentas ni se transforman ni funcionan para un lanzador de conjuros maligno.

Siempre que lanzas un conjuro divino desde tus propios espacios de conjuro mientras tienes en la mano las *cuentas de plegaria*, recuperas 1 Punto de Golpe; éste es un efecto positivo y de curación. Si el conjuro lanzado es de curación, puedes conceder la curación adicional a uno de los objetivos del mismo en lugar de a ti mismo.

Activar Lanzar un conjuro; **Efecto** Lanzar *bendecir* o *curar* cada uno de ellos una vez al día.

Tipo *normal*; **Nivel** 5; **Precio** 160 po

Tipo *mayor;* **Nivel** 11; **Precio** 1.400 po

Recuperas 1d4 Puntos de Golpe en lugar de 1 Punto de Golpe cuando lanzas conjuros divinos desde tus espacios de conjuro. Cambia la lista de conjuros de las cuentas a las versiones de 4º nivel de *bendecir, curar, ira divina* (ha de encajar con un componente del alineamiento de tu dios), *neutralizar veneno* y *quitar enfermedad*. Puedes lanzar cada uno de ellos una vez al día.

Requisitos de creación Tienes el rasgo de clase lanzamiento de conjuros con la tradición divina.

CUERNO DE NIEBLA OBJETO 6

AGUA CONJURACIÓN MÁGICA

Precio 230 po

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** 1

Este cuerno de carnero de gran tamaño rezuma perpetuamente minúsculas gotas de agua, en gran medida como si las condensara.

Activar ❖❖ Interactuar; **Frecuencia** una vez por hora; **Efecto** Activas el cuerno soplando fuertemente en él, haciendo que emita una detonación baja y lanzando un conjuro de *niebla de oscurecimiento* de 2º nivel. Puedes Disipar la niebla en cualquier momento soplando una segunda nota en el cuerno mediante una acción de Interactuar.

CUERNO DETONANTE OBJETO 9

EVOCACIÓN SÓNICO

Precio 700 po

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** L

Un *cuerno detonante* es una brillante trompeta de bronce. Se puede tocar como un instrumento, y concede un modificador +2 por objeto a tu prueba de Interpretación.

Activar ❖ Interactuar; **Frecuencia** una vez por asalto; **Efecto** Cuando activas el cuerno soplando en él con propósitos destructivos, creas una nota explosiva que designa como objetivo a una criatura a 30 pies (*9 m*) o menos. La explosión inflige 3d6 daño sónico (salvación básica de Fortaleza, CD 28).

Activar ❖❖ Interactuar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Puedes soplar aún más fuerte para crear una intensa ola explosiva en forma de un cono de 30 pies (*9 m*) que inflige 8d6 daño sónico. Cada criatura hace una salvación de Fortaleza CD 28 con los siguientes efectos.

Éxito crítico La criatura no sufre daño.

Éxito La criatura sufre mitad de daño.

Fallo La criatura sufre daño completo y queda ensordecida durante 2d6 asaltos.

DECANTADOR INAGOTABLE DE AGUA OBJETO 7

AGUA CONJURACIÓN MÁGICA

Precio 320 po;

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** L

Este objeto parece una jarra de vidrio normal, llena de agua. El tapón no se puede quitar si no pronuncias una de las tres palabras de mando del objeto, cada una de las cuales hace brotar el agua de una forma

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

diferente. Extraer el tapón directamente crea agua potable, y hacerlo girar mientras lo extraes crea agua salada. Cualquier efecto del decantador dura hasta que se vuelve a cerrar (con su propio tapón, con el dedo o algo parecido).

Activar ❖ orden, Interactuar; **Efecto** La palabra 'arroyo' hace que el agua salga a razón de 1 galón (*4 l*) por asalto.

Activar ❖ orden, Interactuar; **Efecto** La palabra 'fuente' hace que el agua salga en un chorro de 5 pies (*1,5 m*) de largo a razón de 5 galones (*20 l*) por asalto.

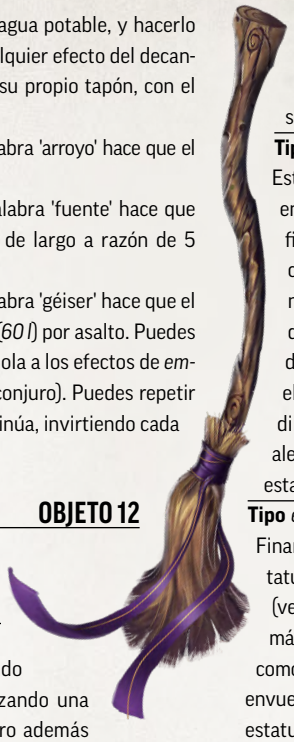
Activar ❖ orden, Interactuar; **Efecto** La palabra 'géiser' hace que el agua salga en un diluvio a razón de 15 galones (*60 l*) por asalto. Puedes dirigir el chorro contra una criatura, sometiéndola a los efectos de *empujón hidráulico* (+15 a la tirada de ataque de conjuro). Puedes repetir esto una vez por asalto mientras el géiser continúa, invirtiendo cada vez una acción de Interactuar para dirigirlo.

ESCOBA DE VOLAR OBJETO 12

MÁGICO TRANSMUTACIÓN

Precio 1.900 po

Uso sostenida en una mano; **Impedimenta** 1



Esta escoba tiene una conexión tenue con la gravedad, y tiende a flotar incluso estando guardada. Puedes montar en la escoba utilizando una mano para guiarla, y admite hasta un pasajero además de ti. La escoba se mueve a una Velocidad de 20 pies (*6 m*). La escoba tan sólo puede transportar una Impedimenta limitada, sufriendo un penalizador de -10 pies (*-3 m*) a su Velocidad si se la carga con más de Impedimenta 20, y estrellándose contra el suelo si lleva una Impedimenta superior a 30.

Activar ❖❖ orden, Interactuar; **Efecto** Nombras un destino en el mismo Plano, y la escoba se dirige hacia allí a una Velocidad de 40 pies (*12 m*). O bien tienes que agarrar la escoba con las dos manos para poder montarla, o bien tienes que soltarla para que vaya volando sin nadie sobre ella. Si no tienes una idea muy buena de la ubicación, el esquema y la dirección general del destino, o si el destino que has nombrado está en otro Plano, la escoba se mueve sin rumbo volando de vuelta a su ubicación de origen al cabo de 30 minutos.

Si la escoba lleva alguien montado, esta activación dura hasta que pasan 4 horas (normalmente 16 millas [*25,6 km*] de viaje), hasta que la escoba llega a su destino o hasta que Disipas la activación. Si la escoba no lleva a nadie montado, la activación dura hasta que llega a su destino. Cuando la activación se acaba, la escoba flota hasta el nivel del suelo y no puede ser activada de nuevo hasta 1 hora después.

FIGURITA MARAVILLOSA OBJETO 2 O MÁS

CONJURACIÓN MÁGICO

Uso sostenida en una mano; **Impedimenta** 1

Cada una de estas estatuillas mide una pulgada (*2,54 cm*) de altura, está tallada en un material específico y adopta la forma de un animal o animales en particular.

Activar ❖❖ orden, Interactuar; **Efecto** Activas la estatuilla colocándola en terreno sólido y después pronunciando su nombre, haciendo que se transforme en una criatura (o criaturas) viva. En forma de criatura, la figurita tiene el rasgo esbirro. Puede entender tu idioma y te obedece hasta el límite de su capacidad cuando utilizas una acción para darle órdenes. Los detalles específicos de cada criatura, así como la frecuencia de activación (si la hay) aparecen en su entrada, más adelante.

Si la figurita muere cuando está en forma de animal, revierte a su forma de estatua y no se puede activar hasta pasada 1 semana. Si la figurita es destruida en forma de estatua, se resquebraja y su magia se pierde.

Tipo *corcel de obsidiana*; **Nivel** 15 (poco común); **Precio** 6.000 po

Esta estatuilla negra de aspecto siniestro se parece a un caballo encabritándose sobre sus patas traseras. Cuando se activa, esta figurita se convierte en una pesadilla (ver *Bestiario*). Se puede convocar una vez por semana durante hasta 24 horas, aunque no utilizará *cambio de Plano* ni sus demás aptitudes en beneficio de su jinete. Aunque es maligna, permite que la monten criaturas de cualquier alineamiento, si bien si la monta una criatura buena, el jinete debe hacer una prueba plana CD 3. Con un fallo, la pesadilla utiliza *cambio de Plano* para llevar a su jinete a una ubicación aleatoria en el Abismo, donde rápidamente vuelve a su forma de estatua, dejando a su jinete abandonado en ese lugar de pesadilla.

Tipo *elefante de mármol*; **Nivel** 13; **Precio** 2.700 po

Finamente tallada a partir de una pieza sólida de mármol, esta estatuilla brillante de un elefante se convierte en un elefante adulto (ver *Bestiario*) cuando se activa. Al elefante no se le puede llamar más de 4 veces al mes. Permanece durante 24 horas si se le utiliza como bestia de carga o para transporte. Si intenta un ataque o se ve envuelto en combate de alguna otra manera, revierte a su forma de estatuilla al cabo de 1d4 asaltos.

Tipo *leones de oro*; **Nivel** 10; **Precio** 900 po

Esta estatuilla representa una pareja de leones de oro y, cuando se activa, se convierte en una pareja de leones adultos (ver *Bestiario*). Los leones pueden ser llamados tan sólo una vez al día, y no permanecen en forma de león más de 1 hora. Si uno cualquiera de los leones resulta muerto, no se le puede convocar de nuevo hasta que ha pasado 1 semana, pero esto no te impide convocar al otro.

Tipo *perro de ónice;* **Nivel** 2; **Precio** 34 po

Esta sencilla estatua de ónice se convierte en un perro guardián (ver *Bestiario*). El perro tiene un bonificador +4 por circunstancia a las pruebas de Supervivencia para Rastrear y dispone de visión en la oscuridad. Cuando el perro nota a una criatura escondida con su olfato, dicha criatura pasa a estar observada y oculta. *El perro de ónice* se puede activar una vez por semana y permanece en su forma hasta 6 horas.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Tipo *serpiente de jade*; **Nivel** 7; **Precio** 340 po

Esta estatua primero parece ser un trozo de jade carente de forma hasta que una inspección más de cerca revela que es un cuerpo serpentino enroscado en un nudo muy tenso. Cuando se activa, esta figurita se convierte en una víbora gigante (ver *Bestiario*). La figurita sólo se puede utilizar una vez al día, y no puede permanecer en forma de serpiente más de 10 minutos.

INCENSARIO DE REVELACIÓN — OBJETO 3 O MÁS

ADIVINACIÓN DIVINO

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** 1

Este incensario de bronce cuelga de una cadena. La mayor parte de los *incensarios de revelación* están adornados con un texto ondulante en celestial, aunque algunos son de hierro y tienen texto en infernal o en abisal.

Activar ◆◆ Interactuar; **Coste** incienso de valor por lo menos 5 po; **Efecto** Enciendes el incienso del incensario, que arde durante 1 hora. Durante ese tiempo, si sostienes el incensario obtienes un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Religión y cualquier fallo crítico que sufres al Descifrar escritura de naturaleza religiosa se convierte en su lugar en un fallo simple.

Tipo *menor;* **Nivel** 3; **Precio** 55 po

Tipo *moderado;* **Nivel** 10; **Precio** 900 po

El incensario concede un bonificador +2. Una vez al día, cuando lo activas, puedes incrementar sus revelaciones. Durante dicha activación, puedes alzar el incensario a la altura de los ojos con una acción de Interactuar para obtener los efectos de *ver lo invisible* durante 1 asalto mirando a través del humo.

Tipo *mayor;* **Nivel** 18; **Precio** 19.000 po

El incensario concede un bonificador +3. La versión mayor comparte las revelaciones incrementadas una vez al día de la versión moderada, excepto que mirar a través del humo también te concede los efectos de *visión verdadera*.

INSTRUMENTO DE MAESTRO — OBJETO 3 O MÁS

ENCANTAMIENTO MÁGICO

Uso sostenido en dos manos; **Impedimenta** 1

Un *instrumento de maestro* se puede crear con la forma de cualquier instrumento musical de mano. Un *instrumento de maestro* te concede un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Interpretación cuando tocas música con el mismo.

Activar ◆◆ Interactuar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Puedes tocar el instrumento para producir los efectos de un conjuro de *hechizar*.

Tipo *menor;* **Nivel** 3; **Precio** 60 po

Tipo *moderado;* **Nivel** 10; **Precio** 900 po

El bonificador por objeto es +2 y el conjuro de *hechizar* es de 4º nivel.

Tipo *mayor;* **Nivel** 18; **Precio** 19.000 po

El bonificador por objeto es +3 y el conjuro de *hechizar* es de 8º nivel.

Requisitos de creación Tienes que suministrar un lanzamiento de *hechizar* del nivel apropiado.

LLAVE MAESTRA — OBJETO 5 O MÁS

MÁGICO TRANSMUTACIÓN

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** –

Una calavera sonriente remata la parte superior de está macabra llave. Se puede utilizar en lugar de las herramientas de ladrón al intentar Forzar una cerradura, y concede un bonificador +1 por objeto a la prueba de Latrocinio. Si la *llave maestra* se rompe debido a un fallo crítico en la prueba, funciona como unas herramientas de ladrón normales y pierde sus beneficios hasta que se repara.

Activar ◇ Interactuar; **Frecuencia** una vez al día; **Desencadenante** Intentas Forzar una cerradura, pero aún no has hecho la tirada; **Efecto** La llave lanza *apertura* sobre la cerradura que intentas forzar.

Tipo *normal;* **Nivel** 5; **Precio** 125 po

Tipo *mayor;* **Nivel** 11; **Precio** 1.250 po

La llave concede un bonificador +2 por objeto y puedes activarla una vez por hora.

MEDICINAS MARAVILLOSAS — OBJETO 12 O MÁS

MÁGICO NIGROMANCIA

Uso sostenido en dos manos; **Impedimenta** 1

Este conjunto de material de sanador contiene un suministro aparentemente inagotable de vendas, hierbas y objetos curativos de calidad impecable, lo que te concede un bonificador +2 por objeto a las pruebas de Medicina.

Activar ◆ Tratar veneno o bien 8 horas (Tratar enfermedad); **Efecto** Puedes activar el material cuando lo utilizas para Tratar veneno a fin de producir los efectos de *neutralizar veneno*, o cuando Tratas enfermedad para producir los efectos de *quitar enfermedad*. Una vez estas medicinas han sido utilizadas para tratar el veneno o la enfermedad en un paciente, no se pueden utilizar de nuevo para tratar la misma afección en dicho paciente.

Tipo *normal;* **Nivel** 12; **Precio** 1.800 po

Tipo *mayor;* **Nivel** 18; **Precio** 19.000 po

El material concede un bonificador +3 y los conjuros están potenciados a 6º nivel.

MUÉRDAGO PRIMITIVO — OBJETO 6 O MÁS

PRIMIGENIO TRANSMUTACIÓN

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** –

Esta ramita de muérdago y acebo salpicada de bayas ni se marchita ni se pudre. Se puede utilizar como foco primigenio y también concede a la criatura que la sostiene un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Naturaleza.

Activar ◆◆ Interactuar; **Frecuencia** una vez cada 10 minutos; **Efecto** Extraes jugo de una de las bayas y lo untas sobre un garrote o bastón no mágico para lanzar *garrote* sobre él.

Activar ◆◆ Interactuar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Puedes enroscar la ramita alrededor de una de tus muñecas y tocar un árbol con ella para lanzar *forma de árbol* sobre ti mismo excepto que, en lugar de convertirte en un árbol, te conviertes en una enredadera sobre el árbol tocado.

Tipo *normal;* **Nivel** 6; **Precio** 230 po

Tipo *mayor;* **Nivel** 14; **Precio** 3.900 po

La ramita concede un bonificador +2 y se puede activar de una forma adicional:

Activar ◆◆ Interactuar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Plantas el muérdago primitivo en un área de tierra o piedra natural. Una vez plantada, la planta brota de inmediato en forma de un área de matorrales de acebo que no impiden el movimiento y que pulsan con energía positiva, replicando los efectos de un conjuro de *campo de vida*. Esto dura hasta 1 minuto, si continúas Manteniendo la activación. Cuando esta magia acaba, los arbustos de acebo vuelven a ser muérdago primitivo como originalmente.

MULTIUSOS DEL VIAJERO OBJETO 6

MÁGICO TRANSMUTACIÓN

Precio 200 po

Uso sostenido en dos manos; **Impedimenta** 1

Antes de activarse, este objeto parece ser un cetro de fresno rematado con acero en ambos extremos.

Activar ❖❖ Interactuar, visualizar; **Efecto** Te imaginas una herramienta sencilla específica y el multiusos se transforma en ella (por lo general puedes elegir de entre las herramientas del Capítulo 6). Esto transforma la parte de madera en cualquier astil y los remates de metal en palas, cabezas de martillo, o cosas parecidas, permitiendo herramientas básicas, pero nada más complejo. Puedes devolver al objeto su forma de cetro mediante una acción de Interactuar.

TOMO DE POSIBILIDAD OBJETO 18

ADIVINACIÓN MÁGICO

Precio 22.000 po

Uso sostenido en dos manos; **Impedimenta** 2

Un conjunto de piedras semipreciosas ha sido insertado en la cubierta de plata adornada y cobre batido de este grueso y pesado tomo. Si abres el libro antes de que haya sido activado, verás que sus páginas de vitela están en blanco y sin usar pero, una vez activado, las palabras bailan y nadan en las páginas ante tus ojos.

Activar 10 minutos (visualizar, Interactuar); **Efectos** Mientras hojeas el libro, piensas en un tema amplio del cual quieres saber más. Elige una habilidad: Arcanos, Artesanía, Medicina, Naturaleza, Ocultismo, Religión, Sociedad o una sola subcategoría de Saber. Las páginas del libro se llenan de información acerca de dicha habilidad, aunque sólo tú puedes verla. Mientras las páginas están llenas, puedes invertir una acción de Interactuar en consultar el libro antes de hacer una prueba de Recordar conocimiento con la habilidad elegida. Eso te concede un bonificador +3 por objeto a la prueba y, si sufres un fallo crítico, en su lugar sufres un fallo simple. La información del interior del libro desaparece al cabo de 24 horas o cuando el tomo se activa de nuevo.

Runas

La mayoría de armas y armaduras mágicas obtiene su potenciación de potentes runas sobrenaturales grabadas en ellas. Dichas runas permiten una mayor personalización de los objetos.

Las runas tienen que haber sido físicamente grabadas en los objetos mediante un proceso especial para transmitir sus efectos. Adoptan dos formas: runas fundamentales y runas de propiedad. Las runas fundamentales ofrecen los beneficios más básicos y esenciales: una runa de *potencia de arma* suma un bonificador a las tiradas de ataque de un arma y una runa de golpe suma dados de daño por arma adicionales. Una runa de *potencia de armadura* incrementa el bonificador por objeto a la CA de la misma, y la runa *resistente* concede un bonificador a las tiradas de salvación del portador de armadura. En contraste, las runas de propiedad conceden efectos más variados; típicamente poderes que son constantes mientras se lleva puesta la armadura o que surten efecto cada vez que se utiliza el arma, como por ejemplo una runa que concede resistencia a la energía u otra que suma daño por fuego a los ataques de un arma. El número de runas de propiedad que un arma o armadura puede tener es igual al valor de su runa de potencia. Un *arma +1* puede tener una runa de propiedad, pero podría albergar otra si la runa de *potencia de arma +1* fuera mejorada a una runa de *potencia de arma +2*. Como quiera que las runas de *golpe* y *resistentes* son runas fundamentales, no cuentan para este límite.

El nombre de un objeto con runas empieza típicamente por el nombre del objeto base, seguido por cualesquiera otras runas fundamentales y después por los nombres de cualesquiera runas de propiedad. Por ejemplo, podrías tener una *espada larga +1* o una *cota de malla +2 resistente mayor resistente al fuego*.

Si no se indica lo contrario, las armaduras y las armas grabadas con runas tienen la misma Impedimenta y características generales que las versiones no mágicas. El nivel de un objeto con runas grabadas es igual al nivel mayor entre el objeto base y todas las runas grabadas en el mismo; por lo tanto, una *maza +1 de golpe* (un objeto de 4º nivel) con una runa de *disrupción* (una runa de 5º nivel) es un objeto de 5º nivel.

Cada runa se puede grabar en un tipo específico de arma o de armadura, tal y como se indica en la entrada Uso del bloque de estadísticas de la runa. La ropa de explorador puede llevar grabadas runas de armadura incluso aunque no es armadura en sí, pero como quiera que no está ni en la categoría de armaduras ligeras, ni intermedias ni pesadas, no puede tener runas que requieran alguna de dichas categorías.

INVESTIDURA

Si una armadura tiene runas, tiene el rasgo investida, lo que requiere que la invistas para obtener sus beneficios mágicos.

FÓRMULAS DE RUNAS

El Precio de la fórmula de una runa es el mismo que el Precio de una fórmula de un objeto del mismo nivel; se puede adquirir de la misma forma que una fórmula de objeto (descrita en la pág. 293).

EL PROCESO DE GRABACIÓN

Grabar una runa sobre un objeto sigue el mismo proceso que utilizar la actividad Elaborar para fabricar un objeto. Tienes que disponer de la fórmula de la runa, el objeto al que añades la runa debe permanecer en tu poder a todo lo largo del proceso de grabación y debes reunir cualquier Requisito de creación especial de

la runa. La runa no tiene efecto alguno hasta que completas la actividad de Elaborar. Sólo puedes grabar una runa a la vez.

Cómo Transferir Runas

Puedes transferir runas de un objeto a otro, incluyendo una *piedra rúnica* (pág. 567). Para esto se utiliza también la actividad Elaborar. Esto te permite, o bien trasladar una runa de un objeto a otro o bien intercambiar una runa que hay en un objeto con la que hay en otro. Para intercambiarlas, las runas tienen que ser de la misma forma (fundamental o propiedad).

Si un objeto puede tener dos o más runas de propiedad, tú eres quien decide qué runas intercambiar y cuál dejar cuando transfieres. Si intentas transferir una runa a un objeto que no puede aceptarla, como por ejemplo transferir una runa de arma cuerpo a cuerpo a un arma a distancia, sufres un fallo crítico automático en tu prueba de Artesanía. Si transfieres una runa de potencia, podrías acabar con runas de propiedad en un objeto que no puede beneficiarse de ellas. Estas runas de propiedad quedan durmientes hasta que se transfieren a un objeto con la runa de potencia necesaria o hasta que grabas la runa de potencia apropiada en el objeto que las lleva.

La CD de la prueba de Artesanía para transferir una runa viene determinada por el nivel de objeto de la runa a transferir, y el Precio de transferencia es el 10% del Precio de la runa, a menos que se transfiera a partir de una *piedra rúnica*, que resulta gratis. Si estás intercambiando, utiliza el nivel mayor y el Precio mayor entre ambas runas para determinar dichos valores. Cuesta 1 día (en lugar de los 4 días usualmente necesarios para Elaborar) transferir una runa o intercambiar un par de runas, y puedes continuar trabajando días adicionales para obtener un descuento, de la forma habitual con Elaborar.

RUNAS FUNDAMENTALES

Cuatro runas fundamentales contienen la magia más esencial de protección y de destrucción: *potencia de armadura* y runas *resistentes* para las armaduras y *potencia de arma* y runas *de golpe* para las armas. Una runa de *potencia* es lo que convierte un arma en un arma mágica (pág. 548) o una armadura en una armadura mágica (pág. 544).

Un objeto sólo puede tener una runa fundamental de cada tipo, aunque grabar una runa más fuerte puede mejorar una runa existente a sus versiones más potentes (tal y como se describe en la entrada de cada runa). Conforme subes de nivel, sueles alternar típicamente entre incrementar la runa de potencia del objeto y su runa *de golpe* o *resistente* cuando te lo puedes permitir.

Runa fundamental	Grabada sobre	Beneficio
Potencia de armadura	Armadura	Incrementa el bonificador por objeto a la CA y determina el número máximo de runas de propiedad
Resistente	Armadura	Concede un bonificador por objeto a las salvaciones.
Potencia de arma	Arma	Concede un bonificador por objeto a las tiradas de ataque y determina el número máximo de runas de propiedad
De *golpe*	Arma	Incrementa los dados de daño por arma

EJEMPLOS DE TRANSFERENCIA DE RUNAS

Puedes transferir una runa *flamígera* de un *mandoble +1 de golpe flamígero* a una *espada larga +2 de golpe*, lo que resulta en una *espada larga +2 de golpe flamígera* y un *mandoble +1 de golpe*. Puedes intercambiar las runas de potencia de arma entre una *espada larga +1* y un *mandoble +2*, lo que resulta en una espada *larga +2* y un *mandoble +1*. Sin embargo, no puedes intercambiar una runa de *potencia de arma +1* de un arma con una runa de propiedad *flamígera* de otra arma, puesto que las dos runas no tienen la misma forma.

Cuando transfieres una runa a un objeto que puede albergar múltiples runas de propiedad, puedes decidir si transferir una sola o intercambiar runas entre los objetos. Por ejemplo, una *arma +2* puede albergar 2 runas de propiedad. Si transfieres una runa *flamígera* de una *espada ropera +1 de golpe flamígera* a un *martillo de guerra +2 de golpe gélido*, debes decidir si quieres acabar con una *espada ropera +1 de golpe* y un *martillo de guerra +2 de golpe flamígero gélido* o bien con una *espada ropera +1 de golpe gélida* y un *martillo de guerra +2 de golpe flamígero*.

Runas Fundamentales de Armadura

POTENCIA DE ARMADURA — RUNA 5 O MÁS

ABJURACIÓN MÁGICO

Uso grabada en una armadura

Unas custodias mágicas desvían los ataques. Incrementa en 1 el bonificador por objeto de la armadura a la CA. La armadura se puede grabar con una runa de propiedad.

Puedes mejorar la runa de *potencia de armadura* ya grabada en una armadura a una versión más potente, incrementando los valores de la runa existente a los de la nueva. Para hacerlo, tienes que disponer de la fórmula de la más potente, y el Precio de la mejora es la diferencia entre el Precio de las dos.

Tipo *potencia de armadura +1;* **Nivel** 5; **Precio** 160 po; **Requisitos de creación** Tienes el nivel experto en Artesanía.

Tipo *potencia de armadura +2;* **Nivel** 11; **Precio** 1.060 po; **Requisitos de creación** Tienes el nivel maestro en Artesanía.

Incrementa en 2 el bonificador por objeto de la armadura a la CA, y se pueden grabar en ella dos runas de propiedad.

Tipo *potencia de armadura +3;* **Nivel** 18; **Precio** 20.560 po; **Requisitos de creación** Tienes el nivel legendario en Artesanía.

Incrementa en 3 el bonificador por objeto de la armadura a la CA, y se pueden grabar en ella tres runas de propiedad.

RESISTENTE — RUNA 8 O MÁS

ABJURACIÓN MÁGICO

Uso grabada en una armadura

Las runas *resistentes* imbuyen la armadura con magia protectora adicional. Esto concede a su portador un bonificador +1 por objeto a las tiradas de salvación.

Puedes mejorar la runa de potencia de armadura ya grabada en una armadura a una versión más potente, incrementando los valores de la runa existente a los de la nueva runa. Para hacerlo, tienes que disponer de la fórmula de la runa más potente, y el Precio de la mejora es la diferencia entre el Precio de las dos runas.

Tipo *resistente;* **Nivel** 8; **Precio** 340 po

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

ARMAS Y ARMADURAS ESPECÍFICAS

A diferencia de las armas y de las armaduras potenciadas con runas, las armas y armaduras específicas (como por ejemplo la *piel de gul* o una *vengadora sagrada*) se crean con un propósito específico y pueden funcionar de forma completamente diferente a otros objetos de su tipo. Las armas y las armaduras mágicas específicas no pueden obtener runas de propiedad, pero sí puedes añadir o mejorar sus runas fundamentales.

Tipo *resistente mayor;* **Nivel** 14; **Precio** 3.440 po
La armadura concede un bonificador +2 por objeto a las tiradas de salvación.

Tipo *resistente superior;* **Nivel** 20; **Precio** 49.440 po
La armadura concede un bonificador +3 por objeto en tiradas de salvación.

Runas de Arma Fundamentales

GOLPE — RUNA 4 O MÁS

EVOCACIÓN MÁGICO

Uso grabada en una arma

Una runa de *golpe* almacena en el arma magia destructiva, incrementando los dados de daño por arma a dos en lugar de uno. Por ejemplo, una *daga +1 de golpe* inflige 2d4 de daño en lugar de 1d4.

Puedes mejorar la runa de *golpe* ya grabada en un arma a una versión más potente, incrementando los valores de la existente a los de la nueva. Para hacerlo, tienes que disponer de la fórmula de la más potente, y el Precio de la mejora es la diferencia entre el Precio de las dos.

Tipo *golpe;* **Nivel** 4; **Precio** 65 po

Tipo *golpe mayor;* **Nivel** 12; **Precio** 1.065 po
El arma inflige tres dados de daño por arma.

Tipo *golpe superior;* **Nivel** 19; **Precio** 31.065 po
El arma inflige cuatro dados de daño por arma.

POTENCIA DE ARMA — RUNA 2 O MÁS

EVOCACIÓN MÁGICO

Uso grabada en una arma

Unas mejoras mágicas hacen que esta arma golpee de forma certera. Las tiradas de ataque con esta arma obtienen un bonificador +1 por objeto, y sobre el arma se puede grabar una runa de propiedad.

Puedes mejorar la *runa de potencia* de arma ya grabada en un arma a una versión más potente, incrementando los valores de la runa existente a los de la nueva runa. Para hacerlo, tienes que disponer de la fórmula de la runa más potente, y el Precio de la mejora es la diferencia entre el Precio de las dos runas.

Tipo *potencia de arma +1;* **Nivel** 2; **Precio** 35 po; **Requisitos de creación** Tienes el nivel experto en Artesanía.

Tipo *potencia de arma +2;* **Nivel** 10; **Precio** 935 po; **Requisitos de creación** Tienes el nivel maestro en Artesanía.
El bonificador por objeto a las tiradas de ataque es +2 y sobre el arma se pueden grabar dos runas de propiedad.

Tipo *potencia de arma +3;* **Nivel** 16; **Precio** 8.935 po; **Requisitos de creación** Tienes el nivel legendario en Artesanía.
El bonificador por objeto a las tiradas de ataque es +3 y sobre el arma se pueden grabar tres runas de propiedad.

RUNAS DE PROPIEDAD

Las runas de propiedad añaden aptitudes especiales a un arma o armadura además de las runas fundamentales del objeto. Si una armadura o un arma tiene múltiples versiones grabadas de la misma runa, tan sólo se aplica la de mayor nivel. Puedes mejorar una runa de propiedad a un tipo de mayor nivel de dicha runa de la misma forma en la que mejorarías una runa fundamental.

Las aptitudes de las runas que tienen que activarse siguen las runas para la activación de objetos mágicos de la pág. 532.

Runas de Propiedad de Armadura

ANTIMAGIA — RUNA 15

POCO COMÚN ABJURACIÓN MÁGICO

Precio 6.500 po

Uso grabada en una arma

Esta intrincada runa desplaza la energía de los conjuros concediéndote un bonificador +1 por estatus a las tiradas de salvación contra los efectos mágicos.

Activar ↻ orden; **Frecuencia** una vez al día; **Desencadenante** Un conjuro te designa como objetivo o te incluye en su área; **Efecto** La armadura intenta contrarrestar el conjuro desencadenante con el efecto de un conjuro de *disipar magia* de 7º nivel y un modificador +26 a contrarrestar.

Requisitos de creación Proporcionar un lanzamiento de *disipar magia*.

ETÉREA — RUNA 17

POCO COMÚN CONJURACIÓN MÁGICO

Precio 13.500 po

Uso grabada en una armadura

Una runa *etérea* replica la armadura en el Plano Etéreo.

Activar ❖ orden; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Obtienes los efectos del conjuro *excursión etérea*. Esto no requiere concentración y dura 10 minutos o hasta que eliges volver a la forma material como acción gratuita.

Requisitos de creación Suministrar un lanzamiento de *excursión etérea* a 9º nivel.

FORTIFICACIÓN — RUNA 12 O MÁS

ABJURACIÓN MÁGICO

Uso grabada en una armadura intermedia o pesada

Una runa de *fortificación* protege contra los ataques más letales. Cada vez que sufres un impacto crítico llevando la armadura grabada, haz una prueba plana CD 17. Con un éxito, se convierte en un impacto normal. Esta propiedad engrosa la armadura, aumentando en 1 su Impedimenta y en 2 la Fuerza requerida para reducir sus penalizadores.

Tipo *fortificación;* **Nivel** 12; **Precio** 2.000 po

Tipo *fortificación mayor;* **Nivel** 18; **Precio** 24.000 po
La CD de la prueba plana es 14.

ILUSORIA — RUNA 5

ILUSIÓN MÁGICO

Precio 140 po

Uso grabada en una armadura

Esta armadura se puede disfrazar con un mero pensamiento.

Activar ❖ visualizar; **Efecto** Cambias la forma y la apariencia de esta armadura para que parezca ordinaria, o bien unas ropas de calidad a tu gusto. Las estadísticas de la armadura no cambian. Sólo

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

CÓMO MEJORAR RUNAS DE ARMA Y DE ARMADURA

A menudo querrás mejorar las runas fundamentales de un arma o una armadura mágica que ya tienes. Esto requiere mejorar cada runa por separado. Las tablas 11-5 y 11-6 resumen el Precio de cada paso, con un número entre paréntesis que indica el nivel de objeto para la actividad Elaborar. Esto también indica la progresión típica a seguir por un aventurero cuando mejora sus armas y sus armaduras. Las tablas no incluyen las progresiones más improbables, como por ejemplo convertir un *arma +1* directamente en un *arma +1 de golpe mayor*.

TABLA 11-5: PRECIOS DE MEJORA DE ARMADURAS

Armadura inicial	Armadura mejorada	Precio y proceso
armadura +1	*armadura +1 resistente*	340 po para grabar *resistente* (8º nivel)
armadura +1 resistente	*armadura +2 resistente*	900 po para grabar *potencia de armadura +2* (11º nivel)
armadura +2 resistente	*armadura +2 resistente mayor*	3.100 po para grabar *resistente mayor* (14º nivel)
armadura +2 resistente mayor	*armadura +3 resistente mayor*	19.500 po para grabar *potencia de armadura +3* (18º nivel)
armadura +3 resistente mayor	*armadura +3 resistente superior*	46.000 po para grabar *resistente superior* (14º nivel)

TABLA 11-6: PRECIOS DE MEJORA DE ARMAS

Arma inicial	Arma mejorada	Precio y proceso
arma +1	*arma +1 de golpe*	65 po para grabar *golpe* (4º nivel)
arma +1 de golpe	*arma +2 de golpe*	900 po para grabar *potencia de arma +2* (10º nivel)
arma +2 de golpe	*arma +2 de golpe mayor*	1.000 po para grabar *golpe mayor* (12º nivel)
arma +2 de golpe mayor	*arma +3 de golpe mayor*	8.000 po para grabar *potencia de arma +3* (16º nivel)
arma +3 de golpe mayor	*arma +3 de golpe superior*	30.000 po para grabar *golpe superior* (19º nivel)

una criatura que se está beneficiando de *visión verdadera* o un efecto similar puede intentar descreer esta ilusión, con una CD de 25.

INVISIBILIDAD — RUNA 8 O MÁS

ILLUSION MAGICAL

Uso grabada en una armadura ligera

La luz parece penetrar tan sólo parcialmente en esta armadura.

Activar ❖ orden; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Susurrando la palabra de mando te vuelves invisible durante 1 minuto, obteniendo los efectos de un conjuro de *invisibilidad* de 2º nivel.

Tipo *invisibilidad;* **Nivel** 8; **Precio** 500 po

Tipo *invisibilidad mayor;* **Nivel** 10; **Precio** 1.000 po

Puedes activar la armadura hasta tres veces al día.

Requisitos de creación Proporcionar un lanzamiento de *invisibilidad*.

RESBALADIZA — RUNA 3 O MÁS

MÁGICO TRANSMUTACIÓN

Uso grabada en una armadura

Esta propiedad hace que la armadura sea resbaladiza, como si estuviera recubierta de una fina capa de aceite. Obtienes un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Acrobacias para Huir y Escurrirte.

Tipo *resbaladiza;* **Nivel** 3; **Precio** 45 po

Tipo *resbaladiza mayor;* **Nivel** 8; **Precio** 450 po

El bonificador por objeto es +2.

Tipo *resbaladiza superior;* **Nivel** 16; **Precio** 9.000 po

El bonificador por objeto es +3.

RESISTENTE A LA ENERGÍA — RUNA 8 O MÁS

ABJURACIÓN MÁGICO

Uso grabada en una armadura

Estos símbolos transmiten fuerzas protectoras procedentes de los Planos Elementales. Obtienes resistencia 5 al ácido, la electricidad, el fuego o el frío. El artesano elige el tipo de daño al crear la runa. Se pueden grabar en una armadura múltiples runas *resistentes a la energía*; en lugar de utilizar tan sólo el efecto de mayor nivel, cada una debe proporcionar resistencia a un tipo de daño diferente. Por ejemplo, una *coraza +2 resistente al ácido resistente al fuego mayor* te concedería resistencia 5 al ácido y resistencia 10 al fuego.

Tipo *resistente a la energía;* **Nivel** 8; **Precio** 420 po

Tipo *resistente a la energía mayor;* **Nivel** 12; **Precio** 1.650 po

Obtienes resistencia 10 al tipo de daño especificado.

SOMBRA — RUNA 5 O MÁS

MÁGICO TRANSMUTACIÓN

Uso grabada en una armadura ligera o intermedia no metálica

Una armadura con esta runa se vuelve de color negro brumoso. Obtienes un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Sigilo mientras la llevas puesta.

Tipo *sombra;* **Nivel** 3; **Precio** 55 po

Tipo *sombra mayor;* **Nivel** 9; **Precio** 650 po

El bonificador por objeto es +2.

Tipo *sombra superior;* **Nivel** 17; **Precio** 14.000 po

El bonificador por objeto es +3.

Runas de Propiedad de Arma

AFILADA — RUNA 13

POCO COMÚN MÁGICA TRANSMUTACIÓN

Precio 3.000 po

Uso grabada en un arma cuerpo a cuerpo perforante o cortante

Los filos de un arma afilada son preternaturalmente agudos. Los ataques con esta arma infligen un impacto crítico con un 19 en el dado si dicho resultado es un éxito. Esta propiedad no tiene efecto sobre un 19 si el resultado sería un fallo.

ALMACENACONJUROS RUNA 13

POCO COMÚN | ABJURACIÓN | MÁGICO

Precio 2.700 po

Uso grabada en un arma cuerpo a cuerpo

Una runa *almacenaconjuros* crea un depósito de energía sobrenatural en el interior del arma grabada. Un lanzador de conjuros puede invertir 1 minuto en lanzar un conjuro de 3er nivel o inferior sobre el arma. El conjuro debe tener un lanzamiento de dos acciones o menos y debe ser capaz de designar como objetivo a una criatura diferente al lanzador. El conjuro no tiene efecto inmediato, sino que se almacena para más tarde. Cuando empuñas un arma *almacenaconjuros*, conoces de inmediato el nombre y el nivel del conjuro almacenado. Un arma *almacenaconjuros* encontrada como tesoro tiene un 50% de probabilidad de tener almacenado un conjuro a elección del DJ.

Activar ❖ orden; **Requisitos** En tu acción previa este turno, has acertado y dañado a una criatura con esta arma; **Efecto** Desatas el conjuro almacenado, que utiliza el objetivo del ataque desencadenante como objetivo del conjuro. Esto vacía el conjuro del arma y permite que se vuelva a lanzar otro conjuro sobre ella. Si el conjuro requiere una tirada de ataque de conjuro, el resultado de tu tirada de ataque con el arma determina el grado de éxito del mismo y, si requiere una tirada de salvación, la CD es 30.

Activar ❖ orden; **Efecto** Gastas de forma inofensiva el conjuro almacenado. Esto libera el arma para poder almacenar un nuevo conjuro.

ANÁRQUICA RUNA 11

CAÓTICO | EVOCACIÓN | MÁGICO

Precio 1.400 po

Uso grabada en un arma que no tiene ya grabada una runa *axiomática*

Una runa *anárquica* es irregular y asimétrica, canalizando energía caótica. Un arma con esta runa inflige 1d6 adicional de daño caótico contra los objetivos legales. Si eres legal, quedas debilitado 2 mientras llevas o empuñas esta arma.

Cuando obtienes un éxito crítico en un golpe con esta arma contra una criatura legal, tira 1d6. Con un 1 o un 2, infliges el doble del daño mínimo; con un 3 o un 4, doblas normalmente tu daño; con un 5 o un 6, infliges el doble del daño máximo.

Requisitos de creación Tienes que ser de alineamiento caótico.

AXIOMÁTICA RUNA 11

EVOCACIÓN | LEGAL | MÁGICA

Precio 1.400 po

Uso grabada en un arma que no tiene ya grabada una runa *anárquica*

Compleja y simétrica, una runa axiomática imbuye a un arma con energía legal. Un arma con esta runa inflige 1d6 adicional de daño legal contra los objetivos caóticos. Si eres caótico, quedas debilitado 2 mientras llevas o empuñas esta arma.

Cuando tienes un éxito crítico en una tirada de ataque con esta arma contra una criatura caótica, en lugar de tirar los dados cuenta cada dado de daño por arma como daño medio redondeado hacia arriba (3 para d4, 4 para d6, 5 para d8, 6 para d10, 7 para d12).

Requisitos de creación Tienes que ser de alineamiento legal.

CAMBIANTE RUNA 6

MÁGICO | TRANSMUTACIÓN

Precio 225 po

Uso grabada en un arma cuerpo a cuerpo

Con un instante de manipulación, puedes cambiar esta arma a un arma diferente con una forma similar.

Activar ❖ Interactuar; **Efecto** El arma adopta la forma de otra arma cuerpo a cuerpo que requiere para empuñarla el mismo número de manos. Las runas del arma y cualquier material precioso del que está hecha se aplican a la nueva forma del arma. Cualquier runa de propiedad que no se puede aplicar a la nueva forma queda suprimida hasta que el objeto adopta una forma a la que sí se puede aplicar.

CORROSIVA RUNA 8 O MÁS

ÁCIDO | CONJURACIÓN | MÁGICO

Uso grabada en un arma

El ácido chisporrotea a través de la superficie del arma. Cuando impactas con el arma, suma 1d6 daño por ácido al daño infligido. Además, con un impacto crítico, la armadura del objetivo (si lleva) sufre 3d6 daño por ácido (antes de aplicar la Dureza); si el objetivo tiene un escudo alzado, el escudo sufre dicho daño en su lugar.

Tipo *corrosivo;* **Nivel** 8; **Precio** 500 po

Tipo *corrosivo mayor;* **Nivel** 15; **Precio** 6.500 po

El daño por ácido infligido por esta arma ignora la resistencia al ácido del objetivo. Con un impacto crítico, incrementa a 6d6 el daño por ácido infligido a una armadura o a un escudo.

DANZANTE RUNA 13

POCO COMÚN | EVOCACIÓN | MÁGICO

Precio 2.700 po

Uso grabada en un arma cuerpo a cuerpo

Un arma *danzante* vuela de forma autónoma y ataca a tus enemigos.

Activar ❖❖ orden, Interactuar; **Efecto** Sueltas el arma, que danza por los aires, luchando independientemente contra el último enemigo al que has atacado, o al más cercano si tu enemigo ha sido derrotado. Al final de tu turno cada asalto, el arma puede volar hasta su Velocidad de 40 pies (*12 m*) y después volar de nuevo o dar un Golpe a una criatura a su alcance.

El arma tiene un espacio de 5 pies (*1,5 m*) pero no bloquea ni impide a los enemigos que intentan atravesar dicho espacio, ni se beneficia del flanqueo ni lo proporciona. El arma no puede atravesar el espacio de un enemigo. El arma no puede utilizar reacciones y sus acciones de volar no desencadenan reacciones.

Mientras esta activada, un arma *danzante* propina Golpes con un modificador al ataque de +24 más su bonificador por objeto a las tiradas de ataque. Utiliza el daño normal del arma, pero tiene un modificador +0 por Fuerza. Las aptitudes del arma que se desencadenan automáticamente con un impacto o un impacto crítico siguen funcionando, pero el arma no puede ser activada ni beneficiarse de ninguna de tus aptitudes mientras danza.

Cada asalto, cuando el arma acaba de utilizar sus acciones, haz una prueba plana CD 6. Con un fallo, la activación se acaba y el arma cae al suelo. No puedes activar de nuevo el objeto hasta al cabo de 10 minutos.

DISRUPTORA RUNA 5 O MÁS

MÁGICO | NIGROMANCIA

Uso grabada en un arma cuerpo a cuerpo

Un arma *disruptora* pulsa con energía positiva, infligiendo 1d6 adicional de daño positivo a los muertos vivientes. Con un impacto crítico, el muerto viviente queda también debilitado 1 hasta el final de

tu siguiente turno.

Tipo *disruptora;* **Nivel** 5; **Precio** 150 po

Tipo *disruptora mayor;* **Nivel** 14 (poco común); **Precio** 4.300 po

Incrementa a 2d6 el daño adicional. Con un impacto crítico, en lugar de quedar debilitada 1, la criatura muerta viviente debe hacer una salvación de Fortaleza CD 34 con los siguientes efectos. Este es un efecto de incapacitación.

Éxito crítico Queda debilitada 1 hasta el final de tu siguiente turno.

Éxito Queda debilitada 2 hasta el final de tu siguiente turno.

Fallo Queda debilitada 3 hasta el final de tu siguiente turno.

Fallo crítico Queda destruida.

ELECTRIZANTE — RUNA 8 O MÁS

ELECTRICIDAD | EVOCACIÓN | MÁGICO

Uso grabada en un arma

Arcos eléctricos recorren esta arma, infligiendo 1d6 daño adicional por electricidad con un impacto. Con un impacto crítico, surgen arcos eléctricos para infligir una cantidad igual de daño por electricidad hasta a otras dos criaturas a tu elección que están a 10 pies (*3 m*) o menos del objetivo.

Tipo *electrizante;* **Nivel** 8; **Precio** 500 po

Tipo *electrizante mayor;* **Nivel** 15; **Precio** 6.500 po

El daño por electricidad infligido por esta arma ignora la resistencia a la electricidad del objetivo (y la de las otras criaturas, con un impacto crítico).

FLAMÍGERA — RUNA 8 O MÁS

CONJURACIÓN | FUEGO | MÁGICO

Uso grabada en un arma

Esta arma está potenciada por unas llamas oscilantes. El arma inflige 1d6 adicional daño por fuego en un Golpe con éxito, más 1d10 daño persistente por fuego con un impacto crítico.

Tipo *flamígera;* **Nivel** 8; **Precio** 500 po

Tipo *flamígera mayor;* **Nivel** 15; **Precio** 6.500 po

Con un impacto crítico, incrementa a 2d10 el daño persistente. En daño por fuego infligido por esta arma (incluido el daño persistente por fuego) ignora la resistencia al fuego del objetivo.

GÉLIDA — RUNA 8 O MÁS

CONJURACIÓN | FRÍO | MÁGICO

Uso grabada en un arma

Esta arma está potenciada por un frío congelante. Inflige 1d6 daño adicional por frío en un Golpe con éxito. Con un impacto crítico, el objetivo quedará también lentificado 1 hasta el final de tu siguiente turno, a menos que tenga éxito en una salvación de Fortaleza CD 24.

Tipo *gélida;* **Nivel** 8; **Precio** 500 po

Tipo *gélida mayor;* **Nivel** 15; **Precio** 6.500 po

La CD de la salvación es 34. El daño por frío infligido por esta arma ignora la resistencia al frío del objetivo.

GRAVE — RUNA 9

ENCANTAMIENTO | MÁGICO

Precio 700 po

Uso grabada en un arma

Cuando tu tirada de ataque con esta arma es un impacto crítico y obtiene el efecto de especialización crítica, obtienes un beneficio adicional que depende de su grupo de armas.

Arco La prueba de Atletismo para arrancarse el proyectil es CD 20.

Arma de asta Puedes echar atrás de un golpe hasta 10 pies (*3 m*) al objetivo.

Clava Puedes echar atrás de un golpe hasta 15 pies (*4,5 m*) al objetivo.

Cuchillo El objetivo sufre un penalizador de -5 pies (*-1,5 m*) a su Velocidad mientras sufre el daño persistente por sangrado.

Dardo El daño base persistente por sangrado se incrementa a 2d6.

Escudo Puedes echar atrás de un golpe hasta 10 pies (*3 m*) al objetivo.

Espada El objetivo queda desprevenido hasta el final de tu siguiente turno.

Hacha Puedes dañar a una tercera criatura, con las mismas restricciones.

Honda El objetivo también sufre un penalizador de -10 pies (*-3 m*) por estatus a su Velocidad durante 1 asalto si falla la salvación.

Lanza El estado de torpe dura 2 asaltos.

Mangual Mueves 5 pies (*1,5 m*) al objetivo. No puedes apartarlo directamente de ti, pero si moverlo en otra dirección a elegir por ti.

Martillo También puedes echar atrás de un golpe hasta 5 pies (*1,5 m*) al objetivo.

Pelea El objetivo sufre un penalizador -4 por circunstancia a su salvación.

Pico El daño adicional debido al efecto de especialización crítica se incrementa a 4 por dado de daño de arma.

HIRIENTE — RUNA 7

MÁGICO | NIGROMANCIA

Precio 340 po

Uso grabada en un arma cuerpo a cuerpo perforante o cortante

Las armas con runas *hirientes* se dice que están sedientas de sangre. Cuando aciertas a una criatura con un arma *hiriente*, infliges 1d6 daño persistente adicional por sangrado. Con un impacto crítico, en su lugar inflige 1d12 daño persistente por sangrado.

RETORNANTE — RUNA 3

EVOCACIÓN | MÁGICO

Precio 55 po

Uso grabada en un arma arrojadiza

Cuando das un Golpe arrojadizo con esta arma, vuela de vuelta a tu mano una vez completado el mismo. Si tienes las manos llenas cuando el arma retorna, cae al suelo en tu espacio.

SACRÍLEGA — RUNA 11

EVOCACIÓN | MÁGICA | MAL

Precio 1.400 po

Uso grabada en un arma carente de una runa *sagrada*

Una runa *sacrílega* instila poder infernal en el arma grabada. Un arma con esta runa inflige 1d6 daño maligno adicional cuando impacta sobre un objetivo de alineamiento bueno. Si eres de alineamiento bueno, quedas debilitado 2 mientras llevas o empuñas esta arma.

Activate ↷ orden; **Frecuencia** una vez al día; **Desencadenante** Obtienes un éxito crítico en una tirada de ataque con el arma contra una criatura de alineamiento bueno; **Efecto** El objetivo sufre tanto daño persistente por sangrado como 1d8 por dado de daño del arma grabada.

Requisitos de creación Tienes que ser de alineamiento maligno.

SAGRADA — RUNA 11

BIEN | EVOCACIÓN | MÁGICA

Precio 1.400 po

Uso grabada en un arma carente de una runa *sacrílega*

Las armas *sagradas* tienen a sus órdenes una poderosa energía ce-

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

lestial. Un arma con esta runa inflige 1d6 adicional de daño bueno contra los objetivos malignos. Si eres maligno, quedas debilitado 2 mientras llevas o empuñas esta arma.

Activar ↻ orden; **Frecuencia** una vez al día; **Desencadenante** Tienes un éxito crítico en una tirada de ataque con el arma contra una criatura maligna; **Efecto** Recuperas tantos PG como el doble del nivel de la criatura maligna. Éste es un efecto bueno, positivo y de curación.

Requisitos de creación Tienes que ser de alineamiento bueno.

TOQUE FANTASMAL — RUNA 4

MÁGICO | TRANSMUTACIÓN

Precio 75 po

Uso grabada en un arma cuerpo a cuerpo

El arma puede dañar a las criaturas carentes de forma física. Un arma de *toque fantasmal* es particularmente efectiva contra las criaturas incorporales, que casi siempre tienen una debilidad específica ante las armas de *toque fantasmal*. Las criaturas incorporales pueden tocar, sostener y empuñar armas de *toque fantasmal* (a diferencia de la mayoría de objetos físicos).

TRONANTE — RUNA 8 O MÁS

EVOCACIÓN | MÁGICO | SÓNICO

Uso grabada en un arma

Esta arma desata un trueno cuando impacta, infligiendo 1d6 daño sónico adicional en un Golpe con éxito. Con un impacto crítico, el objetivo tiene que tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 24 o quedar ensordecido durante 1 minuto (o 1 hora con un fallo crítico).

Tipo *tronante*; **Nivel** 8; **Precio** 500 po

Tipo *tronante mayor*; **Nivel** 15; **Precio** 6.500 po

La CD de la salvación es 34 y la sordera es permanente. El daño sónico infligido por esta arma ignora la resistencia del objetivo al daño sónico.

VELOCIDAD — RUNA 16

RARO | MÁGICO | TRANSMUTACIÓN

Precio 10.000 po

Uso grabada en un arma

Los ataques con un arma de *velocidad* son sobrenaturalmente rápidos. Mientras empuñas un arma de *velocidad*, obtienes el estado acelerado, pero sólo puedes utilizar la acción adicional concedida para dar un Golpe con el arma grabada.

VORPALINA — RUNA 17

RARO | EVOCACIÓN | MÁGICO

Precio 15.000 po

Uso grabada en un arma cuerpo a cuerpo cortante

Forjadas originalmente como forma de matar al legendario jabberwock, las armas *vorpalinas* han demostrado ser igualmente efectivas casi contra cualquier enemigo dotado de cabeza.

Activate ↻ visualizar (muerte, incapacitación); **Desencadenante** Obtienes un 20 natural en un Golpe con el arma, obtienes un éxito crítico e infliges daño cortante. El objetivo debe tener cabeza; **Efecto** El objetivo debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 37 o quedar decapitado. Esto mata a cualquier criatura excepto a las que no requieren cabeza para vivir. Para las criaturas con cabezas múltiples, esto sólo suele matar a la criatura si cortas su última cabeza.

Sustancias alquímicas

Las sustancias alquímicas no son mágicas. En su lugar utilizan las propiedades de los productos químicos volátiles, de los minerales exóticos, de las plantas más potentes y otras sustancias, conocidos colectivamente como reactivos alquímicos. Por ello, las sustancias alquímicas no irradian aura mágica y no se pueden disipar ni ser afectadas por *disipar magia*. Sus efectos duran una cantidad de tiempo predeterminada o hasta que son contrarrestados de alguna forma, por lo general física.

A veces las reacciones de los reactivos alquímicos crean efectos que parecen mágicos, y en otras ocasiones oscilan entre lo puramente reactivo y lo inexplicable. Los alquimistas pueden infundir a los reactivos con parte de su propia esencia, lo que les permite crear de forma efectiva sustancias alquímicas de vida corta sin coste monetario. Incluso en dichos casos, las sustancias alquímicas no irradian auras mágicas, y en su lugar utilizan la esencia infundida del alquimista como catalizador adicional para los efectos alquímicos de cada una.

Las reglas para crear sustancias alquímicas están en la actividad Elaborar, en la pág. 242, y necesitas la dote de habilidad Artesanía alquímica para poder Elaborar sustancias alquímicas. Un fallo crítico en una prueba de Artesanía cuando estás elaborando sustancias alquímicas suele causar un efecto peligroso, como por ejemplo una explosión en caso de una bomba o la exposición accidental en caso de un veneno, además de perder parte de los materiales. Algunas sustancias alquímicas tienen Requisitos adicionales más allá de los indicados en la actividad Elaborar; dichas sustancias tienen los Requisitos indicados en una entrada de Requisitos de creación.

Todas las sustancias alquímicas tienen el rasgo alquímico. La mayoría también tiene el rasgo consumible, que significa que el objeto se agota una vez activado. Los rasgos bomba, elixir y veneno indican categorías especiales de sustancias alquímicas, cada una de las cuales se describe en las siguientes páginas. Las sustancias alquímicas que carecen de rasgos se denominan material alquímico y se describen con más detalle en la pág. 607.

Esta sección contiene las siguientes subcategorías. Las reglas especiales aparecen al inicio de la sección relevante.

- Las **bombas alquímicas** aparecen en la pág. 602.
- Los **elixires alquímicos** se indican en la pág. 603.
- El **material alquímico** se pueden encontrar en la pág. 607.
- Los **venenos alquímicos** empiezan en la pág. 608.

TABLA 11-2: SUSTANCIAS ALQUÍMICAS POR NIVEL

La Tabla 11-2 muestra las sustancias alquímicas ordenadas por nivel y por categoría, como referencia sobre todo para los personajes alquimistas.

Nivel del objeto		Categoría	Página
1	Bolsa de maraña, menor	Bomba	602
1	Frasco de ácido, menor	Bomba	602
1	Fuego de alquimista, menor	Bomba	602
1	Piedra de trueno, menor	Bomba	603
1	Rayo embotellado, menor	Bomba	603
1	Vial de escarcha, menor	Bomba	603
1	Antídoto, menor	Elixir	604
1	Antiplaga, menor	Elixir	604
1	Elixir de la vida, inferior	Elixir	604

Nivel del objeto		Categoría	Página
1	Elixir de ojo de águila, menor	Elixir	604
1	Elixir del saltador, menor	Elixir	606
1	Elixir del guepardo, menor	Elixir	605
1	Mutágeno bestial, menor	Elixir	606
1	Mutágeno cognitivo, menor	Elixir	606
1	Mutágeno de juggernaut, menor	Elixir	607
1	Mutágeno de mercurio, menor	Elixir	607
1	Mutágeno de pico de oro, menor	Elixir	607
1	Mutágeno sereno, menor	Elixir	607
1	Aceite de serpiente	Material	607
1	Ahumadera, menor	Material	608
1	Cetro solar	Material	608
1	Ramita yesquera	Material	608
1	Arsénico	Veneno	609
1	Veneno de ciempiés gigante	Veneno	611
3	Vial de escarcha, moderado	Bomba	603
2	Elixir de comprensión, menor	Elixir	604
2	Elixir de ojo de gato	Elixir	604
2	Elixir de visión en la oscuridad, menor	Elixir	605
2	Elixir del infiltrador	Elixir	605
2	Infusión del bravo, menor	Elixir	606
2	Lustre de plata	Material	608
2	Belladona	Veneno	609
2	Veneno de víbora negra	Veneno	612
2	Veneno letárgico	Veneno	612
3	Bolsa de maraña, moderada	Bomba	602
3	Frasco de ácido, moderado	Bomba	602
3	Fuego de alquimista, moderado	Bomba	602
3	Rayo embotellado, moderado	Bomba	603
3	Piedra de trueno, moderada	Bomba	546
3	Mutágeno bestial, moderado	Elixir	606
3	Mutágeno cognitivo, moderado	Elixir	606
3	Mutágeno de juggernaut, moderado	Elixir	607
3	Mutágeno de mercurio, moderado	Elixir	607
3	Mutágeno de pico de oro, moderado	Elixir	607
3	Mutágeno sereno, moderado	Elixir	607
3	Aceite de cytilesh	Veneno	609
3	Raíz de sepultura	Veneno	611
4	Elixir de forma de niebla, menor	Elixir	604
4	Elixir de lobo invernal, menor	Elixir	606
4	Elixir de ojo de bombardero, menor	Elixir	605
4	Elixir de puño de piedra	Elixir	605
4	Elixir de salamandra, menor	Elixir	605
4	Elixir de visión en la oscuridad, moderado	Elixir	605
5	Elixir de la vida, menor	Elixir	604
5	Elixir de ojo de águila, moderado	Elixir	604
5	Elixir de toque del mar, menor	Elixir	605
5	Elixir del guepardo, moderado	Elixir	605
5	Veneno de araña cazadora	Veneno	611
6	Antídoto, moderado	Elixir	604
6	Antiplaga, moderado	Elixir	604
6	Elixir de forma de niebla, moderado	Elixir	604
6	Veneno de escorpión gigante	Veneno	611
7	Elixir de comprensión, mayor	Elixir	604
7	Elixir del saltador mayor	Elixir	606
7	Ahumadera, mayor	Material	608
7	Pasta de raíz de viraguia	Veneno	610
7	Veneno de avispa gigante	Veneno	611
8	Elixir de visión en la oscuridad, mayor	Elixir	605
8	Residuo de hoja de aguja	Veneno	611
8	Veneno de wyvern	Veneno	612
9	Elixir de la vida, moderado	Elixir	604
9	Elixir del guepardo, mayor	Elixir	605
9	Polvo de liche	Veneno	610
9	Raíz araña	Veneno	610
10	Antídoto, mayor	Elixir	604
10	Antiplaga, mayor	Elixir	604
10	Elixir de forma de niebla, mayor	Elixir	604
10	Elixir de ojo de águila, mayor	Elixir	604
10	Infusión del bravo, moderada	Elixir	606
10	Acónito	Veneno	609
10	Esencia de sombra	Veneno	610
11	Bolsa de maraña, mayor	Bomba	602
11	Frasco de ácido, mayor	Bomba	602
11	Fuego de alquimista, mayor	Bomba	603
11	Piedra de trueno, mayor	Bomba	546
11	Rayo embotellado, mayor	Bomba	603
11	Vial de escarcha, mayor	Bomba	603
11	Mutágeno bestial, mayor	Elixir	606
11	Mutágeno cognitivo, mayor	Elixir	606
11	Mutágeno de juggernaut, mayor	Elixir	607
11	Mutágeno de mercurio, mayor	Elixir	607
11	Mutágeno de pico de oro, mayor	Elixir	607
11	Mutágeno sereno, mayor	Elixir	607
11	Resina de quemadura asoladora	Veneno	611
12	Elixir de lobo invernal, moderado	Elixir	606
12	Elixir de salamandra, mayor	Elixir	605
12	Elixir de toque del mar, moderado	Elixir	605
12	Vino de sopor	Veneno	612
13	Elixir de la vida, mayor	Elixir	604
13	Polvo de hongo de la muerte	Veneno	610
13	Veneno de gusano púrpura	Veneno	612
14	Antídoto, superior	Elixir	604
14	Antiplaga, superior	Elixir	604
14	Elixir de ojo de bombardero, mayor	Elixir	605
15	Elixir de la vida, mayor	Elixir	604
15	Elixir de toque del mar, mayor	Elixir	605
15	Infusión del bravo, mayor	Elixir	606
15	Bilis de dragón	Veneno	609
15	Bruma de niebla mental	Veneno	610
16	Elixir de lobo invernal, mayor	Elixir	606
16	Elixir de ojo de águila, superior	Elixir	604
16	Elixir de salamandra, mayor	Elixir	605
16	Vapor de pesadilla	Veneno	611
16	Vapores de azufre	Veneno	611
17	Bolsa de maraña, superior	Bomba	602
17	Frasco de ácido, superior	Bomba	602
17	Fuego de alquimista, superior	Bomba	603
17	Piedra de trueno, superior	Bomba	603
17	Rayo embotellado, superior	Bomba	603

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Nivel del objeto		Categoría	Página
17	Vial de escarcha, superior	Bomba	603
17	Mutágeno bestial, superior	Elixir	606
17	Mutágeno cognitivo, superior	Elixir	606
17	Mutágeno de juggernaut, superior	Elixir	607
17	Mutágeno de mercurio, superior	Elixir	607
17	Mutágeno de pico de oro, superior	Elixir	607
17	Mutágeno sereno, superior	Elixir	607
17	Cicuta	Veneno	610
18	Sueño del rey	Veneno	611
19	Elixir de la vida, verdadero	Elixir	604
19	Extracto de loto negro	Veneno	610
20	Elixir de rejuvenecimiento	Elixir	605
20	Piedra filosofal	Material	608
20	Lágrimas de la muerte	Veneno	610

BOMBAS ALQUÍMICAS

Una bomba alquímica combina componentes químicos volátiles que explotan cuando la bomba impacta contra una criatura u objeto. La mayoría inflige daño, aunque otras tienen efectos variados. Las bombas tienen el rasgo bomba.

Se trata de armas marciales arrojadizas con un incremento de rango de distancia de 20 pies (*6 m*). Cuando arrojas una bomba, haces una tirada de ataque de arma contra la CA del objetivo, como harías con otra arma. Se necesita una mano para extraer, preparar y lanzar una bomba. Debido a la complejidad que implica preparar una bomba, los Golpes para arrojar bombas alquímicas obtienen el rasgo manipular. La bomba se activa cuando se arroja como un Golpe; no tienes que activarla por separado.

El Rasgo Salpicadura

La mayoría de bombas tienen el rasgo salpicadura. Cuando utilizas un arma arrojadiza con el rasgo salpicadura, no sumas a la tirada de daño tu modificador por Fuerza. Si un ataque con un arma de salpicadura falla, tiene éxito o tiene un éxito crítico, todas las criaturas a 5 pies (*1,5 m*) o menos del objetivo (incluido éste) sufren el daño de salpicadura indicado. Con un fallo, pero no con un fallo crítico, el objetivo del ataque sufre el daño de salpicadura. Suma el daño de salpicadura al daño inicial contra el objetivo antes de aplicar las resistencias o debilidades del mismo. Con un impacto crítico el daño de salpicadura no se multiplica.

Por ejemplo, si arrojas un frasco de ácido menor e impactas, dicha criatura sufre 1 daño por ácido, 1d6 daño persistente por ácido y 1 daño de salpicadura por ácido. Todo el resto de criaturas a 5 pies (*1,5 m*) o menos del objetivo sufren 1 daño de salpicadura por ácido. Con un impacto crítico, el objetivo sufre 2 daño por ácido y 2d6 daño persistente por ácido, pero el daño de salpicadura sigue siendo 1. Si fallas, el objetivo sufre 1 daño de salpicadura. Con un fallo crítico, nadie sufre daño alguno.

BOLSA DE MARAÑA — SUSTANCIA 1 O MÁS

ALQUÍMICO BOMBA CONSUMIBLE

Uso sostenida en una mano; **Impedimenta** L

Activar ❖ Golpe

Una bolsa de maraña está llena de sustancias pegajosas. Cuando impactas a una criatura con una de ellas, la criatura sufre un penalizador por estatus a sus Velocidades durante 1 minuto. Muchos tipos de bolsa de maraña también conceden un bonificador por objeto a las tiradas de ataque.

Con un impacto crítico, una criatura en contacto con una superficie sólida se queda pegada a la misma e inmovilizada durante 1 asalto, y una criatura que vuela ve cómo sus alas se enredan, haciendo que caiga de forma segura a tierra y quedando incapaz de Volar de nuevo durante 1 asalto. Las bolsas de maraña no son efectivas cuando se utilizan con una criatura que está en el agua. El objetivo puede acabar con cualquier efecto Huyendo o invirtiendo un total de 3 acciones de Interactuar para quitarse con cuidado las sustancias pegajosas. Dichas acciones de Interactuar no tienen por qué ser consecutivas, y otras criaturas también pueden proporcionarlas.

Tipo menor; **Nivel** 1; **Precio** 3 po

El objetivo sufre un penalizador de -10 pies (*-3 m*) y la CD de Huir es 17.

Tipo moderado; **Nivel** 3; **Precio** 10 po

Obtienes un bonificador +1 por objeto a las tiradas de ataque, el objetivo sufre un penalizador de -15 pies (*-4,5 m*) y la CD de Huir es 19

Tipo mayor; **Nivel** 11; **Precio** 250 po

Obtienes un bonificador +2 por objeto a las tiradas de ataque, el objetivo sufre un penalizador de -15 pies (*-4,5 m*) y la CD de Huir es 28.

Tipo superior; **Nivel** 17; **Precio** 2.500 po

Obtienes un bonificador +3 por objeto a las tiradas de ataque, el objetivo sufre un penalizador de -20 pies (*-6 m*) y la CD de Huir es 37.

FRASCO DE ÁCIDO — SUSTANCIA 1 O MÁS

ÁCIDO ALQUÍMICO BOMBA CONSUMIBLE SALPICADURA

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** L

Activar ❖ Golpe

Este frasco lleno de ácido corrosivo inflige 1 daño por ácido, el daño persistente por ácido indicado y el daño de salpicadura por ácido indicado. Muchos tipos conceden un bonificador por objeto a las tiradas de ataque.

Tipo menor; **Nivel** 1; **Precio** 3 po

Inflige 1d6 daño persistente por ácido y 1 daño de salpicadura por ácido.

Tipo moderado; **Nivel** 3; **Precio** 10 po

Obtienes un bonificador +1 por objeto a las tiradas de ataque. La bomba inflige 2d6 daño persistente por ácido y 2 daño de salpicadura por ácido.

Tipo mayor; **Nivel** 11; **Precio** 250 po

Obtienes un bonificador +2 por objeto a las tiradas de ataque. La bomba inflige 3d6 daño persistente por ácido y 3 daño de salpicadura por ácido.

Tipo superior; **Nivel** 17; **Precio** 2.500 po

Obtienes un bonificador +3 por objeto a las tiradas de ataque. La bomba inflige 4d6 daño persistente por ácido y 4 daño de salpicadura por ácido.

FUEGO DE ALQUIMISTA — SUSTANCIA 1 O MÁS

ALQUÍMICO BOMBA CONSUMIBLE FUEGO SALPICADURA

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** L

Activar ❖ Golpe

El fuego de alquimista es una combinación de líquidos volátiles que se inflaman cuando se ven expuestos al aire. Inflige el daño indicado, daño persistente por fuego y daño por salpicadura. Muchos tipos conceden un bonificador por objeto a las tiradas de ataque.

Tipo menor; **Nivel** 1; **Precio** 3 po

La bomba inflige 1d8 daño por fuego, 1 daño persistente por fuego y 1 daño de salpicadura por fuego.

Tipo moderado; **Nivel** 3; **Precio** 10 po

Obtienes un bonificador +1 por objeto a las tiradas de ataque. La bomba inflige 2d8 daño por fuego, 2 daño persistente por fuego y 2 daño de salpicadura por fuego.

Tipo mayor; **Nivel** 11; **Precio** 250 po

Obtienes un bonificador +2 por objeto a las tiradas de ataque. La bomba inflige 3d8 daño por fuego, 3 daño persistente por fuego y 3 daño de salpicadura por fuego.

Tipo superior; **Nivel** 17; **Precio** 2.500 po

Obtienes un bonificador +3 por objeto a las tiradas de ataque. La bomba inflige 4d8 daño por fuego, 4 daño persistente por fuego y 4 daño de salpicadura por fuego.

Piedra de trueno — Sustancia 1 o más

ALQUÍMICO BOMBA CONSUMIBLE SALPICADURA SÓNICO

Uso sostenida en una mano; **Impedimenta** L

Activar ❖ Golpe

Cuando está piedra impacta a una criatura o a una superficie dura, explota con un estruendo ensordecedor. Una piedra de trueno inflige el daño sónico indicado y daño de salpicadura sónico, y cada criatura a 10 pies (*3 m*) o menos del espacio en el que explota la piedra debe tener éxito en una salvación de Fortaleza con la CD indicada o queda ensordecida hasta el final de su siguiente turno. Muchos tipos de piedra de trueno conceden un bonificador por objeto a las tiradas de ataque.

Tipo menor; **Nivel** 1; **Precio** 3 po

La bomba inflige 1d4 daño sónico y 1 daño de salpicadura sónico, y la CD es 17.

Tipo moderado; **Nivel** 3; **Precio** 10 po

Obtienes un bonificador +1 por objeto a las tiradas de ataque. La bomba inflige 2d4 daño sónico y 2 daño de salpicadura sónico, y la CD es 20.

Tipo mayor; **Nivel** 11; **Precio** 250 po

Obtienes un bonificador +2 por objeto a las tiradas de ataque. La bomba inflige 3d4 daño sónico y 3 daño de salpicadura sónico, y la CD es 28.

Tipo superior; **Nivel** 17; **Precio** 2.500 po

Obtienes un bonificador +3 por objeto a las tiradas de ataque. La bomba inflige 4d4 daño sónico y 4 daño de salpicadura sónico, y la CD es 36.

Rayo embotellado — Sustancia 1 o más

ALQUÍMICO BOMBA CONSUMIBLE ELECTRICIDAD SALPICADURA

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** L

Activar ❖ Golpe

El rayo embotellado consiste en diversos reactivos volátiles que crean una explosión eléctrica cuando se ven expuestos al aire. Inflige el daño por electricidad indicado y daño de salpicadura por electricidad. Con un impacto, el objetivo queda desprevenido hasta el inicio de tu siguiente turno. Muchos tipos conceden un bonificador por objeto a las tiradas de ataque.

Tipo menor; **Nivel** 1; **Precio** 3 po

Inflige 1d6 daño por electricidad y 1 daño de salpicadura por electricidad

Tipo moderado; **Nivel** 3; **Precio** 10 po

Obtienes un bonificador +1 por objeto a las tiradas de ataque. Inflige 2d6 daño por electricidad y 2 daño de salpicadura por electricidad.

Tipo mayor; **Nivel** 11; **Precio** 250 po

Obtienes un bonificador +2 por objeto a las tiradas de ataque. Inflige 3d6 daño por electricidad y 3 daño de salpicadura por electricidad.

Tipo superior; **Nivel** 17; **Precio** 2.500 po

Obtienes un bonificador +3 por objeto a las tiradas de ataque. Inflige 4d6 daño por electricidad y 4 daño de salpicadura por electricidad.

Vial de escarcha — Sustancia 1 o más

ALQUÍMICO BOMBA CONSUMIBLE FRÍO SALPICADURA

Uso sostenida en una mano; **Impedimenta** L

Activar ❖ Golpe

Los reactivos líquidos contenidos en este vial absorben rápidamente calor cuando se exponen al aire. Un vial de escarcha inflige el daño por frío indicado y daño de salpicadura por frío. Con un impacto, el objetivo sufre un penalizador por estatus a sus Velocidades hasta el final de su siguiente turno. Muchos tipos de vial de escarcha también conceden un bonificador por objeto a las tiradas de ataque.

Tipo menor; **Nivel** 1; **Precio** 3 po

La bomba inflige 1d6 daño por frío y 1 daño de salpicadura por frío, y el objetivo sufre un penalizador de -5 pies (*-1,5 m*).

Tipo moderado; **Nivel** 3; **Precio** 10 po

Obtienes un bonificador +1 por objeto a las tiradas de ataque, la bomba inflige 2d6 daño por frío y 2 daño de salpicadura por frío y el objetivo sufre un penalizador de -10 pies (*-3 m*).

Tipo mayor; **Nivel** 11; **Precio** 250 po

Obtienes un bonificador +2 por objeto a las tiradas de ataque, la bomba inflige 3d6 daño por frío y 3 daño de salpicadura por frío y el objetivo sufre un penalizador de -10 pies (*-3 m*).

Tipo superior; **Nivel** 17; **Precio** 2.500 po

Obtienes un bonificador +3 por objeto a las tiradas de ataque, la bomba inflige 4d6 daño por frío y 4 daño de salpicadura por frío y el objetivo sufre un penalizador -15 pies (*-4,5 m*).

Elixires alquímicos

Los elixires son líquidos alquímicos que se utilizan bebiéndolos. Tienen el rasgo elixir. Estos potentes brebajes conceden a quien los bebe algunos beneficios alquímicos. Si bien todos los elixires siguen las mismas reglas, los mutágenos (que se describen más abajo) tienen reglas adicionales que se aplican a su uso.

Cómo Activar los Elixires

Por lo general Interactúas para activar un elixir cuando lo bebes o se lo suministras a otra criatura. Tan solo puedes suministrar un elixir a una criatura a tu alcance si es voluntaria o es incapaz de evitar que lo hagas. Por lo general sólo necesitas una mano para consumir un elixir o suministrárselo a otra criatura.

Mutágenos

Estos elixires, que tienen el rasgo mutágeno, transforman temporalmente el cuerpo del sujeto y alteran su mente. Típicamente, tan sólo los alquimistas tienen la competencia suficiente como para elaborar mutágenos, y algunos dicen que son los únicos lo suficientemente temerarios como para utilizarlos. Un mutágeno siempre tiene uno o más efectos beneficiosos (indicados en la entrada Beneficio) combinado con uno o más efectos perjudiciales (indicados en la entrada Inconveniente).

Los mutágenos son efectos de polimorfismo (consulta la pág. 301) y un efecto de polimorfismo subsiguiente intenta contrarrestar a un efecto existente; la prueba de contrarrestar para un

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

mutágeno utiliza el nivel del objeto y un modificador igual a la CD de dicho nivel -10, tal y como se indica en la Tabla 10-5: CD por nivel (pág. 503).

ANTÍDOTO — SUSTANCIA 1 O MÁS

ALQUÍMICO CONSUMIBLE CURACIÓN ELIXIR

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

Un antídoto te protege contra las toxinas. Al beber un antídoto, obtienes un bonificador por objeto a las tiradas de salvación de Fortaleza contra los venenos durante 6 horas.

Tipo menor; **Nivel** 1; **Precio** 3 po

Obtienes un bonificador +2 por objeto.

Tipo moderado; **Nivel** 6; **Precio** 35 po

Obtienes un bonificador +3 por objeto.

Tipo mayor; **Nivel** 10; **Precio** 160 po

Obtienes un bonificador +4 por objeto.

Tipo superior; **Nivel** 14; **Precio** 675 po

Obtienes un bonificador +4 por objeto, y cuando bebes el antídoto puedes hacer de inmediato una tirada de salvación contra un veneno de nivel 14° o menos que te está afectando. Si tienes éxito, el veneno queda neutralizado.

ANTIPLAGA — SUSTANCIA 1 O MÁS

ALQUÍMICO CONSUMIBLE CURACIÓN ELIXIR

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

Un antiplaga puede fortificar las defensas del cuerpo contra las enfermedades. Al beber un antiplaga, obtienes un bonificador por objeto a las tiradas de salvación de Fortaleza contra las enfermedades durante 24 horas; esto se aplica a tu salvación diaria contra la progresión de una enfermedad.

Tipo menor; **Nivel** 1; **Precio** 3 po

Obtienes un bonificador +2 por objeto.

Tipo moderado; **Nivel** 6; **Precio** 35 po

Obtienes un bonificador +3 por objeto.

Tipo mayor; **Nivel** 10; **Precio** 160 po

Obtienes un bonificador +4 por objeto.

Tipo superior; **Nivel** 14; **Precio** 675 po

Obtienes un bonificador +4 por objeto, y cuando bebes el antiplaga puedes hacer de inmediato una tirada de salvación contra una enfermedad de nivel 14° o menos que te está afectando. Si tienes éxito, te curas de la enfermedad.

ELIXIR DE COMPRENSIÓN — SUSTANCIA 2 O MÁS

ALQUÍMICO CONSUMIBLE ELIXIR MENTAL

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

Este amargo brebaje abre tu mente al potencial de la palabra escrita. Durante la duración indicada después de beber este elixir puedes entender cualquier palabra que lees, si está escrita en un idioma común. El elixir no te permite automáticamente entender códigos o pasajes extremadamente esotéricos; sigues necesitando para ello una prueba de habilidad para Descifrar escritura

Tipo menor; **Nivel** 2; **Precio** 7 po

La duración es de 1 minuto.

Tipo menor; **Nivel** 7; **Precio** 54 po

La duración es de 10 minutos.

ELIXIR DE FORMA DE NIEBLA — SUSTANCIA 4 O MÁS

ALQUÍMICO CONSUMIBLE ELIXIR ILUSIÓN VISUAL

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

Una débil niebla emana de tu piel, haciendo que permanezcas oculto la duración indicada. Como es habitual al estar oculto, pero siendo aún obvia tu posición, no puedes utilizar este ocultamiento para Esconderte o Moverte furtivamente.

Tipo menor; **Nivel** 4; **Precio** 18 po

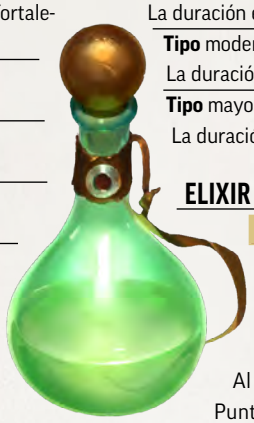
La duración es de 3 asaltos.

Tipo moderado; **Nivel** 6; **Precio** 56 po

La duración es de 1 minuto.

Tipo mayor; **Nivel** 10; **Precio** 180 po

La duración es de 5 minutos.



ELIXIR DE LA VIDA — SUSTANCIA 1 O MÁS

ALQUÍMICO CONSUMIBLE CURACIÓN ELIXIR

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

Los elixires de la vida aceleran los procesos de curación natural del cuerpo y el sistema inmune. Al beber este elixir, recuperas el número indicado de Puntos de Golpe y obtienes un bonificador por objeto a las tiradas de salvación contra enfermedades y venenos durante 10 minutos.

Tipo inferior; **Nivel** 1; **Precio** 3 po

El elixir restablece 1d6 Puntos de Golpe, y el bonificador es +1.

Tipo menor; **Nivel** 5; **Precio** 30 po

El elixir restablece 3d6+6 Puntos de Golpe, y el bonificador es +1.

Tipo moderado; **Nivel** 9; **Precio** 150 po

El elixir restablece 5d6+12 Puntos de Golpe, y el bonificador es +2.

Tipo mayor; **Nivel** 13; **Precio** 600 po

El elixir restablece 7d6+18 Puntos de Golpe, y el bonificador es +2.

Tipo superior; **Nivel** 15; **Precio** 1.300 po

El elixir restablece 8d6+21 Puntos de Golpe, y el bonificador es +3

Tipo verdadero; **Nivel** 19; **Precio** 3.000 po

El elixir restablece 10d6+27 Puntos de Golpe, y el bonificador es +4.

ELIXIR DE OJO DE ÁGUILA — SUSTANCIA 1 O MÁS

ALQUÍMICO CONSUMIBLE ELIXIR

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

Tras beber este elixir, te das cuenta de detalles visuales sutiles. Durante la siguiente hora, obtienes un bonificador por objeto a las pruebas de Percepción, que es superior cuando intentas encontrar puertas secretas y trampas.

Tipo menor; **Nivel** 1; **Precio** 4 po

El bonificador es +1, o +2 para encontrar puertas secretas o trampas.

Tipo moderado; **Nivel** 5; **Precio** 27 po

El bonificador es +2, o +3 para encontrar puertas secretas o trampas.

Tipo mayor; **Nivel** 10; **Precio** 200 po

El bonificador es +3, o +4 para encontrar puertas secretas o trampas.

Tipo superior; **Nivel** 16; **Precio** 2.000 po

El bonificador es +3, o +4 para encontrar puertas secretas o trampas. Cada vez que pasas a 10 pies (*3 m*) o menos de una puerta secreta o de una trampa, el DJ hace automáticamente una prueba secreta para ver si la encuentras.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

ELIXIR DE OJO DE GATO — SUSTANCIA 2 O MÁS

ALQUÍMICO CONSUMIBLE ELIXIR

Precio 7 po

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

Después de consumir este elixir, tu visión se agudiza y te vuelves sensible incluso a los movimientos más mínimos. Durante el siguiente minuto, reduces a 5 la prueba plana para designar como objetivos a criaturas escondidas y no tienes que hacer una prueba para designar como objetivo a criaturas ocultas. Estos beneficios sólo se aplican a criaturas que están a 30 pies (*9 m*) o menos de ti.

ELIXIR DE OJO DEL BOMBARDERO — SUSTANCIA 4 O MÁS

ALQUÍMICO CONSUMIBLE ELIXIR

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

Esta tintura te permite precisar dónde están tus enemigos. Durante los siguientes 5 minutos, tus Golpes con bombas alquímicas reducen el bonificador por circunstancia a la CA que tus objetivos obtienen debido a la cobertura.

Tipo menor; **Nivel** 4; **Precio** 14 po

Reduce en 1 el bonificador por circunstancia de tu objetivo.

Tipo mayor; **Nivel** 14; **Precio** 700 po

Reduce en 2 el bonificador por circunstancia de tu objetivo.

ELIXIR DE PUÑO DE PIEDRA — SUSTANCIA 4

ALQUÍMICO CONSUMIBLE ELIXIR MORFISMO

Precio 13 po

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

Tus puños se vuelven duros como la piedra. Durante 1 hora, tus puños infligen 1d6 daño contundente y pierden el rasgo no letal.

ELIXIR DE REJUVENECIMIENTO — SUSTANCIA 20

POCO COMÚN ALQUÍMICO CONSUMIBLE CURACIÓN ELIXIR

Precio –

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

Un elixir de rejuvenecimiento devuelve a una criatura a un estado de salud perfecto y erradica las toxinas que le afectan. Cuando bebes este elixir, se te restablece a tus Puntos de Golpe máximos y todas las aflicciones de 20º nivel o inferior que te afectan son eliminadas.

En su lugar puedes administrar este elixir a una criatura que lleva muerta una semana o menos. Cuando lo haces, dicha criatura es devuelta a la vida instantáneamente con 1 Punto de Golpe y carente de espacios de conjuro, Puntos de Foco u otros recursos diarios.

Requisitos de creación piedra filosofal, elixir de la vida verdadero

ELIXIR DE SALAMANDRA — SUSTANCIA 4 O MÁS

ALQUÍMICO CONSUMIBLE ELIXIR

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

Este elixir está hecho de escamas de salamandra para resistir el fuego. Durante 24 horas, quedas protegido de los efectos del calor severo.

Tipo menor; **Nivel** 4; **Precio** 15 po

Tipo moderado; **Nivel** 12; **Precio** 320 po

También quedas protegido del calor extremo.

Tipo mayor; **Nivel** 16; **Precio** 1.400 po

También quedas protegido del calor extremo y el increíble.

ELIXIR DE TOQUE DEL MAR — SUSTANCIA 5 O MÁS

ALQUÍMICO CONSUMIBLE ELIXIR POLIMORFISMO

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

Este brebaje salado altera la piel de tus manos y de tus pies. Tus espacios interdigitales se vuelven palmeados, lo que te concede una Velocidad de Nadar de 20 pies (*6 m*) durante el tiempo indicado.

Tipo menor; **Nivel** 5; **Precio** 22 po

La duración es de 10 minutos.

Tipo moderado; **Nivel** 12; **Precio** 300 po

La duración es de 1 hora y puedes respirar bajo el agua.

Tipo mayor; **Nivel** 15; **Precio** 920 po

La duración es de 24 horas y puedes respirar bajo el agua.

ELIXIR DE VISIÓN EN LA OSCURIDAD — SUSTANCIA 2 O MÁS

ALQUÍMICO CONSUMIBLE ELIXIR

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

Tras ver este elixir, tu visión se vuelve más aguzada en la oscuridad. Obtienes visión en la oscuridad a lo largo de la duración indicada.

Tipo menor; **Nivel** 2; **Precio** 6 po

La duración es de 10 minutos.

Tipo moderado; **Nivel** 4; **Precio** 11 po

La duración es de 1 hora.

Tipo mayor; **Nivel** 8; **Precio** 90 po

La duración es de 24 horas.

ELIXIR DEL GUEPARDO — SUSTANCIA 1 O MÁS

ALQUÍMICO CONSUMIBLE ELIXIR

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

Los compuestos enzimáticos de este elixir refuerzan y excitan los músculos de tus piernas. Obtienes un bonificador por estatus a tu Velocidad durante la duración indicada.

Tipo menor; **Nivel** 1; **Precio** 3 po

El bonificador es de +5 pies (*+1,5 m*) y la duración es de 1 minuto.

Tipo moderado; **Nivel** 5; **Precio** 25 po

El bonificador es de +10 pies (*+3 m*) y la duración es de 10 minutos.

Tipo mayor; **Nivel** 9; **Precio** 110 po

El bonificador es de +10 pies (*+3 m*) y la duración es de 1 hora.

ELIXIR DEL INFILTRADOR — SUSTANCIA 2

ALQUÍMICO CONSUMIBLE ELIXIR POLIMORFISMO

Precio 6 po

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

Favorito de los espías y de los tramposos, un *elixir del infiltrador* se utiliza para alterar tu apariencia. Cuando lo bebes, adoptas la forma de una criatura humanoide de tu tamaño, pero lo bastante diferente como para no ser reconocible. Si no eres un humanoide, podrías adoptar una forma más similar a la tuya a discreción del DJ.

El creador del elixir decide los aspectos básicos de la apariencia en la que te transformas cuando lo bebes, incluyendo el color de los ojos, el tono de la piel y el color del cabello. El elixir no puede cambiar tu forma a la de una persona específica. Una vez la forma se asienta, puedes retenerla durante 10 minutos.

Beber este elixir cuenta como preparar un disfraz para Imitar. Obtienes un bonificador +4 por estatus a tu CD de Engaño para evitar que otros detecten tu disfraz, y sumas tu nivel a esta CD incluso si no estás entrenado.

ELIXIR DEL LOBO INVERNAL — SUSTANCIA 4 O MÁS

ALQUÍMICO CONSUMIBLE ELIXIR

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

Este elixir calienta tu corazón y mejora tu circulación. Durante 24 horas, quedas protegido de los efectos del frío severo.

Tipo menor; **Nivel** 4; **Precio** 15 po

Tipo moderado; **Nivel** 12; **Precio** 320 po

También quedas protegido del frío extremo.

Tipo mayor; **Nivel** 16; **Precio** 1.400 po

También quedas protegido del frío extremo y el increíble.

ELIXIR DEL SALTADOR — SUSTANCIA 1 O MÁS

ALQUÍMICO CONSUMIBLE ELIXIR

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

Esta hormigueante disolución incrementa la elasticidad y la contracción de los músculos de tus piernas. Durante 1 minuto después de beberla, puedes dar un Salto de altura o un Salto de longitud como una sola acción en lugar de dos acciones. Si lo haces, no te hace falta la Zancada inicial (ni fallas si no das una Zancada de 10 pies [*3 m*]).

Tipo menor; **Nivel** 1; **Precio** 3 po

Tipo mayor; **Nivel** 7; **Precio** 55 po

La distancia vertical máxima que puedes saltar con un Salto de altura es la misma que podrías saltar horizontalmente con un Salto de longitud.

INFUSIÓN DEL BRAVO — SUSTANCIA 2 O MÁS

ALQUÍMICO CONSUMIBLE ELIXIR MENTAL

Uso sostenida en una mano; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

Esta jarra de cerveza espumosa concede valor. Durante la siguiente hora después de beber este elixir, obtienes un bonificador por objeto a las salvaciones de Voluntad, que aumenta cuando se trata de salvaciones de Voluntad contra el miedo.

Tipo menor; **Nivel** 2; **Precio** 7 po

El bonificador a las salvaciones de Voluntad es +1, o +2 contra el miedo.

Tipo moderado; **Nivel** 10; **Precio** 150 po

El bonificador a las salvaciones de Voluntad es +2, o +3 contra el miedo.

Tipo mayor; **Nivel** 15**; Precio** 700 po

El bonificador a las salvaciones de Voluntad es +3, o +4 contra el miedo. Si obtienes un éxito en una salvación contra el miedo, en su lugar obtienes un éxito crítico.

MUTÁGENO BESTIAL — SUSTANCIA 1 O MÁS

ALQUÍMICO CONSUMIBLE ELIXIR MUTÁGENO POLIMORFISMO

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

Tus rasgos se transforman en algo bestial y ganas masa muscular, pero tu pesada forma es torpe.

Beneficio Obtienes un bonificador por objeto a las pruebas de Atletismo y a las tiradas de ataque sin armas. Obtienes un ataque sin armas de garra que tiene el rasgo ágil y un ataque sin armas de fauces.

Inconveniente Sufres un penalizador -1 a la CA y un penalizador -2 a las salvaciones de Reflejos.

Tipo menor; **Nivel** 1; **Precio** 4 po

Obtienes un bonificador +1 por objeto, tu garra inflige 1d4 daño cortante, tus fauces infligen 1d6 daño perforante y la duración es de 1 minuto.

Tipo moderado; **Nivel** 3; **Precio** 12 po

Obtienes un bonificador +2 por objeto, tu garra inflige 1d6 daño cortante, tus fauces infligen 1d8 daño perforante y la duración es de 10 minutos.

Tipo mayor; **Nivel** 11; **Precio** 300 po

Obtienes un bonificador +3 por objeto, tu garra inflige 1d8 daño cortante, tus fauces infligen 1d10 daño perforante y la duración es de 1 hora.

Tipo superior; **Nivel** 17; **Precio** 3.000 po

Obtienes un bonificador +4 por objeto, tu garra inflige 1d8 daño cortante, tus fauces infligen 1d10 daño perforante y la duración es de 1 hora. Obtienes especialización en armas con las garras y las fauces, o especialización mayor en armas si ya tenías especialización en armas con dichos ataques sin armas.

MUTÁGENO COGNITIVO — SUSTANCIA 1 O MÁS

ALQUÍMICO CONSUMIBLE ELIXIR MUTÁGENO POLIMORFISMO

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

Tu mente se aclara y la cognición fluye libremente, pero los asuntos físicos te parecen efímeros.

Beneficio Obtienes un bonificador por objeto a las pruebas de Arcanos, Artesanía, Ocultismo, Saber y Sociedad y a todas las pruebas de Recordar conocimiento. Tus fallos críticos en las pruebas de Recordar conocimiento se convierten en su lugar en fallos.

Inconveniente Sufres un penalizador -2 a las tiradas de ataque con armas y sin armas, las pruebas de Atletismo y las de Acrobacias. Puedes llevar 2 menos de Impedimenta que lo habitual antes de quedar impedido y la Impedimenta máxima con la que puedes cargar se ve reducida en 4.

Tipo menor; **Nivel** 1; **Precio** 4 po

El bonificador es +1 y la duración es de 1 minuto.

Tipo moderado; **Nivel** 3; **Precio** 12 po

El bonificador es +2 y la duración es de 10 minutos.

Tipo mayor; **Nivel** 11; **Precio** 300 po

El bonificador es +3 y la duración es de 1 hora. Adquieres el nivel entrenado en una habilidad basada en la Inteligencia, elegida durante la creación.

Tipo superior; **Nivel** 17; **Precio** 3.000 po

El bonificador es +4 y la duración es de 1 hora. Adquieres el nivel entrenado en una habilidad, elegida durante la creación.

MUTÁGENO DE JUGGERNAUT — SUSTANCIA 1 O MÁS

ALQUÍMICO CONSUMIBLE ELIXIR MUTÁGENO POLIMORFISMO

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

Después de beber este mutágeno, tu cuerpo se vuelve grueso y recio. Exhibes un brillo saludable, aunque tiendes a ser pesado y distraído.

Beneficio Obtienes un bonificador por objeto a las salvaciones de Fortaleza y el número indicado de Puntos de Golpe temporales. Siempre que estás a Puntos de Golpe máximos durante por lo menos 1 minuto completo, recuperas los Puntos de Golpe temporales.

Inconveniente Sufres un penalizador -2 a las salvaciones de Voluntad, las pruebas de Percepción y las tiradas de iniciativa.

Tipo menor; **Nivel** 1; **Precio** 4 po

El bonificador es +1, obtienes 5 Puntos de Golpe temporales y la duración es de 1 minuto.

Tipo moderado; **Nivel** 3; **Precio** 12 po

El bonificador es +2, obtienes 10 Puntos de Golpe temporales y la duración es de 10 minutos.

Tipo mayor; **Nivel** 11; **Precio** 300 po

El bonificador es +3, obtienes 30 Puntos de Golpe temporales y la duración es de 1 hora. Cuando obtienes un éxito en una salvación de Fortaleza, en su lugar obtienes un éxito crítico.

Tipo superior; **Nivel** 17; **Precio** 3.000 po

El bonificador es +4, obtienes 45 Puntos de Golpe temporales y la duración es de 1 hora. Cuando obtienes un éxito en una salvación de Fortaleza, en su lugar obtienes un éxito crítico y tus fallos críticos en las salvaciones de Fortaleza se convierten en su lugar en fallos simples.

MUTÁGENO DE MERCURIO — SUSTANCIA 1 O MÁS

ALQUÍMICO CONSUMIBLE ELIXIR MUTÁGENO POLIMORFISMO

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

Tus rasgos se vuelven delgados y angulosos. Te vuelves más rápido y ágil, pero tu cuerpo también es más frágil.

Beneficio Obtienes un bonificador por objeto a las pruebas de Acrobacias, a las pruebas de Sigilo, a las pruebas de Latrocinio, a las salvaciones de Reflejos y a las tiradas de ataque a distancia, además del bonificador por estatus indicado a tu Velocidad.

Inconveniente Sufres tanto daño como el doble de tu nivel; no puedes recuperar los puntos de golpe perdidos de esta forma en modo alguno mientras dura el mutágeno. Sufres un penalizador -2 a las salvaciones de Fortaleza.

Tipo menor; **Nivel** 1; **Precio** 4 po

El bonificador a las tiradas es +1, el bonificador a la Velocidad es +5 pies (*+1,5 m*) y la duración es de 1 minuto.

Tipo moderado; **Nivel** 3; **Precio** 12 po

El bonificador a las tiradas es +2, el bonificador a la Velocidad es +10 pies (*+3 m*) y la duración es de 10 minutos.

Tipo mayor; **Nivel** 11; **Precio** 300 po

El bonificador a las tiradas es +3, el bonificador a la Velocidad es +15 pies (*+4,5 m*) y la duración es de 1 hora.

Tipo superior; **Nivel** 17; **Precio** 3.000 po

El bonificador a las tiradas es +4, el bonificador a la Velocidad es +20 pies (*+6 m*) y la duración es de 1 hora.

MUTÁGENO DE PICO DE ORO — SUSTANCIA 1 O MÁS

ALQUÍMICO CONSUMIBLE ELIXIR MUTÁGENO POLIMORFISMO

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

Tus rasgos se vuelven impactantes y tu voz, musical e imponente, aunque los hechos y los números se vuelven difusos para ti y la emoción nubla tu capacidad de raciocinio.

Beneficio Obtienes un bonificador por objeto a las pruebas de Diplomacia, Engaño, Interpretación e Intimidación. Tus fallos críticos con cualquiera de estas habilidades se convierten en su lugar en fallos simples.

Inconveniente Sufres un penalizador -2 por objeto a las pruebas de Arcanos, Artesanía, Ocultismo, Saber y Sociedad. Elige una habilidad en la que estás entrenado; mientras duran los efectos del mutágeno, cuentas como no entrenado en la misma. Todos tus fallos en las pruebas de Recordar conocimiento se convierten en fallos críticos.

Tipo menor; **Nivel** 1; **Precio** 4 po

El bonificador es +1 y la duración es de 1 minuto.

Tipo moderado; **Nivel** 3; **Precio** 12 po

El bonificador es +2 y la duración es de 10 minutos.

Tipo mayor; **Nivel** 11; **Precio** 300 po

El bonificador es +3 y la duración es de 1 hora.

Tipo superior; **Nivel** 17; **Precio** 3.000 po

El bonificador es +4 y la duración es de 1 hora.

MUTÁGENO SERENO — SUSTANCIA 1 O MÁS

ALQUÍMICO CONSUMIBLE ELIXIR MUTÁGENO POLIMORFISMO

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

Obtienes serenidad interna, estando centrado en los detalles delicados y reforzado contra los ataques mentales, pero la violencia te resulta poco atractiva

Beneficio Obtienes un bonificador por objeto a las salvaciones de Voluntad y a las pruebas de Percepción, Medicina, Naturaleza, Religión y Supervivencia. Este bonificador mejora cuando haces salvaciones de Voluntad contra efectos mentales.

Inconveniente Sufres un penalizador -1 a las tiradas de ataque y a las CD de las salvaciones contra conjuros ofensivos y un penalizador -1 por dado de daño a todo el daño hecho con armas, ataques sin armas y conjuros.

Tipo menor; **Nivel** 1; **Precio** 4 po

El bonificador es +1 ó +2 contra mental y la duración es de 1 minuto.

Tipo moderado; **Nivel** 3; **Precio** 12 po

El bonificador es +2 ó +3 contra mental y la duración es de 10 minutos.

Tipo mayor; **Nivel** 11; **Precio** 300 po

El bonificador es +3 ó +4 contra mental y la duración es de 1 hora. Cuando obtienes un éxito en una salvación de Voluntad contra un efecto mental, en su lugar obtienes un éxito crítico.

Tipo superior; **Nivel** 17; **Precio** 3.000 po

El bonificador es +4 y la duración es de 1 hora. Cuando obtienes un éxito en una salvación de Voluntad contra un efecto mental, en su lugar obtienes un éxito crítico y tus fallos críticos en las salvaciones de Voluntad contra efectos mentales se convierten en fallos simples.

MATERIAL ALQUÍMICO

Definimos el material alquímico como sustancias consumibles que no se beben.

ACEITE DE SERPIENTE — SUSTANCIA 1

ALQUÍMICO CONSUMIBLE

Precio 2 po

Uso sostenido en dos manos; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Puedes aplicar aceite de serpiente a una herida o a otro síntoma externo de una aflicción o un estado (como por ejemplo el eczema de una enfermedad o la decoloración de un veneno). Durante la siguiente hora, el síntoma desaparece y la criatura herida o afligida no siente la herida o la aflicción, aunque todos los efectos permanecen. Una criatura puede descubrir la estratagema con un éxito en una prueba de Percepción CD 17, pero sólo si utiliza una acción de Buscar para examinar específicamente los efectos del aceite de serpiente.

AHUMADERA — SUSTANCIA 1 O MÁS

ALQUÍMICO | CONSUMIBLE

Uso sostenida en dos manos; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

Retorciendo fuertemente este objeto, creas de forma instantánea una pantalla de humo espeso y opaco en una explosión centrada en una esquina de tu espacio. Todas criaturas en el interior de dicha área están ocultas, y todas las demás criaturas están ocultas para ellas. El humo dura 1 minuto o hasta que lo disipa un viento fuerte.

Tipo menor; **Nivel** 1; **Precio** 3 po

El radio de la explosión es de 5 pies (*1,5 m*).

Tipo mayor; **Nivel** 7; **Precio** 53 po

El radio de la explosión es de 20 pies (*6 m*).

CETRO SOLAR — SUSTANCIA 1

ALQUÍMICO | CONSUMIBLE | LUZ

Precio 3 po

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

Este cetro de un pie (*30 cm*) de largo, rematado en oro, brilla una vez se frota contra una superficie dura. Durante las siguientes 6 horas, emite una luz brillante en un radio de 20 pies (*6 m*), y luz tenue en los siguientes 40 pies (*12 m*).

LUSTRE DE PLATA — SUSTANCIA 2

ALQUÍMICO | CONSUMIBLE

Precio 6 po

Uso sostenido en dos manos; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

Puedes aplicar esta pasta plateada sobre un arma cuerpo a cuerpo, un arma arrojadiza o 10 piezas de munición. El *lustre de plata* se echa a perder rápidamente, por lo que una vez que abres un vial, debes usarlo todo de golpe, en lugar de ahorrarlo. Durante la siguiente hora, el arma o la munición cuenta como plata en lugar de su material precioso normal (como por ejemplo hierro frío) para cualquier daño físico que inflige.

PIEDRA FILOSOFAL — SUSTANCIA 20

POCO COMÚN | ALQUÍMICO | CONSUMIBLE

Precio —

Uso sostenida en dos manos; **Impedimenta** 2

Activar ❖ Interactuar o 1 o más días; ver más abajo.

Un alquimista con la dote Elaborar piedra filosofal puede elaborar una piedra filosofal una vez al mes gastando un lote de reactivos infundidos durante sus preparativos diarios utilizando el rasgo de clase alquimia avanzada. Ésta es la única forma de obtener una piedra filosofal.

A simple vista, una piedra filosofal parece un trozo ordinario y tiznado de piedra natural. Si se rompe la piedra con una acción de Abrir a la fuerza (CD 35) se revela una cavidad en el corazón de la misma. La cavidad está rellena de un extraño tipo de mercurio que puede transmutar los metales básicos en metales preciosos o crear un elixir de rejuvenecimiento (pág. 605).

Para usar dicho mercurio, debes tener el nivel legendario en Artesanía y disponer de la dote Artesanía alquímica. Entonces puedes usar el mercurio de la piedra para uno de dos efectos:

- Puedes aplicar el mercurio de la piedra a un elixir de la vida verdadero infundido utilizando una acción de Interactuar. Esto lo convierte instantáneamente en un elixir de rejuvenecimiento infundido. No se requieren ni tiempo de creación ni materiales adicionales.
- Puedes invertir hasta un mes de tiempo libre aplicando el mercurio, o bien al hierro para crear plata, o al plomo para crear oro. Trata esto como una tarea de 20º nivel para Obtener ingresos utilizando la Artesanía, excepto que creas una cantidad del metal elegido por día por un valor de 500 po con un éxito, o de 750 po con un éxito crítico.

RAMITA YESQUERA — SUSTANCIA 1

ALQUÍMICO | CONSUMIBLE | FUEGO

Precio 2 pp

Uso sostenida en una mano; **Impedimenta** —

Activar ❖ Interactuar

Una sustancia química aplicada a un extremo de este palito de madera se enciende cuando se frota contra una superficie rugosa. Obtener una llama con una ramita yesquera es mucho más rápido que hacerlo con pedernal y acero. Puedes encender la ramita yesquera y aplicarla a un objeto inflamable como partes de la misma acción de Interactuar.

VENENOS ALQUÍMICOS

Los venenos alquímicos son poderosas toxinas destiladas o extraídas de fuentes naturales y modificadas para que sean, o bien más fuertes, o bien más fáciles de administrar. El bloque de estadísticas de cada veneno incluye el Precio y las caracte-

rísticas de una sola dosis. Las dosis de veneno se suelen guardar en un vial o algún otro tipo de recipiente seguro y fiable.

Aplicar venenos alquímicos utiliza acciones de Interactuar. Por lo general un veneno requiere una mano para verterlo en la comida o esparcirlo por el aire. Aplicar un veneno a un arma o a otro objeto requiere dos manos, una de las cuales debe sostener el arma u objeto. La entrada de Uso para un veneno indica el número de manos que se necesitan para un medio de aplicación típico, pero el DJ podría determinar que utilizar venenos de otras maneras funciona de forma diferente.

Las reglas completas sobre el funcionamiento de los venenos y otras aflicciones empiezan en la pág. 457. Una criatura hace la tirada de salvación indicada en cuanto se ve expuesta al veneno; con una salvación fallida, la criatura avanza a la etapa 1 de veneno una vez transcurre el período de incubación indicado.

Algunos venenos tienen el rasgo virulento. Esto significa que el veneno es difícil de eliminar una vez ha hecho efecto; consulta Aflicciones virulentas en la pág. 458.

Método de Exposición

Cada veneno alquímico tiene uno de los siguientes rasgos, que definen cómo puede verse una criatura expuesta al mismo.

Contacto: un veneno de contacto se activa aplicándolo a un objeto o directamente a la piel de una criatura viva. La primera criatura en tocar el objeto afectado debe hacer una tirada de salvación contra veneno. Si el veneno se aplica directamente, la criatura debe hacer una tirada de salvación inmediatamente tras tocar su piel el veneno. Aplicar un veneno de contacto a una criatura mediante un ataque con arma es inviable debido a la imposibilidad de aplicarlo sin envenenarse a uno mismo. Típicamente, el período de incubación de un veneno de contacto es de 1 minuto.

Herida: un veneno de herida se activa aplicándolo a un arma o munición, y afecta al objetivo del primer Golpe que se lleva a cabo utilizando el objeto envenenado. Si dicho Golpe es un éxito e inflige daño perforante o cortante, el objeto debe hacer una tirada de salvación contra el veneno. Con un Golpe fallido, el objetivo no se ve afectado pero el veneno permanece en el arma y puedes probar de nuevo. Con un fallo crítico, o si el Golpe no consigue infligir daño cortante o perforante por algún otro motivo, el veneno se gasta, pero el objetivo no resulta afectado.

Ingestión: un veneno ingerido se activa aplicándolo a la comida o bebida que debe consumir una criatura viva, o bien situándolo directamente en la boca de una criatura viva. La criatura hace una tirada de salvación contra semejante veneno cuando lo consume, o cuando consume la comida o la bebida tratada con el mismo. El período de incubación de los venenos ingeridos va desde 1 minuto hasta 1 día.

Inhalación: un veneno inhalado se activa liberándolo de su recipiente. Una vez liberado, el veneno crea una nube que llena un cubo de 10 pies (*3 m*) de lado que dura 1 minuto o hasta que un viento fuerte disipa la nube. Toda criatura que entra en la nube se ve expuesta al veneno y debe hacer una tirada de salvación contra el mismo; una criatura consciente del veneno antes de entrar en la nube puede utilizar una acción para contener el aliento y obtener un bonificador +2 por circunstancia a la tirada de salvación durante 1 asalto.

Aceite de Cytilesh — Sustancia 3

Alquímico · Consumible · Herida · Veneno

Precio 10 po

Uso sostenido en dos manos; **Impedimenta** L

Activar ❖❖ Interactuar

Esta espesa sustancia se destila del hongo cytilesh (conocido por sustraer la mente), si bien carece de la capacidad de alterar la memoria.

Salvación Fortaleza CD 19; **Duración máxima** 4 asaltos; **Etapa 1** 1d10 daño por veneno (1 asalto); **Etapa** 2 1d12 daño por veneno (1 asalto); **Etapa 3** 2d10 daño por veneno (1 asalto)

Acónito — Sustancia 10

Alquímico · Consumible · Ingerido · Veneno

Precio 155 po

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

El acónito aparece en el folclore por su relación con los licántropos. Si sufres de licantropía y sobrevives a la etapa 3 del acónito, quedas curado de inmediato de dicha aflicción.

Salvación Fortaleza CD 30; **Período de incubación** 10 minutos; **Duración máxima** 6 minutos; **Etapa 1** 12d6 daño por veneno (1 minuto); **Etapa 2** 16d6 daño por veneno (1 minuto); **Etapa 3** 20d6 daño por veneno (1 minuto)

Arsénico — Sustancia 1

Alquímico · Consumible · Ingerido · Veneno

Precio 3 po

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

Esa toxina es un compuesto de arsénico y otras sustancias. No puedes reducir tu estado de indispuesto mientras te ves afectado.

Salvación Fortaleza CD 18; **Período de incubación** 10 minutos; **Duración máxima** 5 minutos; **Etapa 1** 1d4 daño por veneno e indispuesto 1 (1 minuto); **Etapa 2** 1d6 daño por veneno e indispuesto 2 (1 minuto); **Etapa 3** 2d6 daño por veneno e indispuesto 3 (1 minuto)

Belladona — Sustancia 2

Alquímico · Consumible · Ingerido · Veneno

Precio 5 po

Uso sostenida en una mano; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

A veces denominada 'solano furioso' la belladona es una toxina ampliamente disponible, generada por una planta parecida a un tomate.

Salvación Fortaleza CD 19; **Período de incubación** 10 minutos; **Duración máxima** 30 minutos; **Etapa 1** deslumbrado (10 minutos); **Etapa 2** 1d6 daño por veneno e indispuesto 1 (10 minutos); **Etapa 3** 1d6 daño por veneno, confundido e indispuesto 1 (un minuto)

Bilis de Dragón — Sustancia 15

Alquímico · Consumible · Contacto · Veneno

Precio 925 po

Uso sostenida en dos manos; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

Una mezcla de jugos digestivos y glándulas venenosas de un dragón verde causa náuseas en la víctima mientras su carne resulta digerida desde el interior.

Introducción
Ascendencias y Bagajes
Clases
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjuros
La Era de los Presagios Perdidos
Cómo Jugar
Cómo Dirigir
Artesanía y Tesoro
Apéndice

Salvación Fortaleza CD 37; **Período de incubación** 1 minuto; **Duración máxima** 6 minutos; **Etapa 1** 6d6 daño por veneno indispuesto 2 (1 minuto); **Etapa 2** 7d6 daño por veneno e indispuesto 3 (1 minuto); **Etapa 3** 9d6 daño por veneno e indispuesto 4 (1 asalto)

BRUMA DE NIEBLA MENTAL — SUSTANCIA 15

ALQUÍMICO CONSUMIBLE INHALADO VENENO

Precio 1.000 po

Uso sostenida en una mano; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

La niebla mental se puede utilizar para socavar a los lanzadores de conjuros, puesto que sus efectos sobre las facultades mentales de una víctima son rápidos y poderosos.

Salvación Fortaleza CD 35; **Período de incubación** 1 asalto; **Duración máxima** 6 asaltos; **Etapa 1** anonadado 2 (1 asalto); **Etapa 2** confundido y anonadado 3 (1 asalto); **Etapa 3** confundido y anonadado 4 (1 asalto)

CICUTA — SUSTANCIA 17

ALQUÍMICO CONSUMIBLE INGERIDO VENENO

Precio 2.250 po

Uso sostenida en una mano; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

La cicuta concentrada es una toxina particularmente mortal que detiene la acción de los músculos, incluyendo el corazón de la víctima.

Salvación Fortaleza CD 40; **Período de incubación** 30 minutos; **Duración máxima** 60 minutos; **Etapa 1** 17d6 daño por veneno y debilitado 2 (10 minutos); **Etapa 2** 21d6 daño por veneno y debilitado 3 (10 minutos); **Etapa 3** 26d6 daño por veneno y debilitado 4 (10 minutos)

ESENCIA DE SOMBRA — SUSTANCIA 10

ALQUÍMICO CONSUMIBLE HERIDA NEGATIVO VENENO

Precio 160 po

Uso sostenida en dos manos; **Impedimenta** L

Activar ❖❖ Interactuar

Destilada del Plano de la Sombra, esta sustancia oleosa impone unos efectos tenebrosos. El estado de debilitado a causa de la esencia de sombra dura 24 horas.

Salvación Fortaleza CD 29; **Duración máxima** 6 asaltos; **Etapa 1** 3d6 daño negativo y 2d6 daño por veneno (1 asalto); **Etapa 2** 3d6 daño negativo, 2d6 daño por veneno y debilitado 1 (1 asalto); **Etapa 3** 3d6 daño negativo, 2d6 daño por veneno y debilitado 2 (1 asalto)

EXTRACTO DE LOTO NEGRO — SUSTANCIA 19

ALQUÍMICO CONSUMIBLE CONTACTO VENENO VIRULENTO

Precio 6.500 po

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

El extracto de loto negro causa una grave hemorragia interna.

Salvación Fortaleza CD 42; **Período de incubación** 1 minuto; **Duración máxima** 6 minutos; **Etapa 1** 15d6 daño por veneno y drenado 1 (1 minuto); **Etapa 2** 17d6 daño por veneno y drenado 1 (1 minuto); **Etapa 3** 20d6 daño por veneno y drenado 2 (1 asalto)

LÁGRIMAS DE LA MUERTE — SUSTANCIA 20

ALQUÍMICO CONSUMIBLE CONTACTO VENENO VIRULENTO

Precio 12.000 po

Uso sostenidas en dos manos; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

Las lágrimas de la muerte es uno de los venenos alquímicos más potentes, destiladas a partir de extractos de otros cinco venenos letales en las proporciones justas.

Salvación Fortaleza CD 46; **Período de incubación** 1 minuto; **Duración máxima** 10 minutos; **Etapa 1** 18d6 daño por veneno y paralizado (1 asalto); **Etapa 2** 25d6 daño por veneno y paralizado (1 minuto); **Etapa 3** 30d6 daño por veneno y paralizado (1 minuto)

PASTA DE RAÍZ DE VIRAGUIA — SUSTANCIA 7

ALQUÍMICO CONSUMIBLE CONTACTO VENENO

Precio 55 po

Uso sostenida en dos manos; **Impedimenta** L

Activar ❖❖❖ Interactuar

La pasta de raíz de viraguia se utiliza para obstaculizar a los oponentes en las competiciones atléticas, además del espionaje y el rastreo.

Salvación Fortaleza CD 26; **Período de incubación** 1 minuto; **Duración máxima** 6 minutos; **Etapa 1** torpe 1 y penalizador de -10 pies (*-3 m*) por estatus a todas las Velocidades (1 minuto); **Etapa 2** torpe 2 y penalizador -20 pies (*-6 m*) por estatus a todas las Velocidades (1 minuto); **Etapa 3** torpe 3, desprevenido y penalizador -30 pies (*-9 m*) a todas las Velocidades.

POLVO DE HONGO DE LA MUERTE — SUSTANCIA 13

ALQUÍMICO CONSUMIBLE INGERIDO VENENO

Precio 450 po

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

El hongo de la muerte, muy tóxico, se puede secar, moler y tratar para preparar un polvo insípido de efectos acelerados.

Salvación Fortaleza CD 33; **Período de incubación** 10 minutos; **Duración máxima** 6 minutos; **Etapa 1** 13d6 daño por veneno (1 minuto); **Etapa 2** 17d6 daño por veneno e indispuesto 2 (1 minuto); **Etapa 3** 20d6 daño por veneno e indispuesto 3 (1 minuto)

POLVO DE LICHE — SUSTANCIA 9

ALQUÍMICO CONSUMIBLE INGERIDO VENENO

Precio 110 po

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

El polvo recuperado de los restos de un liche destruido tiene propiedades paralizantes que lo convierten en un veneno valioso.

Salvación Fortaleza CD 28; **Período de incubación** 10 minutos; **Duración máxima** 6 minutos; **Etapa 1** fatigado (1 minuto); **Etapa 2** 5d6 daño por veneno y fatigado (1 minuto); **Etapa 3** 5d6 daño por veneno, fatigado y paralizado (1 minuto)

RAÍZ ARAÑA — SUSTANCIA 9

ALQUÍMICO CONSUMIBLE CONTACTO VENENO

Precio 110 po

Uso sostenida en dos manos; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

Una pasta hecha triturando las finas y filiformes raíces de cierta planta trepadora, la raíz araña hace que una víctima se muestre torpe y poco hábil.

Salvación Fortaleza CD 28; **Período de incubación** 1 minuto; **Duración máxima** 6 minutos; **Etapa 1** 8d6 daño por veneno y torpe 1 (1

minuto); **Etapa 2** 9d6 daño por veneno y torpe 2 (1 minuto); **Etapa 3** 10d6 daño por veneno y torpe 3 (1 minuto)

RAÍZ DE SEPULTURA — SUSTANCIA 3

ALQUÍMICO CONSUMIBLE HERIDA VENENO

Precio 10 po

Uso sostenida en dos manos; **Impedimenta** L

Activar ❖❖ Interactuar

La savia blanca y opaca del arbusto denominado raíz de sepultura nubla la mente.

Salvación Fortaleza CD 19; **Duración máxima** 4 asaltos; **Etapa 1** 1d10 daño por veneno (1 asalto); **Etapa 2** 1d12 daño por veneno y anonadado 1 (1 asalto); **Etapa 3** 2d6 daño por veneno, y anonadado 1 (1 asalto)

RESIDUO DE HIERBA AGUJA — SUSTANCIA 8

ALQUÍMICO CONSUMIBLE CONTACTO VENENO

Precio 75 po

Uso sostenido en dos manos; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

La savia concentrada de unas hierbas urticantes resulta una toxina efectiva.

Salvación Fortaleza CD 27; **Período de incubación** 1 minuto; **Duración máxima** 6 minutos; **Etapa 1** 8d6 daño por veneno (1 minuto); **Etapa 2** 10d6 daño por veneno (1 minuto); **Etapa 3** 13d6 daño por veneno (1 minuto)

RESINA DE QUEMADURA ASOLADORA — SUSTANCIA 11

ALQUÍMICO CONSUMIBLE CONTACTO VENENO

Precio 225 po

Uso sostenida en dos manos; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

Esta savia pegajosa y endurecida se cosecha de los árboles infectados por plagas fúngicas y se expone a una llama abierta.

Salvación Fortaleza CD 31; **Período de incubación** 1 minuto; **Duración máxima** 6 asaltos; **Etapa 1** 8d6 daño por veneno (1 asalto); **Etapa 2** 10d6 daño por veneno (1 asalto); **Etapa 3** 15d6 daño por veneno (1 asalto)

SUEÑO DEL REY — SUSTANCIA 18

ALQUÍMICO CONSUMIBLE INGERIDO VENENO VIRULENTO

Precio 4.000 po

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

El sueño del rey es un insidioso veneno a largo plazo que puede parecer una enfermedad o incluso causar la muerte por causas naturales en un objetivo venerable. El estado de drenado que causa el sueño del rey es acumulativo a cada salvación fallida y no se puede eliminar mientras dura el veneno.

Salvación Fortaleza CD 41; **Período de incubación** 1 día; **Etapa 1** drenado 1 (1 día); **Etapa 2** drenado 1 (1 día); **Etapa 3** drenado 2 (1 día)

VAPOR DE PESADILLA — SUSTANCIA 16

ALQUÍMICO CONSUMIBLE INHALADO VENENO

Precio 1.400 po

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

Supuestamente recolectado en una serie de lugares extravagantes, el vapor de pesadilla se suele crear hirviendo el sudor recogido de los humanoides atrapados en pesadillas terribles.

Salvación Fortaleza CD 36; **Período de incubación** 1 asalto; **Duración máxima** 6 asaltos; **Etapa 1** confundido (1 asalto); **Etapa 2** confundido y desprevenido (1 asalto); **Etapa 3** confundido, desprevenido y anonadado 2 (1 asalto)

VAPORES DE AZUFRE — SUSTANCIA 16

ALQUÍMICO CONSUMIBLE INHALADO MALIGNO VENENO

Precio 1.500 po

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

Unos vapores de las forjas del Infierno absorben tanto la salud como la fuerza.

Salvación Fortaleza CD 36; **Período de incubación** 1 asalto; **Duración máxima** 6 asaltos; **Etapa 1** 7d6 daño por veneno y debilitado 1 (1 asalto); **Etapa 2** 8d6 daño por veneno y debilitado 2 (1 asalto); **Etapa 3** 10d6 daño por veneno y debilitado 3 (1 asalto)

VENENO DE ARAÑA CAZADORA — SUSTANCIA 5

ALQUÍMICO CONSUMIBLE HERIDA VENENO

Precio 25 po

Uso sostenido en dos manos; **Impedimenta** L

Activar ❖❖ Interactuar

Este veneno erosiona las defensas de su objetivo, ayudando a la araña a cobrar su presa.

Salvación Fortaleza CD 21; **Duración máxima** 6 asaltos; **Etapa 1** 1d10 daño por veneno y desprevenido (1 asalto); **Etapa 2** 1d12 daño por veneno, torpe 1 y desprevenido (1 asalto); **Etapa 3** 2d6 daño por veneno, torpe 2 y desprevenido (1 asalto)

VENENO DE AVISPA GIGANTE — SUSTANCIA 7

ALQUÍMICO CONSUMIBLE HERIDA VENENO

Precio 55 po

Uso sostenido en dos manos; **Impedimenta** L

Activar ❖❖ Interactuar

El veneno de avispa gigante interfiere con el movimiento de la víctima.

Salvación Fortaleza CD 25; **Duración máxima** 6 asaltos; **Etapa 1** 2d6 daño por veneno y torpe 1 (1 asalto); **Etapa 2** 3d6 daño por veneno y torpe 2 (1 asalto); **Etapa 3** 4d6 daño por veneno y torpe 2 (1 asalto)

VENENO DE CIEMPIÉS GIGANTE — SUSTANCIA 1

ALQUÍMICO CONSUMIBLE HERIDA VENENO

Precio 4 po

Uso sostenido en dos manos; **Impedimenta** L

Activar ❖❖ Interactuar

El veneno de ciempiés gigante causa una fuerte rigidez en los músculos.

Salvación Fortaleza CD 17; **Duración máxima** 6 asaltos; **Etapa 1** 1d6 daño por veneno (1 asalto); **Etapa 2** 1d8 daño por veneno y desprevenido (1 asalto); **Etapa 3** 1d12 daño por veneno, torpe 1 y desprevenido (1 asalto)

VENENO DE ESCORPIÓN GIGANTE — SUSTANCIA 6

ALQUÍMICO CONSUMIBLE HERIDA VENENO

Precio 40 po

Uso sostenido en dos manos; **Impedimenta** L

Activar ❖❖ Interactuar

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

El veneno de escorpión es muy doloroso y sus efectos son debilitantes.

Salvación Fortaleza CD 22; **Duración máxima** 6 asaltos; **Etapa 1** 1d10 daño por veneno y debilitado 1 (1 asalto); **Etapa 2** 2d10 daño por veneno y debilitado 1 (1 asalto); **Etapa 3** 2d10 daño por veneno y debilitado 2 (1 asalto)

VENENO DE GUSANO PÚRPURA — SUSTANCIA 13

ALQUÍMICO | CONSUMIBLE | HERIDA | VENENO

Precio 500 po

Uso sostenido en dos manos; **Impedimenta** L

Activar ❖❖ Interactuar

El veneno de los enormes gusanos púrpura deja debilitadas a sus víctimas.

Salvación Fortaleza CD 32; **Duración máxima** 6 asaltos; **Etapa 1** 5d6 daño por veneno y debilitado 2 (1 asalto); **Etapa 2** 6d6 daño por veneno y debilitado 2 (1 asalto); **Etapa 3** 8d6 daño por veneno y debilitado 2 (1 asalto)

VENENO DE VÍBORA NEGRA — SUSTANCIA 2

ALQUÍMICO | CONSUMIBLE | HERIDA | VENENO

Precio 6 po

Uso sostenido en dos manos; **Impedimenta** L

Activar ❖❖ Interactuar

El veneno de víbora negra es una forma sencilla pero efectiva de potenciar un arma.

Salvación Fortaleza CD 18; **Duración máxima** 3 asaltos; **Etapa 1** 1d8 daño por veneno (1 asalto); **Etapa 2** 1d10 daño por veneno (1 asalto); **Etapa 3** 2d6 daño por veneno (1 asalto)

VENENO DE WYVERN — SUSTANCIA 8

ALQUÍMICO | CONSUMIBLE | HERIDA | VENENO

Precio 80 po

Uso sostenido en dos manos; **Impedimenta** L

Activar ❖❖ Interactuar

Adecuadamente cosechado y conservado, el veneno del aguijón de un wyvern es efectivo y directo.

Salvación Fortaleza CD 26; **Duración máxima** 6 asaltos; **Etapa 1** 5d6 daño por veneno (1 asalto); **Etapa 2** 6d6 daño por veneno (1 asalto); **Etapa 3** 8d6 daño por veneno (1 asalto)

VENENO LETÁRGICO — SUSTANCIA 2

POCO COMÚN | ALQUÍMICO | CONSUMIBLE | HERIDA | INCAPACITACIÓN | VENENO | SUEÑO

Precio 7 po

Uso sostenido en dos manos; **Impedimenta** L

Activar ❖❖ Interactuar

El veneno letárgico lo utilizan comúnmente los drow en sus tácticas de guerrilla, así como otros que quieren cobrar vivas a sus presas; quien tiende la emboscada se retira hasta que el veneno surte efecto y la víctima queda inconsciente. La exposición posterior al veneno letárgico no requiere salvaciones adicionales; tan sólo puede hacer avanzar la etapa fallar una salvación contra una exposición continuada.

Salvación Fortaleza CD 18; **Duración máxima** 4 horas; **Etapa 1** lentificado 1 (1 asalto); **Etapa 2** lentificado 1 (1 minuto); **Etapa 3** inconsciente sin prueba de Percepción para despertar (1 asalto); **Etapa** 4 inconsciente sin prueba de Percepción para despertar (1d4 horas)

VINO DE SOPOR — SUSTANCIA 12

ALQUÍMICO | CONSUMIBLE | INGERIDO | SUEÑO | VENENO

Precio 325 po

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

El vino de sopor se suele utilizar sobre todo en los juegos de intriga, donde la ausencia puede ser más devastadora que una herida. Los personajes inconscientes debidos al vino de sopor no se pueden despertar en modo alguno mientras duran los efectos, no necesitan comer ni beber mientras están inconscientes y parecen haber muerto hace poco a menos que un forense tenga éxito en una prueba de Medicina CD 40.

Salvación Fortaleza CD 32; **Período de incubación** 1 hora; **Duración máxima** 7 días; **Etapa 1** inconsciente (1 día); **Etapa 2** inconsciente (2 días); **Etapa 3** inconsciente (3 días)

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Trampas de lazo

Las trampas de lazo son pequeños inconvenientes y trampas sencillas que puedes crear utilizando la habilidad Artesanía si tienes la dote Preparar trampas de lazo (pág. 266). Preparar una trampa de lazo requiere material para trampas de lazo (pág. 291) y cierta cantidad de componentes por valor de la cantidad indicada en el Precio indicado en la entrada de la trampa. A diferencia de otros objetos, las trampas de lazo con las que uno se encuentra no se pueden recoger ni vender en su forma completa. Todas las trampas de lazo tienen el rasgo trampa de lazo.

Cómo preparar trampas de lazo

Una trampa de lazo se construye en una sola casilla de 5 pies (*1,5 m*). Una vez construida, no se puede trasladar sin destruir (y a menudo desencadenar) la trampa.

Debes tener la dote Preparar trampas de lazo para poder elaborar una trampa de lazo. Debes invertir 1 minuto para Preparar una trampa de lazo al Precio indicado. Si quieres Preparar una trampa de lazo con un descuento, debes invertir tiempo libre tal y como se describe en la actividad Elaborar. Algunas trampas de lazo tienen Requisitos adicionales más allá de los indicados en la actividad Elaborar; en ese caso, se indican en una entrada de Requisitos de creación.

Cómo detectar trampas de lazo

Las criaturas pueden detectar trampas de lazo igual que lo harían con cualquier trampa o peligro (tal y como se describe en la pág. 520), utilizando la CD de Elaborar de su creador como CD de Sigilo de la trampa. Conforme vas mejorando en la creación de trampas de lazo, éstas se hacen más difícil de detectar por aquellos cuya habilidad es menor. Si tienes el nivel experto en Artesanía, tan sólo una criatura que tenga el nivel entrenado en Percepción podrá encontrar tus trampas de lazo; si tienes el nivel maestro, la criatura tendrá que tener el nivel experto; y si tienes el nivel legendario, tan sólo una criatura que tenga el nivel maestro podrá encontrarlas.

Si tu nivel de competencia es experto o mejor en Artesanía, tan sólo las criaturas que busquen activamente podrán encontrar tus trampas de lazo.

Cómo desencadenar las trampas de lazo

Si no se indica lo contrario en la descripción de una trampa de lazo, cuando una criatura Pequeña o más grande entra en la casilla de una, los efectos de la misma tienen lugar y a continuación la trampa queda destruida.

Cómo desactivar las trampas de lazo

Una vez una criatura descubre una trampa de lazo, puede desactivarla casi como cualquier otra trampa física, utilizando la acción Inutilizar un mecanismo de la habilidad Latrocinio y la CD de Artesanía del creador de la trampa de lazo como CD. Conforme vas mejorando en la elaboración de trampas de lazo, éstas se hacen más difícil de desactivar por aquellos cuya habilidad es menor. Si tienes el nivel experto en Artesanía tan sólo una criatura que tenga el nivel entrenado en Latrocinio podrá desactivar tus trampas de lazo; si tienes el nivel maestro, la criatura tendrá que tener el nivel experto; y si tienes el nivel legendario, tan sólo una criatura que tenga el nivel maestro podrá desactivarlas.

Puedes desmontar automáticamente una trampa de lazo que has Preparado tú sin desencadenarla, invirtiendo una acción de Interactuar mientras estás adyacente a la misma.

Trampa de lazo aferrante — Trampa de lazo 8

Poco común | Consumible | Mecánico | Trampa | Trampa de lazo

Precio 75 po

Aparejas cuerdas y lianas para retener a una criatura en un lugar determinado. La primera criatura que entra en la casilla debe hacer una salvación de Reflejos CD 26 con los siguientes efectos.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada.

Éxito La criatura sufre un penalizador -5 pies (*-1,5 m*) por estatus a su Velocidad durante 1 minuto o hasta que Huye (CD 26).

Fallo La criatura queda inmovilizada durante 1 asalto y después sufre un penalizador -5 pies (*-1,5 m*) por estatus a su Velocidad durante 1 minuto. Ambos efectos acaban prematuramente si Huye (CD 26).

Fallo crítico La criatura queda inmovilizada durante 1 minuto o hasta que Huye (CD 26).

Trampa de lazo aturdidora — Trampa de lazo 12

Consumible | Mecánico | Trampa | Trampa de lazo

Precio 320 po

Tiendes una trampa de lazo para desorientar a una criatura con un golpe rápido, dejándola con pocas probabilidades de defenderse. La trampa inflige 6d6 daño contundente a la primera criatura que entra en su casilla; además, dicha criatura debe hacer una salvación de Reflejos CD 31.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada.

Éxito La criatura sufre mitad de daño y queda desprevenida durante 1 asalto y aturdida 1.

Fallo La criatura sufre daño completo y queda desprevenida durante 1 asalto y aturdida 2.

Fallo crítico La criatura sufre doble daño y queda desprevenida durante 1 minuto y aturdida 4.

Trampa de lazo de abrojos — Trampa de lazo 1

Consumible | Mecánico | Trampa | Trampa de lazo

Precio 3 po

Esta trampa consiste en un recipiente oculto con abrojos (pág. 287) fijado a un cable de activación. Cuando se desencadena la trampa, lanza los abrojos, o bien a la casilla de la misma, o bien a una casilla adyacente a la misma. Tú eliges la casilla cuando preparas la trampa.

Si los abrojos se despliegan en la misma casilla que una criatura, ésta debe hacer de inmediato la prueba de Acrobacias.

Requisitos de creación Proporcionar un recipiente con abrojos.

Trampa de lazo de alarma — Trampa de lazo 1

Auditivo | Consumible | Ligadura | Mecánico | Trampa | Trampa de lazo

Precio 3 po

Preparas una trampa de lazo de alarma añadiendo uno o más objetos ruidosos a una cuerda de activación o a una placa de presión. Cuando preparas una trampa de lazo de alarma, designas un alcance de entre 100 y 500 pies (*30 a 150 m*) dentro del cual se puede oír. Cuando una criatura Pequeña o más grande entra en la casilla, la trampa de lazo hace un ruido lo suficientemente fuerte como para que todas las criaturas que están en el alcance designado por ti puedan oírlo.

TRAMPA DE LAZO DE AVISO — TRAMPA DE LAZO 4

AUDITIVO | CONSUMIBLE | LIGADURA | MECÁNICO | TRAMPA | TRAMPA DE LAZO

Precio 15 po

Utilizando materiales específicos de la zona, conectas un componente que genera sonido a un cable de trampa o a una placa de presión. Esta trampa de lazo es como una trampa de alarma, pero su sutil sonido se mezcla con el ruido ambiental. Puedes detectar este sonido estando a 1.000 pies (*300 m*) o menos de la trampa y nada te impide oírla. Otras criaturas en dicha área que están buscando podrían notar el sonido si el resultado de su prueba de Percepción iguala o supera tu CD de Crear.

TRAMPA DE LAZO DE AZOTE DE ACECHADORES — TRAMPA DE LAZO 4

POCO COMÚN | CONSUMIBLE | MECÁNICO | TRAMPA | TRAMPA DE LAZO

Precio 15 po

Esta trampa de lazo explota extendiendo una nube de polvo empalagoso que se aferra a una criatura cuando entra en su casilla. Toda criatura que entra la casilla de una trampa de lazo de azote de acechadores debe hacer una salvación de Reflejos CD 20.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado.

Éxito El polvo se adhiere al objetivo, haciendo que deje tras de sí unas huellas reveladoras. Ser invisible hace que el objetivo esté escondido en lugar de no detectado para las criaturas que podrían haberlo visto si no fuera invisible.

Fallo El polvo se adhiere al objetivo descamándose de forma continua. Ser invisible hace que el objetivo esté oculto en lugar de escondido o no detectado para las criaturas que podrían haberlo visto si no fuera invisible.

Fallo crítico Igual que en fallo y la criatura queda cegada hasta el final de su siguiente turno.

TRAMPA DE LAZO DE BOMBA — TRAMPA DE LAZO 8

CONSUMIBLE | MECÁNICO | TRAMPA | TRAMPA DE LAZO

Precio 75 po

Preparas una trampa de lazo que cataliza tres bombas alquímicas moderadas de 3er nivel del mismo tipo, para que exploten cuando una criatura entre en la casilla de la trampa. El objetivo y todas las criaturas en casillas adyacentes deben hacer una salvación de Reflejos CD 26, puesto que la trampa inflige tanto daño como tres veces el daño por impacto directo de una de las bombas componentes (por ejemplo, 6d6 daño por electricidad de un *relámpago embotellado*) sin daño por salpicadura ni otros efectos.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada.

Éxito La criatura sufre mitad de daño y ningún efecto adicional.

Fallo La criatura sufre daño completo. También sufre todos los demás efectos de un impacto directo de una de las bombas componentes (como por ejemplo quedar desprevenido de *relámpago embotellado* o daño persistente de un frasco de ácido).

Fallo crítico La criatura sufre doble daño y además todos los otros efectos de un impacto directo (igual que en fallo).

Requisitos de creación Suministrar tres bombas alquímicas moderadas de 3er nivel que inflijan el mismo daño.

TRAMPA DE LAZO DE CUCHILLA SEGADORA — TRAMPA DE LAZO 12

CONSUMIBLE | MECÁNICO | TRAMPA | TRAMPA DE LAZO

Precio 10.000 po

Esta trampa lanza contra una criatura que entra en su casilla una poderosa serie de cuchillas segadoras, que infligen 14d8 daño cortante (salvación básica de Reflejos CD 31).

TRAMPA DE LAZO DE DERRIBO — TRAMPA DE LAZO 4

CONSUMIBLE | MECÁNICO | TRAMPA | TRAMPA DE LAZO

Precio 15 po

Colocas astutamente un cable para hacer caer a una criatura. Una criatura Mediana o más pequeña que entra en la casilla de esta trampa debe hacer una salvación de Reflejos CD 20.

Si quieres crear una trampa de lazo para derribar a una criatura mayor, tienes que crear un grupo de trampas contiguas de una longitud igual al borde del espacio de dicha criatura, y ésta se deberá estar moviendo de tal forma que vaya parar al conjunto completo de trampas. Por ejemplo, tres trampas de lazo de derribo en una línea de 15 pies (*4,5 m*) pueden derribar a una criatura Enorme que avanza por un corredor hacia la línea de trampas.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada.

Éxito La criatura queda desprevenida hasta el inicio de su siguiente turno.

Fallo La criatura cae tumbada.

Fallo crítico La criatura cae tumbada y sufre 1d6 daño contundente.

TRAMPA DE LAZO DE DESTRIPAMIENTO INSTANTÁNEO — TRAMPA DE LAZO 20

CONSUMIBLE | MECÁNICO | TRAMPA | TRAMPA DE LAZO

Precio 10.000 po

Cuando una criatura entra en la casilla de la trampa, ésta libera un increíble arsenal de cuchillas, que infligen 24d8 daño perforante (salvación básica de Reflejos CD 45).

TRAMPA DE LAZO DE ESPINAS SANGRANTES — TRAMPA DE LAZO 12

CONSUMIBLE | MECÁNICO | TRAMPA | TRAMPA DE LAZO

Precio 320 po

Cuando una criatura entra en la casilla, numerosas espinas irregulares brotan para pincharla, infligiendo 8d8 daño perforante y 2d8 daño persistente por sangrado. La criatura debe hacer una salvación de Reflejos básica CD 31. Después del desencadenante inicial, las púas se retraen y brotan de nuevo repetidamente durante 1 minuto obligando a cualquier criatura que entra en el espacio o acaba su turno en el mismo a hacer una salvación de Reflejos contra el daño infligido por las mismas.

TRAMPA DE LAZO DE GOLPE — TRAMPA DE LAZO 8

CONSUMIBLE | MECÁNICO | TRAMPA | TRAMPA DE LAZO

Precio 75 po

Fijas una cuerda u otro desencadenante a un grupo de piedras o de estacas de madera para que golpeen a una criatura que entra en la casilla de la trampa. La criatura debe hacer una salvación de Reflejos básica CD 26. Si eliges piedras, la trampa de lazo inflige 9d8 daño contundente; si eliges las púas, inflige 9d8 daño perforante.

TRAMPA DE LAZO DE GRANIZADA DE FLECHAS — TRAMPA DE LAZO 16

CONSUMIBLE | MECÁNICO | TRAMPA | TRAMPA DE LAZO

Precio 1.500 po

Cuando una criatura entra en la casilla de la trampa, ésta libera centenares de flechas cuidadosamente preparadas, que cubren un radio de 20 pies (*6 m*) alrededor de la casilla con una salva masiva de flechas que inflige 18d6 daño perforante. Las criaturas en el área deben hacer una salvación de Reflejos básica CD 37.

TRAMPA DE LAZO DE LANZA OMNIDIRECCIONAL — TRAMPA DE LAZO 16

CONSUMIBLE | MECÁNICO | TRAMPA | TRAMPA DE LAZO

Precio 1.500 po

Cuando una criatura entra en la casilla de la trampa, ésta libera unas lanzas increíblemente potentes, que infligen 19d8 daño perforante (salvación básica de Reflejos CD 37).

TRAMPA DE LAZO DE MARCADO — TRAMPA DE LAZO 1

CONSUMIBLE | MECÁNICO | TRAMPA | TRAMPA DE LAZO

Precio 3 po

Esta trampa se utiliza a menudo para marcar a los intrusos que más tarde deben ser rastreados o identificados. Cuando creas esta trampa, tienes que decidir si colocar un marcador de tinte o de olor. Uno y otro tipo de marcaje conceden un bonificador +2 por circunstancia para Rastrear a la criatura hasta 24 horas o hasta que el tinte o el olor se lavan (lo que requiere por lo menos 1 galón [*4 l*] de agua y 10 minutos de restregar). Una criatura que entra en una casilla de la trampa debe hacer una salvación de Reflejos CD 17.

Éxito La criatura no resulta afectada.

Fallo La trampa marca a la criatura.

Fallo crítico La trampa marca a la criatura y ésta queda cegada hasta el final de su siguiente turno.

TRAMPA DE LAZO DE PÚAS — TRAMPA DE LAZO 1

CONSUMIBLE | MECÁNICO | TRAMPA | TRAMPA DE LAZO

Precio 3 po

Esta trampa de lazo básica consiste en unas púas ocultas que cuentan con la celeridad de la criatura para lacerarla o potencialmente empalarla cuando entra en la casilla de la trampa, infligiendo 2d8 daño perforante. La criatura debe hacer una salvación de Reflejos básica CD 17.

TRAMPA DE LAZO DE RUEDA DE CUCHILLAS GIRATORIAS — TRAMPA DE LAZO 20

CONSUMIBLE | MECÁNICO | TRAMPA | TRAMPA DE LAZO

Precio 10.000 po

Cuando una criatura entra en la casilla, una letal rueda voladora de cuchillas giratorias se lanza contra ella, dando un Golpe con un modificador al ataque de +33 e infligiendo 8d8 daño cortante. Una vez en cada uno de tus turnos, puedes utilizar una acción de Interactuar estando a 120 pies (*36 m*) o menos de la rueda para hacer que ésta vuele hasta 60 pies (*18 m*) hacia la criatura a la que persigue y dé otro Golpe si se encuentra a 5 pies (*1,5 m*) o menos de su objetivo después de moverse. Al cabo de 1 minuto, la rueda deja de girar y cae al suelo. Las criaturas pueden destruir la rueda para detenerla (CA 37, Fort +29, Ref +20, PG 200, Dureza 10, inmunidades de objeto).

TRAMPA DE LAZO DE SEÑALES — TRAMPA DE LAZO 1

CONSUMIBLE | MECÁNICO | TRAMPA | TRAMPA DE LAZO

Precio 3 po

Una trampa sutil utilizada en la caza o el rastreo, una trampa de lazo de señales a menudo consiste en un parche de tierra cuidadosamente preparada, arena o piedras amontonadas, arreglos de vegetación específicos, etc. Cuando una criatura entra en una casilla de una trampa de lazo de señales, a ella no le sucede nada, sino que en su lugar genera una disrupción pequeña y disimulada en el terreno que permite al creador de la trampa de lazo u a otra criatura que sabe qué buscar determinar si una criatura del tamaño apropiado ha entrado en la casilla.

TRAMPA DE LAZO LISIANTE — TRAMPA DE LAZO 4

POCO COMÚN | CONSUMIBLE | MECÁNICO | TRAMPA | TRAMPA DE LAZO

Precio 15 po

Preparas lianas, cuerdas o cables para que retengan firmemente a la criatura que desencadena esta trampa. La primera criatura que entra en la casilla debe hacer una salvación de Reflejos CD 20.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada.

Éxito La criatura sufre un penalizador -5 pies (*-1,5 m*) por estatus a su Velocidad durante 1 minuto o hasta que Huye (CD 18).

Fallo Igual que en éxito, pero el penalizador es -10 pies (*-3 m*).

Fallo crítico Igual que en éxito, pero el penalizador es -20 pies (*-6 m*).

TRAMPA DE LAZO MORDIENTE — TRAMPA DE LAZO 4

CONSUMIBLE | MECÁNICO | TRAMPA | TRAMPA DE LAZO

Precio 15 po

Las mandíbulas de la trampa se cierran sobre la pierna de una criatura que la pisa. La trampa inflige 5d6 daño perforante a la primera criatura que entra en su casilla; además, dicha criatura debe hacer una salvación de Reflejos CD 18

Éxito crítico La criatura no resulta afectada.

Éxito La criatura sufre mitad de daño.

Fallo La criatura sufre el daño completo.

Fallo crítico La criatura sufre doble daño y además un penalizador de -10 pies (*-3 m*) por estatus a su Velocidad hasta que recupera por lo menos 1 Punto de Golpe.

TRAMPA DE LAZO OBSTACULIZANTE — TRAMPA DE LAZO 1

CONSUMIBLE | MECÁNICO | TRAMPA | TRAMPA DE LAZO

Precio 3 po

Colocas zarzas, cables, productos pegajosos u otros materiales para que interfieran con el movimiento de una criatura. La casilla con esta trampa, así como tres casillas adyacentes (para formar un área de 10 pies x 10 pies [*3 m x 3 m*]) se convierten en terreno difícil cuando la primera criatura entra en la casilla de la trampa. El terreno difícil afecta de inmediato el movimiento de la criatura, incluyendo su movimiento de entrada a la casilla desencadenante, y dura 1d4 asaltos después de desencadenar la trampa. Una criatura puede utilizar una acción de Interactuar para limpiar de terreno difícil una sola casilla antes del tiempo indicado.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Varitas

Objetos cortos y finos, típicamente de madera, las varitas te permiten lanzar un conjuro específico sin gastar un espacio de conjuro. Se pueden utilizar una vez al día, pero se pueden sobrecargar en un intento de lanzar el conjuro de nuevo, corriendo un grave riesgo. Cada varita contiene un conjuro de cierto nivel, determinado cuando se crea la misma. Los trucos, los conjuros de foco y los rituales no se pueden colocar en las varitas.

Si te encuentras una varita, puedes intentar averiguar qué conjuro contiene. Si el conjuro es uno común de tu lista o es uno que conoces, puedes usar una sola acción de Recordar conocimiento y tener éxito de inmediato. Si no, tienes que Identificar magia (pág. 235).

Cómo Lanzar Conjuros desde una Varita

Una varita contiene un conjuro que se puede lanzar una vez al día. Lanzar un conjuro desde una varita requiere sostenerla en una mano y activar el objeto con una actividad de Lanzar un conjuro, utilizando el número normal de acciones para éste.

Para lanzar un conjuro desde una varita, debes tenerlo en tu lista de conjuros. Como quiera que eres tú quien lanza el conjuro, utiliza tu tirada de ataque de conjuro y tu CD de conjuros. El conjuro es de tu tradición.

Un conjuro lanzado desde una varita no requiere componentes materiales físicos, pero debes reemplazar con un componente somático cualquier componente material normalmente requerido para lanzarlo. Si el conjuro requiere un foco, tienes que tener dicho foco para lanzarlo desde una varita y, si el conjuro tiene coste, sigues teniendo que pagarlo para poderlo lanzar desde la varita.

Cómo Sobrecargar una Varita

Una vez lanzado el conjuro diario desde la varita, puedes intentar lanzarlo una vez más, sobrecargando la varita con el riesgo de destruirla. Lanza el conjuro de nuevo, y después haz una prueba plana CD 10. Con un éxito, la varita se rompe. Con un fallo, la varita se destruye. Si alguien intenta sobrecargar una varita cuando ya ha sido sobrecargada ese día, la varita queda automáticamente destruida (incluso si se ha reparado) y no se lanza conjuro alguno.

Estadísticas de las Varitas

Las estadísticas base de una varita son las mismas si no se indica lo contrario para una varita especial. Tiene Impedimenta ligera, y debe sostenerse en una mano para activarla. Cada varita contiene un nivel específico del conjuro. Cuando activas una varita, tan sólo puedes lanzar el conjuro al nivel especificado, pero puedes crear una varita con una versión potenciada de un conjuro.

Cómo Variar Estadísticas

Cada tipo de varita tiene un Nivel y un Precio determinados por el nivel del conjuro. La rareza de la varita es igual a la rareza del conjuro. Los rasgos del objeto también varían, basándose en el conjuro. Una varita tiene cualquier rasgo indicado en su bloque de estadísticas (por lo general tan sólo mágico y varita), más cualquier rasgo del conjuro almacenado en la misma.

Ejemplo de Varita Mágica

Esta varita mágica de ejemplo tiene el conjuro *curar*.

Varita de Curación **Objeto 3 o más**

MÁGICO NIGROMANCIA POSITIVO VARITA

Uso sostenida en una mano; **Impedimenta** L

Los remates de oro de esta varita de madera blanca están adornados con cabujones de rubí.

Activar (Lanzar un conjuro); **Frecuencia** una vez al día, más sobrecarga; Lanzas un conjuro de curar al nivel indicado.

Tipo conjuro de 1er nivel; **Nivel** 3; **Precio** 60 po
Tipo conjuro de 2º nivel; **Nivel** 5; **Precio** 160 po
Tipo conjuro de 3er nivel; **Nivel** 7; **Precio** 360 po
Tipo conjuro de 4º nivel; **Nivel** 9; **Precio** 700 po
Tipo conjuro de 5º nivel; **Nivel** 11; **Precio** 1.500 po
Tipo conjuro de 6º nivel; **Nivel** 13; **Precio** 3.000 po
Tipo conjuro de 7º nivel; **Nivel** 15; **Precio** 6.500 po
Tipo conjuro de 8º nivel; **Nivel** 17; **Precio** 15.000 po
Tipo conjuro de 9º nivel; **Nivel** 19; **Precio** 40.000 po

Requisitos de creación Suministrar un lanzamiento de *curar* al nivel indicado.

Cómo Crear una Varita

En su mayor parte, el proceso de Elaborar una varita es parecido al de Elaborar cualquier otro objeto mágico. Cuando inicias el proceso de elaboración, elige un conjuro para alojar en la varita. Tienes que, o bien lanzar dicho conjuro durante el proceso, o hacer que alguien más lo haga en tu presencia. El conjuro no tiene sus efectos normales sino que, en su lugar, la magia queda capturada en el interior de la varita. El lanzador no tiene que pagar ningún coste del conjuro.

El lanzamiento deberá proceder de un lanzador de conjuros que gaste un espacio de conjuro. Por ejemplo, no puedes fabricar una varita con un conjuro que procede de otro objeto mágico.

Varita Mágica

La forma más sencilla de varita contiene un conjuro, con un Precio y un nivel basados en dicho conjuro. La varita tiene los rasgos mágico y varita, así como los rasgos del conjuro. El nombre de una varita mágica con un conjuro es simplemente 'varita de' seguido del nombre del conjuro.

Varita Mágica **Objeto 3 o más**

MÁGICO VARITA

Uso sostenida en una mano; **Impedimenta** L

Esta batuta mide aproximadamente 1 pie (*30 cm*) de longitud y contiene un solo conjuro. La apariencia suele estar relacionada con el conjuro de su interior.

Activar (Lanzar un conjuro); **Frecuencia** una vez al día, más sobrecarga; Lanzas el conjuro al nivel indicado.

Tipo conjuro de 1er nivel; **Nivel** 3; **Precio** 60 po
Tipo conjuro de 2º nivel; **Nivel** 5; **Precio** 160 po
Tipo conjuro de 3er nivel; **Nivel** 7; **Precio** 360 po
Tipo conjuro de 4º nivel; **Nivel** 9; **Precio** 700 po
Tipo conjuro de 5º nivel; **Nivel** 11; **Precio** 1.500 po

Tipo conjuro de 6º nivel; **Nivel** 13; **Precio** 3.000 po
Tipo conjuro de 7º nivel; **Nivel** 15; **Precio** 6.500 po
Tipo conjuro de 8º nivel; **Nivel** 17; **Precio** 15.000 po
Tipo conjuro de 9º nivel; **Nivel** 19; **Precio** 40.000 po

Requisitos de creación Suministrar un lanzamiento del conjuro al nivel indicado.

VARITAS ESPECIALES

Las varitas especiales pueden contener tan sólo determinado tipo de conjuros, tal y como se indica en su bloque de estadísticas y, o bien alteran los efectos del conjuro, o bien afectan cómo se puede lanzar. La entrada Requisitos de creación indica qué tipo de conjuros puede albergar la varita.

VARITA ASESINA — OBJETO 16 O MÁS

ILUSIÓN | MÁGICO | VARITA

Uso sostenida en una mano; **Impedimenta** L

Esta varita negra y pulida tiene una gema verde en la punta y cualquiera que la mira ve un reflejo de una calavera sonriente en lugar de su rostro.

Activar (Lanzar un conjuro); **Frecuencia** una vez al día, más sobrecarga; **Efecto** Lanzas *dedo de la muerte* al nivel indicado. Si el conjuro mata a su objetivo, el cadáver libera energía negativa en una emanación de 20 pies (*6 m*), infligiendo tanto daño negativo como el doble del nivel del conjuro.

Tipo conjuro de 7º nivel; **Nivel** 16; **Precio** 10.000 po
Tipo conjuro de 8º nivel; **Nivel** 18; **Precio** 24.000 po
Tipo conjuro de 9º nivel; **Nivel** 20; **Precio** 70.000 po

Requisitos de creación Suministrar un lanzamiento de *dedo de la muerte* del nivel apropiado.

VARITA DE BOLAS DE FUEGO ABRASADORAS — OBJETO 8 O MÁS

EVOCACIÓN | FUEGO | MÁGICO | VARITA

Uso sostenida en una mano; **Impedimenta** L

Este palo ennegrecido y fuertemente quemado huele débilmente a guano de murciélago.

Activar (Lanzar un conjuro); **Frecuencia** una vez al día, más sobrecarga; **Efecto** Lanzas *bola de fuego* al nivel indicado. Cada criatura que falla su salvación sufre daño persistente por fuego.

Tipo conjuro de 3er nivel; **Nivel** 8; **Precio** 500 po; **Daño persistente** 1d6
Tipo conjuro de 5º nivel; **Nivel** 12; **Precio** 2.000 po; **Daño persistente** 2d6
Tipo conjuro de 7º nivel; **Nivel** 16; **Precio** 10.000 po; **Daño persistente** 3d6
Tipo conjuro de 9º nivel; **Nivel** 20; **Precio** 70.000 po; po; **Daño persistente** 4d6

Requisitos de creación Suministrar un lanzamiento de *bola de fuego* del nivel apropiado.

VARITA DE CONTINUACIÓN — OBJETO 5 O MÁS

MÁGICO | VARITA

Uso sostenida en una mano; **Impedimenta** L

Esta varita incrementa la duración de un conjuro. Unas ascuas amarillas recorren en espiral su superficie hasta que el conjuro se acaba.

Activate (Lanzar un conjuro); **Frecuencia** una vez al día, más sobrecarga; la activación cuesta ❖❖ si el conjuro normalmente cuesta ❖ para lanzarse, o bien ❖❖❖ si el conjuro normalmente cuesta ❖❖; **Efecto** Lanzas el conjuro y su duración se incrementa un 50%.

Tipo conjuro de 1er nivel; **Nivel** 5; **Precio** 160 po
Tipo conjuro de 2º nivel; **Nivel** 7; **Precio** 360 po
Tipo conjuro de 3er nivel; **Nivel** 9; **Precio** 700 po
Tipo conjuro de 4º nivel; **Nivel** 11; **Precio** 1.400 po
Tipo conjuro de 5º nivel; **Nivel** 13; **Precio** 3.000 po
Tipo conjuro de 6º nivel; **Nivel** 15; **Precio** 6.500 po
Tipo conjuro de 7º nivel; **Nivel** 17; **Precio** 15.000 po
Tipo conjuro de 8º nivel; **Nivel** 19; **Precio** 40.000 po

Requisitos de creación Suministrar un lanzamiento de un conjuro del nivel apropiado. El conjuro debe tener un tiempo de lanzamiento de ❖ o bien ❖❖ y una duración no inferior a 10 minutos ni superior a 1 hora.

VARITA DE ENSANCHAR — OBJETO 4 O MÁS

MÁGICO | VARITA

Uso sostenida en una mano; **Impedimenta** L

El extremo de esta varita esta bifurcado en lugar de ahusado.

Activar (Lanzar un conjuro); **Frecuencia** una vez al día, más sobrecarga; la activación cuesta ❖❖ si el conjuro normalmente cuesta ❖ para lanzarse, o bien ❖❖❖ si el conjuro normalmente cuesta ❖❖; **Efecto** Lanzas el conjuro y su área se incrementa. Suma 5 pies (*1,5 m*) al radio de una explosión que normalmente tiene un radio de por lo menos 10 pies (*3 m*); suma 5 pies (*1,5 m*) a la longitud de un cono o línea que normalmente tiene 15 pies (*4,5 m*) de longitud o menos; o suma 10 pies (*3 m*) a la longitud de un cono o de una línea de mayor longitud.

Tipo conjuro de 1er nivel; **Nivel** 4; **Precio** 100 po
Tipo conjuro de 2º nivel; **Nivel** 6; **Precio** 250 po
Tipo conjuro de 3er nivel; **Nivel** 8; **Precio** 500 po
Tipo conjuro de 4º nivel; **Nivel** 10; **Precio** 1.000 po
Tipo conjuro de 5º nivel; **Nivel** 12; **Precio** 2.000 po
Tipo conjuro de 6º nivel; **Nivel** 14; **Precio** 4.500 po
Tipo conjuro de 7º nivel; **Nivel** 16; **Precio** 10.000 po
Tipo conjuro de 8º nivel; **Nivel** 18; **Precio** 24.000 po
Tipo conjuro de 9º nivel; **Nivel** 20; **Precio** 70.000 po

Requisitos de creación Suministrar un lanzamiento de un conjuro del nivel apropiado. El conjuro debe tener un tiempo de lanzamiento de ❖ o bien ❖❖, no puede tener duración y debe tener un área de explosión (10 pies [*3 m*] o más), cono o línea.

VARITA DE PROYECTILES MÚLTIPLES — OBJETO 5 O MÁS

EVOCACIÓN | FUERZA | MÁGICO | VARITA

Uso sostenida en una mano; **Impedimenta** L

Esta varita tiene una cabeza de dragón tallada en la parte superior y una esfera de metal pulido insertada en el centro.

Activar (Lanzar un conjuro); **Frecuencia** una vez al día, más sobrecarga; **Efecto** Lanzas *proyectil mágico* al nivel indicado. Después de lanzar el conjuro, al inicio de cada uno de tus turnos se libera un proyectil adicional (o varios), como si lanzaras la versión de una acción de *proyectil mágico*. Elige objetivos cada vez. Esto dura 1 minuto, o hasta que ya no empuñas la varita o hasta que intentas activarla de nuevo.

Tipo conjuro de 1er nivel; **Nivel** 5; **Precio** 160 po
Tipo conjuro de 3er nivel; **Nivel** 9; **Precio** 700 po
Tipo conjuro de 5º nivel; **Nivel** 13; **Precio** 3.000 po
Tipo conjuro de 7º nivel; **Nivel** 17; **Precio** 15.000 po

Requisitos de creación Suministrar un lanzamiento de *proyectil mágico* del nivel apropiado.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Apéndice de estados

Mientras están de aventuras, los personajes (y a veces sus pertenencias) suelen verse afectados por aptitudes y efectos que aplican estados. Por ejemplo, un conjuro o un objeto mágico podría volverte invisible o hacer que fueras presa del pánico. De una u otra forma, los estados cambian cómo te encuentras y representan cualquier cosa desde la actitud que otras criaturas tienen hacia ti y cómo interaccionan contigo hasta lo que sucede cuando una criatura drena tu sangre o tu esencia vital.

Los estados son persistentes. Siempre que te ves afectado por un estado, sus efectos duran hasta acabar la duración indicada del mismo, hasta que es eliminado o hasta que algún término dictado en el propio estado hace que acabe.

Valores de estado

Algunos estados tienen un valor numérico, llamado un valor de estado, indicado mediante un numeral que sigue al nombre del mismo. Este valor informa de la gravedad del estado, y semejantes estados a menudo te confieren un bonificador o un penalizador igual a su valor. Estos valores a menudo pueden ser reducidos mediante habilidades, conjuros o simplemente esperando. Si el valor de un estado queda en algún momento reducido a 0, el estado se acaba.

Estados prevalentes

Algunos estados prevalecen sobre otros. Esto siempre se especifica en la entrada del estado que prevalece. Cuando esto sucede, todos los efectos del estado sobre el que se ha prevalecido quedan suprimidos hasta que acaba la condición prevalente. La duración del estado sobre el que se ha prevalecido continúa corriendo, y podría acabarse estando suprimido.

Lista de estados

Acelerado

Obtienes 1 acción adicional al inicio de tu turno en cada asalto. Muchos efectos que te aceleran especifican el tipo de acciones a las que puedes aplicar esta acción adicional. Si te aceleras debido a orígenes múltiples, puedes utilizar la acción adicional que se te ha concedido para cualquier acción individual permitida por cualquiera de los efectos que te han acelerado. Como quiera que acelerado surte efecto al inicio de tu turno, no obtienes acciones de inmediato si te aceleras durante tu turno.

Agarrado

Otra criatura te mantiene fijo en tu lugar, lo que te impone los estados desprevenido e inmovilizado. Si llevas a cabo una acción con el rasgo manipular, debes tener éxito en una prueba plana CD 5 o la acción se pierde; haz la prueba una vez invertida la acción, pero antes de aplicar ningún efecto.

Amistoso

Este estado refleja la disposición de una criatura hacia un personaje en particular, y sólo efectos sobrenaturales (como un conjuro) pueden imponerlo a un PJ. A una criatura amistosa hacia un personaje le gusta dicho personaje. El personaje puede hacer una Petición a una criatura amistosa, siendo probable que esté de acuerdo si se trata de una petición sencilla y segura que no le cuesta mucho cumplir. Si el personaje o uno de sus aliados emprende acciones hostiles contra la criatura, a ésta se le impone un estado de actitud peor dependiendo de la gravedad de la acción hostil, a determinar por el DJ.

Anonadado

Tus pensamientos y tus instintos están nublados. Anonadado siempre incluye un valor. Sufres un penalizador por estatus igual a este valor a las pruebas y las CD basadas en la Inteligencia, la Sabiduría y el Carisma, incluyendo las salvaciones de Voluntad, las tiradas de ataque de conjuro, las CD de conjuro y las pruebas de habilidad que utilizan estas puntuaciones de característica. Cada vez que intentas Lanzar un conjuro mientras estás anonadado, queda disipado si no tienes éxito en una prueba plana con una CD igual a 5 + tu valor de anonadado.

Asustado

Eres presa del pánico y luchas para controlar tus nervios. El estado asustado siempre incluye un valor. Sufres un penalizador por estatus igual a este valor a todas tus pruebas y CD. Si no se indica lo contrario, al final de cada uno de tus turnos, el valor de tu estado asustado disminuye en 1.

Aturdido

Has perdido el control de tus sentidos. Mientras estás aturdido no puedes actuar. Aturdido suele incluir un valor, que indica cuantas acciones pierdes en total, posiblemente a lo largo de turnos múltiples, debido a estar aturdido. Cada vez que recuperas acciones (como por ejemplo al inicio de tu turno), resta del número que recuperas tu valor de aturdido, y después reduce tu valor de aturdido en el número de acciones perdidas. Por ejemplo, si estás aturdido 4, pierdes las 3 acciones de tu turno, lo que te reduce a aturdido 1; en tu siguiente turno, perderías 1 acción más, y después podrías utilizar de forma normal las 2 acciones restantes. Aturdido puede también tener una duración en lugar de un valor, como por ejemplo 'aturdido durante 1 minuto'. En ese caso, pierdes todas tus acciones durante el tiempo indicado.

Aturdido prevalece sobre lentificado. Si la duración de tu estado de aturdido se acaba mientras estás lentificado, cuentas las acciones perdidas debido al estado de aturdido también como las perdidas por estar lentificado. Así, si al inicio de tu turno estabas aturdido 1 y lentificado 2, perderías 1 acción de aturdido y después sólo perderías 1 acción más por estar lentificado, por lo que aún te quedaría 1 acción que utilizar en dicho turno.

CEGADO

No puedes ver. Todo el terreno normal es terreno difícil para ti. No puedes detectar nada utilizando la vista. Fallas automáticamente y de forma crítica las pruebas de Percepción que requieren ser capaz de ver y, si la vista es tu único sentido preciso, sufres un penalizador -4 por estatus a las pruebas de Percepción. Eres inmune a los efectos visuales. Cegado prevalece sobre deslumbrado.

CONDENADO

Una poderosa fuerza ha aferrado tu alma, llevándote a las puertas de la muerte. Condenado incluye siempre un valor. El valor de moribundo al que mueres se ve reducido en la misma cantidad que tu valor de condenado. Si tu valor máximo de moribundo queda reducido a 0, mueres instantáneamente. Cuando mueres, dejas de estar condenado.

Tu valor de condenado disminuye en 1 cada vez que consigues descansar una noche completa.

CONFUSO

No estás alerta, y atacas de forma incontrolada. Estás desprevenido, no tratas a nadie como aliado (aunque los demás podrían seguirte tratando a ti como aliado suyo) y no puedes Retrasar, Preparar o utilizar reacciones.

Puedes utilizar todas tus acciones para Golpear o lanzar trucos ofensivos, aunque el DJ podría hacer que utilizaras las otras acciones para facilitar el ataque, como por ejemplo desenvainar un arma, moverte para poner a un objetivo dentro de tu alcance, etc. Tus objetivos son determinados aleatoriamente por el DJ. Si no tienes otros objetivos viables, te designas a ti mismo como objetivo, impactando automáticamente, pero sin conseguir un impacto crítico. Si te es imposible atacar o lanzar conjuros, balbuceas de forma incoherente, malgastando tus acciones.

Cada vez que sufres daño debido a un ataque o conjuro, puedes hacer una prueba plana CD 11 para recuperarte de tu confusión y acabar con el estado.

CONTROLADO

Otra persona toma decisiones por ti, por lo general debido a que estás siendo comandado o dominado mágicamente. El controlador dicta cómo actúas y puede hacer que utilices cualquiera de tus acciones, incluyendo ataques, reacciones o incluso Retrasar. Por lo general, el controlador no tiene que invertir sus propias acciones cuando te controla.

DAÑO PERSISTENTE

El daño persistente procede de efectos como el ácido, estar ardiendo o muchas otras situaciones. Aparece como 'X daño persistente [tipo]', donde 'X' es la cantidad de daño infligido y '[tipo]' es el tipo de daño. En lugar de sufrir de inmediato el daño persistente, lo sufres al final de cada uno de tus turnos si tienes el estado, tirando cada vez de nuevo cualquier dado de daño. Después de sufrir daño persistente, haz una prueba plana CD 15 para ver si te recuperas del mismo. Si tienes éxito, el estado se acaba.

DEBILITADO

Tu capacidad física se ha reducido. Debilitado incluye siempre un valor. Cuando estás debilitado, sufres un penalizador por

REGLAS SOBRE DAÑO PERSISTENTE

Las reglas adicionales que se presentan a continuación se aplican en ciertos casos al daño persistente.

Recuperación asistida

Puedes tomar medidas para ayudarte a recuperar del daño persistente, o un aliado te puede ayudar, lo que te permite hacer una prueba plana adicional antes del final de tu turno. Ésta suele ser una actividad que requiere 2 acciones, y debe ser algo que mejoraría tus posibilidades de forma razonable (a determinar por el DJ). Por ejemplo, puedes intentar sofocar una llama, lavar un ácido o utilizar Medicina para Administrar primeros auxilios con el fin de detener un sangrado. Esto te permite llevar a cabo de inmediato una prueba plana adicional.

El DJ es quien decide cómo funciona la ayuda, utilizando como directriz los siguientes ejemplos.

- Reduciendo a 10 la CD de la prueba plana para un tipo de ayuda particularmente apropiado, como por ejemplo rociarte de agua para apagar las llamas.
- Acabando automáticamente con el estado debido al tipo de ayuda, como por ejemplo curación que te restablece a tu máximo de Puntos de Golpe para acabar con el daño persistente por sangrado, o sumergirte en un lago para acabar con el daño persistente por fuego.
- Alterando el número de acciones requeridas para ayudarte si los medios que usa quien te ayuda son especialmente eficaces o notablemente ineficaces.

El daño persistente sigue su curso y se acaba automáticamente tras un cierto tiempo al apagarse el fuego, coagularse la sangre y cosas parecidas. El DJ es quien determina cuándo sucede esto, pero por lo general se tarda 1 minuto.

Inmunidades, Resistencias y Debilidades

Las inmunidades, las resistencias y las debilidades se aplican todas ellas al daño persistente. Si un efecto inflige daño inicial además de daño persistente, aplica las inmunidades, las resistencias y las debilidades por separado al daño inicial y al daño persistente. Por lo general, si un efecto niega el daño inicial, también niega el persistente, como en el caso de un arma cortante que también inflige daño persistente por sangrado porque te ha hecho un corte. En algunas situaciones, el DJ podría decidir lo contrario.

Estados múltiples de daño persistente

Puedes verte afectado simultáneamente por múltiples estados de daño persistente, si los tipos de daño son diferentes. Si sufrirías más de un estado de daño persistente del mismo tipo de daño, la cantidad superior tiene precedencia sobre la inferior. El daño que sufres debido al daño persistente tiene lugar todo a la vez, por lo que si algo se desencadena cuando sufres daño, sólo lo hace una vez; por ejemplo, si estás moribundo y sufres diversos tipos de daño persistente, éste sólo incrementa una vez tu estado de moribundo.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

GRUPOS DE ESTADOS

Existen algunos estados relacionados entre sí o que comparten un tema similar. Puede ser útil echar un vistazo a dichos estados conjuntamente, en lugar de hacerlo de forma aislada, para entender como interaccionan.

Grados de detección: observado, escondido, no detectado, inadvertido

Sentidos: cegado, oculto, deslumbrado, ensordecido, invisible

Muerte y moribundo: condenado, moribundo, inconsciente, herido

Actitudes: hostil, malintencionado, indiferento, amistoso, solicito

Aptitudes reducidas: torpe, drenado, debilitado, anonadado

REGLAS DE MUERTE Y DE MORIBUNDOS

Los estados condenado, moribundo, inconsciente y herido tienen que ver todos ellos con el proceso de estar cerca de la muerte. Las reglas completas están en las págs. 459 a 461. La información más significativa que no está contenida en las condiciones en sí es la siguiente: cuando quedas reducido a 0 Puntos de Golpe, estás noqueado y sufres los siguientes efectos:

- Mueves de inmediato tu posición de iniciativa a directamente antes de la criatura o efecto que te ha reducido a 0 Puntos de Golpe.
- Sufres de inmediato el estado moribundo 1. Si el efecto que te ha noqueado ha sido un éxito crítico del atacante o el resultado de un fallo crítico tuyo, en su lugar sufres el estado moribundo 2. Si tienes el estado herido, incrementa dichos valores en tu valor de herido. Si el daño procede de un ataque o efecto no letal, no sufres el estado moribundo, sino que en su lugar estás inconsciente a 0 puntos de golpe.

estatus igual al valor del estado a las tiradas y CD basadas en la Fuerza, incluyendo las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo basadas en la Fuerza, las tiradas de daño basadas en la Fuerza y las pruebas de Atletismo.

DESLUMBRADO

Tus ojos han sido sobreestimulados. Si la vista es tu único sentido preciso, todas las criaturas y objetos están escondidos de ti.

DESPREVENIDO

Estás distraído o de alguna otra forma eres incapaz de centrar tu atención completa en la defensa. Sufres un penalizador -2 por circunstancia a la CA. Algunos efectos te imponen el estado desprevenido sólo ante determinadas criaturas o contra determinados ataques. Otros (especialmente algunos estados) te pueden dejar desprevenido de forma universal contra todo. Si una regla no específica que el estado tan sólo se aplica a determinadas circunstancias, se aplica a todas ellas; por ejemplo, muchos efectos simplemente indican 'el objetivo queda desprevenido'.

DRENADO

Cuando una criatura drena con éxito tu sangre o tu fuerza vital, tu salud se reduce. Drenado incluye siempre un valor. Sufres un penalizador por estatus igual a tu valor de drenado a las pruebas basadas en la Constitución, como por ejemplo las salvaciones de Fortaleza. También pierdes tantos Puntos de Golpe como tu nivel (mínimo 1) multiplicado por el valor de drenado, y tus Puntos de Golpe máximos se reducen en la misma cantidad. Por ejemplo, si eres víctima de un efecto que inflige drenado 3 y eres un personaje de 3er Nivel, pierdes 9 Puntos de Golpe y reduces en 9 tus Puntos de Golpe máximos. Perder estos Puntos de Golpe no cuenta como sufrir daño.

Cada vez que consigues descansar una noche completa, tu valor de drenado disminuye en 1. Esto incrementa tus Puntos de Golpe máximos, pero no recuperas de inmediato los Puntos de Golpe perdidos.

ENSORDECIDO

No puedes oír. Fallas críticamente de forma automática las pruebas de Percepción que requieren la capacidad de oír. Sufres un penalizador -2 por estatus a las pruebas de Percepción para la iniciativa y para toda prueba que implica sonido pero que también se basa en otros sentidos. Si llevas a cabo una acción con el rasgo auditivo, debes tener éxito en una prueba plana CD 5 o la acción se pierde; haz la prueba una vez invertida la acción, pero antes de aplicar ningún efecto. Eres inmune a los efectos auditivos.

ESCONDIDO

Mientras estás escondido de una criatura, dicha criatura conoce el espacio en el que estás, pero no puede determinar con precisión dónde. Lo normal es que te escondas utilizando Sigilo o Esconderse. Cuando estás Buscando a una criatura utilizando tan sólo sentidos imprecisos, está escondida en lugar de observada. La criatura de la que estás escondido está desprevenida ante ti y debe tener éxito en una prueba plana CD 11 para designarte como objetivo de un ataque, conjuro u otro efecto, o no consigue afectarte. Los efectos de área no están sujetos a esta prueba plana.

Una criatura podría ser capaz de utilizar la acción Buscar para intentar observarte, tal y como se describe en la pág. 470.

FASCINADO

Te ves obligado a centrar tu atención en algo, lo que te distrae de todo lo demás que sucede a tu alrededor. Sufres un penalizador -2 por estatus a la Percepción y a las pruebas de habilidad, y no puedes utilizar acciones con el rasgo concentrar si ellas mismas o las consecuencias que pretenden no están relacionadas con el sujeto de tu fascinación (a determinar por el DJ). Por ejemplo, podrías ser capaz de Buscar y Recordar conocimiento acerca del sujeto, pero probablemente no podrías lanzar un conjuro designando como objetivo a una criatura diferente. Este estado se acaba si una criatura emprende acciones hostiles contra ti o cualquiera de tus aliados.

FATIGADO

Estas cansado y no puedes reunir mucha energía. Sufres un penalizador -1 por estatus a la CA y a las tiradas de salvación. Mientras exploras, no puedes elegir una actividad de exploración.

Te recuperas de la fatiga después de una noche completa de descanso.

Herido

Has sufrido una herida grave. Si pierdes el estado moribundo y no tienes ya el de herido, sufres herido 1. Si ya tienes el estado herido cuando pierdes el estado de moribundo, el valor de tu estado de herido se incrementa en 1. Si sufres el estado moribundo cuando estás herido, incrementa el valor de tu estado de moribundo en tu valor de herido.

El estado herido acaba si alguien te restablece con éxito Puntos de Golpe mediante Tratar heridas o bien si te restablecen a tus Puntos de Golpe completos y descansas durante 10 minutos.

Hostil

Este estado refleja la disposición de una criatura hacia un personaje en particular, y sólo efectos sobrenaturales (como un conjuro) pueden imponerlo a un PJ. Una criatura hostil a un personaje busca activamente dañarle. No necesariamente le atacará, pero no aceptará Petición alguna del personaje.

Huyendo

Te ves obligado a huir debido al miedo o alguna otra compulsión. En tu turno, debes invertir todas tus acciones intentando huir del origen del estado de la forma más expeditiva posible (como utilizar acciones de movimiento para huir, o abrir puertas que te impiden la huida). El origen suele ser el efecto o lanzador que ha impuesto el estado, aunque algunos efectos podrían definir alguna otra cosa como origen. No puedes Retrasar ni Preparar mientras huyes.

Impedido

Llevas más peso del que puedes acarrear. Mientras estás impedido, estás torpe 1 y sufres un penalizador -10 pies (*-3 m*) a todas tus velocidades. Igual que con todos los penalizadores a tu Velocidad, este estado no puede reducirla por debajo de 5 pies (*1,5 m*).

Inadvertido

Si estás inadvertido por parte de una criatura, dicha criatura no tiene ni idea de que estás presente. Cuando estás inadvertido, estás también no detectado por parte de dicha criatura. Este estado importa para las aptitudes que tan solo se pueden utilizar contra objetivos totalmente ignorantes de tu presencia.

Inconsciente

Estas dormido, o te han noqueado. No puedes actuar. Sufres un penalizador -4 por estatus a la CA, la Percepción y las salvaciones de Reflejos y los estados cegado y desprevenido. Cuando sufres este estado, caes tumbado y dejas caer los objetos que sostienes o empuñas si el efecto no indica lo contrario o el DJ no determina que estás en una posición que no te lo permite.

Si estás inconsciente porque estás moribundo, no podrás despertar mientras estés a 0 Puntos de Golpe. Si se te devuelve a 1 Punto de Golpe o más mediante la curación, pierdes los estados moribundo e inconsciente y puedes actuar normalmente en tu siguiente turno.

Si estás inconsciente y a 0 Puntos de Golpe, pero no moribundo, vuelves de forma natural a 1 Punto de Golpe y despiertas una vez ha transcurrido el tiempo suficiente. El DJ es quien determina el tiempo que permaneces inconsciente, desde un mínimo de 10 minutos hasta varias horas. Si durante ese tiempo se te administra curación, pierdes el estado inconsciente y puedes actuar normalmente en tu siguiente turno.

Si estás inconsciente y tienes más de 1 Punto de Golpe (típicamente porque estás dormido o inconsciente debido a un efecto), te despiertas de una de las siguientes formas. Todas ellas hacen que pierdas el estado inconsciente.

- Sufres daño, si éste no te reduce a 0 Puntos de Golpe. Si el daño te reduce a 0 Puntos de Golpe, permaneces inconsciente y sufres el estado moribundo de la forma habitual.
- Obtienes curación, diferente a la curación natural que obtienes debido al descanso.
- Alguien te mueve para despertarte mediante una acción de Interactuar.
- Hay mucho ruido a tu alrededor, aunque esto no es automático. Al inicio de tu turno, haces automáticamente una prueba de Percepción contra la CD del ruido (o la CD más baja si hay más de uno), despertando si tienes éxito. Si hay criaturas intentando no hacer ruido a tu alrededor, esta prueba de Percepción utiliza su CD de Sigilo. Algunos efectos mágicos te hacen dormir de forma tan profunda que no se te permite hacer esta prueba de Percepción.
- Si simplemente estás dormido, el DJ decide que despiertas, o bien porque has tenido una noche de sueño reparador, o bien porque algo ha interrumpido tu descanso.

Indiferente

Este estado refleja la disposición de una criatura hacia un personaje en particular, y sólo efectos sobrenaturales (como un conjuro) pueden imponerlo a un PJ. A una criatura indiferente ante un personaje no le preocupa éste en modo alguno. Si no se indica lo contrario, supón que la actitud de una criatura hacia un personaje determinado es indiferente.

Indispuesto

Te sientes mal. Indispuesto siempre incluye un valor. Sufres un penalizador por estatus igual a este valor a todas tus pruebas y CD. Mientras estás indispuesto no puedes ingerir nada de forma voluntaria, incluyendo elixires y pociones.

Puedes invertir una sola acción vomitando en un intento de recuperarte, lo que te permite hacer de inmediato una salvación de Fortaleza contra la CD del efecto que te ha dejado indispuesto. Con un éxito, reduces en 1 tu valor de indispuesto (o en 2 con un éxito crítico).

Inmovilizado

No puedes utilizar ninguna acción con el rasgo movimiento. Si estás inmovilizado porque algo te mantiene fijo en un lugar y una fuerza externa te sacaría de tu espacio, dicha fuerza debe tener éxito en una prueba, o bien contra la CD del efecto que te mantiene en tu lugar o bien contra la defensa relevante (por lo general la CD de Fortaleza) del monstruo que te mantiene en tu lugar.

Invisible

Cuando eres invisible nadie te puede ver. Estás no detectado para todo el mundo. Las criaturas pueden Buscar para intentar detectarte; si una criatura tiene éxito en su prueba de

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjuros
La era de los presagios perdidos
Cómo jugar
Cómo dirigir
Artesanía y tesoro
Apéndice

GANAR Y PERDER ACCIONES

Acelerado, lentificado y aturdido son las formas principales de ganar o perder acciones en un turno. Las reglas de funcionamiento están en la pág. 462. De forma resumida, alteran el número de acciones que recuperas al inicio de tu turno; por lo tanto, si el estado se genera en mitad de tu turno no ajusta tu número de acciones para el mismo. Si tienes estados conflictivos que afectan a tu número de acciones, tú eres quien elige qué acciones perder. Por ejemplo, la acción obtenida de *acelerar* te permite tan sólo dar una Zancada o un Golpe, por lo que, si tienes que perder una acción porque también estás lentificado, podrías decidir perder la acción de *acelerar*, lo que te permite mantener tus otras acciones, que se pueden utilizar de forma más flexible.

Algunos estados te impiden ejecutar cierto subconjunto de acciones, típicamente las reacciones. Otros estados simplemente dicen que no puedes actuar. Cuando no puedes actuar, eres incapaz de llevar a cabo acción alguna. A diferencia de lentificado o aturdido, no cambia el número de acciones que recuperas; simplemente se te impide utilizarlas. Eso significa que, si de alguna forma te curas de la parálisis en tu turno, puedes actuar de inmediato.

Percepción contra tu CD de Sigilo, quedas escondido ante dicha criatura hasta que te Mueves furtivamente para quedar de nuevo no detectado. Si te haces invisible cuando alguien puede verte, empiezas escondido para el observador (en lugar de no detectado) hasta que te Mueves furtivamente con éxito. No puedes ser observado mientras eres invisible excepto mediante aptitudes especiales o magia.

LENTIFICADO

Tienes menos acciones. Lentificado incluye siempre un valor. Cuando recuperas tus acciones al inicio de tu turno, resta del número de acciones que recuperas tu valor de lentificado. Como quiera que lentificado surte efecto al inicio de tu turno, no pierdes acciones de inmediato si te lentifican durante tu turno.

MALINTENCIONADO

Este estado refleja la disposición de una criatura hacia un personaje en particular, y sólo efectos sobrenaturales (como un conjuro) pueden imponerlo a un PJ. A una criatura malintencionada hacia un personaje no le gusta éste y desconfía específicamente de él. La criatura malintencionada no aceptará Peticiones del personaje.

MORIBUNDO

Estás sangrando o de alguna otra manera a las puertas de la muerte. Mientras te encuentras en este estado, estás inconsciente. Moribundo siempre incluye un valor y si alguna vez llegas a moribundo 4, mueres. Si estás moribundo, debes hacer una prueba de recuperación (pág. 459) al inicio de tu turno cada asalto para determinar si mejoras o empeoras. Tu estado de moribundo se incrementa en 1 si sufres daño mientras estás en él, o en 2 si sufres daño debido a un impacto crítico de un enemigo o a un fallo crítico en tu salvación.

Si pierdes el estado moribundo teniendo éxito en una prueba de recuperación y aún estás a 0 Puntos de Golpe, permaneces inconsciente, pero puedes despertarte tal y como se describe en dicho estado. Pierdes automáticamente el estado de moribundo y despiertas si en algún momento tienes 1 Punto de Golpe o más. En cualquier momento en el que pierdas el estado de moribundo, obtendrás el estado herido 1, o incrementarás en 1 tu estado de herido si ya lo tenías.

NEUTRALIZADO

Estás atado y apenas te puedes mover, o una criatura te tiene inmovilizado. Sufres los estados desprevenido e inmovilizado, y no puedes utilizar una acción con los rasgos ataque o manipular excepto para intentar Huir o Abrir por la fuerza tus ataduras. Neutralizado prevalece sobre agarrado.

NO DETECTADO

Cuando no has sido detectado por una criatura, dicha criatura no puede verte, no tiene idea alguna del espacio que ocupas y no puede designarte como objetivo, aunque sigues pudiendo verte afectado por aptitudes con efecto de área. Cuando no has sido detectado por una criatura, dicha criatura está desprevenida ante ti.

Una criatura que no te ha detectado puede adivinar en qué casilla estás para intentar designarte como objetivo. Debe elegir una casilla y hacer un ataque. Esto funciona igual que designar como objetivo a una criatura escondida (y requiere una prueba plana CD 11 tal y como se describe en la pág. 466), pero la prueba plana y la tirada de ataque las tira en secreto el DJ, que no revela si el ataque falla debido a fallar la prueba plana, a fallar la tirada de ataque o a elegir la casilla equivocada. Una criatura puede utilizar la acción de Buscar para intentar encontrarte, tal y como se describe en la pág. 470.

OBSERVADO

Cualquier cosa a plena vista está observada por ti. Si una criatura toma medidas para evitar la detección, como por ejemplo utilizar el Sigilo para Esconderse, puede pasar a estar escondida o no detectada en lugar de observada. Si tienes otro sentido preciso en lugar de la vista o además de ella, podrías poder observar a una criatura u objeto utilizando en su lugar dicho sentido. Tan sólo puedes observar a una criatura mediante sentidos precisos. Cuando estás Buscando a una criatura utilizando tan sólo sentidos imprecisos, está escondida en lugar de observada.

OCULTO

Mientras estas oculto de una criatura, como por ejemplo en una niebla espesa, es difícil que dicha criatura te vea. Sigues pudiendo ser observado, pero eres más difícil de acertar. La criatura de la que estás oculto debe tener éxito en una prueba plana CD 5 para designarte como objetivo de un ataque, conjuro u otro efecto. Los efectos de área no están sujetos a esta prueba plana. Si la prueba falla, el ataque, conjuro o efecto no te afecta.

PARALIZADO

Tu cuerpo está congelado en un lugar. Sufres el estado desprevenido y no puedes actuar excepto para Recordar conocimiento y utilizar acciones que requieren tan sólo el uso de la mente (a

determinar por el DJ). Tus sentidos siguen funcionando, pero sólo en las áreas que puedes percibir sin mover tu cuerpo, por lo que no puedes Buscar estando paralizado.

PETRIFICADO

Te han convertido en piedra. No puedes actuar ni sentir nada. Te conviertes en un objeto con una Impedimenta del doble de la normal, (típicamente 12 para una criatura petrificada Mediana o 6 para una criatura petrificada Pequeña), CA 9, Dureza 8 y los mismos Puntos de Golpe actuales (*NdT: no los máximos*) que tenías cuando estabas vivo. No tienes Umbral de rotura. Cuando vuelves a la carne, tienes el mismo número de Puntos de Golpe que tenías como estatua. Si la estatua queda destruida, mueres de inmediato. Mientras estás petrificado, tu mente y tu cuerpo están en estasis, por lo que no envejeces ni te das cuenta del paso del tiempo.

ROTO

El de roto es un estado que afecta a los objetos. Un objeto está roto cuando el daño ha reducido sus Puntos de Golpe a una cifra igual o menor que su Umbral de rotura. Un objeto roto no puede utilizarse para su función normal, ni concede bonificadores, con la excepción de la armadura. Una armadura rota sigue concediendo su bonificador por objeto a la CA, pero también impone un penalizador por estatus a la CA dependiendo de su categoría: -1 para una armadura ligera rota, -2 para una armadura intermedia rota o -3 para una armadura pesada rota. Un objeto roto sigue imponiendo los penalizadores y limitadores en los que normalmente se incurre por transportarlo, sostenerlo o llevarlo puesto. Por ejemplo, una armadura rota seguiría imponiendo su límite al modificador por Destreza, su penalizador a las pruebas y así sucesivamente.

Si un efecto hace que un objeto quede automáticamente roto y éste tiene más PG que su Umbral de rotura, dicho efecto también reduce los PG actuales del objeto al Umbral de rotura.

SOLÍCITO

Este estado refleja la disposición de una criatura hacia un personaje en particular, y sólo efectos sobrenaturales (como un conjuro) pueden imponerlo a un PJ. Una criatura solícita hacia un personaje desea ayudarle activamente. Aceptará Peticiones razonables del mismo, si dichas peticiones no entran en conflicto con los objetivos o la calidad de vida de la criatura solícita. Si el personaje o uno de sus aliados emprende acciones hostiles contra la criatura, a ésta se le impone un estado de actitud peor dependiendo de la gravedad de la acción hostil, a determinar por el DJ.

TORPE

Tus movimientos se vuelven torpes e inexactos. Torpe incluye siempre un valor. Sufres un penalizador por estatus igual al valor del estado a las pruebas y a las CD basadas en la Destreza, incluyendo la CA, las salvaciones de Reflejos, las tiradas de ataque a distancia y las pruebas de habilidad que utilizan Acrobacias, Sigilo y Latrocinio.

TUMBADO

Estás tendido en el suelo. Estas desprevenido y sufres un penalizador -2 por circunstancia a las tiradas de ataque. Las únicas acciones de movimiento que puedes utilizar cuando estás tumbado son Gatear y Ponerte de pie. Ponerte de pie acaba con el estado tumbado. Puedes Ponerte a cubierto mientras estás tumbado para ponerte en cuclillas y obtener cobertura mayor contra los ataques a distancia, incluso si no tienes ningún objeto tras el que parapetarte, obteniendo un bonificador +4 por circunstancia a tu CA contra los ataques a distancia (pero sigues desprevenido).

Si algo te haría quedar tumbado cuando estás Trepando o Volando, caes al suelo (consulta la pág. 464 para las reglas sobre caídas). No puedes quedar tumbado mientras estás Nadando.

ESTADOS REDUNDANTES

Tan sólo puedes tener un estado determinado una vez. Si un efecto te impondría un estado que ya tienes, tienes dicho estado con la duración más larga de las dos. El estado de duración más corta acaba de manera efectiva, aunque otros estados causados por el efecto original y de duración más corta podrían continuar.

Por ejemplo, digamos que te ha impactado un monstruo que drena tu vitalidad; tu herida hace que estés debilitado 2 y desprevenido hasta el final del siguiente turno del monstruo. Antes del final del siguiente turno de dicha criatura, una trampa te envenena, lo que te hace estar debilitado 2 durante 1 minuto. En este caso el debilitado 2 que dura 1 minuto reemplaza al debilitado 2 del monstruo, por lo que estarías debilitado 2 a lo largo de la duración más larga. Permanecerás desprevenido, porque nada ha reemplazado dicho estado y durará sólo hasta el final del siguiente turno del monstruo.

Cualquier aptitud que elimina un estado lo elimina por completo, sin importar cuál es su valor o cuántas veces te has visto afectado por él. En el ejemplo de más arriba, un conjuro que elimina el estado de debilitado lo eliminaría por completo, y no haría falta que lo eliminara dos veces.

Estados redundantes con valores

Los estados con diferentes valores se consideran estados diferentes. Si te ves afectado en múltiples ocasiones por un estado con valor, tan sólo aplicas el más alto, aunque tendrías que llevar la cuenta de ambas duraciones si una de ellas tuviera un valor inferior, pero durara más. Por ejemplo, si tienes un estado lentificado 2 que dura 1 asalto y un estado lentificado 1 que dura 6 asaltos, el primer asalto estarías lentificado 2, y después cambiarías a lentificado 1 durante los siguientes 5 asaltos de la duración del segundo efecto. Si algo reduce el valor del estado, lo reduce para todos los estados de dicho nombre que te afectan. Por ejemplo, más arriba, si algo reduce en 1 tu valor de lentificado, reduciría el primer estado del ejemplo a lentificado 1 y el segundo a lentificado 0, eliminándolo.

INTRODUCCIÓN
ASCENDENCIAS Y BAGAJES
CLASES
HABILIDADES
DOTES
EQUIPO
CONJUROS
LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS
CÓMO JUGAR
CÓMO DIRIGIR
ARTESANÍA Y TESORO
APÉNDICE

Pathfinder Hoja de Personaje

COMPETENCIA
No entrenado +0
Entrenado 2+nivel
Experto 4+nivel
Maestro 6+nivel
Legendario 8+nivel

Una acción
Actividad de dos acciones
Actividad de tres acciones
Acción gratuita
Reacción

Nombre del personaje

Nombre del jugador

Puntos de experiencia (PX)

Ascendencia y herencia

Bagaje

Clase

Tamaño | **Alineamiento** | **Rasgos**

Dios

Nivel

Puntos de héroe

Puntuaciones de característica

FUE	Modificador	Fuerza	Puntuación
DES	Modificador	Destreza	Puntuación
CON	Modificador	Constitución	Puntuación
INT	Modificador	Inteligencia	Puntuación
SAB	Modificador	Sabiduría	Puntuación
CAR	Modificador	Carisma	Puntuación

CD de Clase

= CD base 10 | Clave | Comp | En Ex Ma Le | Obj

Clase de Armadura

CA = CD base 10 | DES | Lim | Comp | En Ex Ma Le | Obj

Sin armadura: En Ex Ma Le
Ligera: En Ex Ma Le
Intermedia: En Ex Ma Le
Pesada: En Ex Ma Le

Escudo + | Dureza | Max PG / BT | PG actuales

Tiradas de salvación

Fortaleza	Reflejos	Voluntad
Con	Des	Sab
Comp	Comp	Comp
Obj	Obj	Obj
En Ex Ma Le	En Ex Ma Le	En Ex Ma Le

Notas

Puntos de Golpe

Max | Actuales | Temporales | Moribundo | Herido

Resistencias e inmunidades

Estados

Percepción

Sab | Comp | En Ex Ma Le | Obj

Sentidos

Velocidad | pies/m | Tipos de movimiento y notas

Golpes cuerpo a cuerpo

Arma | = | Fue | Comp | En Ex Ma Le | Obj

Daño | Dados | Fue | P CR CN | Espec arma | Otros | Rasgos

Arma | = | Fue | Comp | En Ex Ma Le | Obj

Daño | Dados | Fue | P CR CN | Espec arma | Otros | Rasgos

Arma | = | Fue | Comp | En Ex Ma Le | Obj

Daño | Dados | Fue | P CR CN | Espec arma | Otros | Rasgos

Golpes a distancia

Arma | = | Des | Comp | En Ex Ma Le | Obj

Daño | Dados | Especial | P CR CN | Espec arma | Otros | Rasgos

Arma | = | Des | Comp | En Ex Ma Le | Obj

Daño | Dados | Especial | P CR CN | Espec arma | Otros | Rasgos

Arma | = | Des | Comp | En Ex Ma Le | Obj

Daño | Dados | Especial | P CR CN | Espec arma | Otros | Rasgos

Competencias en armas

Sencilla En Ex Ma Le | Marcial En Ex Ma Le | Otra En Ex Ma Le | Otra En Ex Ma Le

Habilidades

Acrobacias	=	Des	Comp	En Ex Ma Le	Objeto	Armadura -
Arcanos	=	Int	Comp	En Ex Ma Le	Objeto	
Artesanía	=	Int	Comp	En Ex Ma Le	Objeto	
Atletismo	=	Fue	Comp	En Ex Ma Le	Objeto	Armadura -
Diplomacia	=	Car	Comp	En Ex Ma Le	Objeto	
Engaño	=	Car	Comp	En Ex Ma Le	Objeto	
Interpretación	=	Car	Comp	En Ex Ma Le	Objeto	
Intimidación	=	Car	Comp	En Ex Ma Le	Objeto	
Latrocinio	=	Des	Comp	En Ex Ma Le	Objeto	Armadura -
Medicina	=	Sab	Comp	En Ex Ma Le	Objeto	
Naturaleza	=	Sab	Comp	En Ex Ma Le	Objeto	
Ocultismo	=	Int	Comp	En Ex Ma Le	Objeto	
Religión	=	Sab	Comp	En Ex Ma Le	Objeto	
____ Saber	=	Int	Comp	En Ex Ma Le	Objeto	
____ Saber	=	Int	Comp	En Ex Ma Le	Objeto	
Sigilo	=	Des	Comp	En Ex Ma Le	Objeto	Armadura -
Sociedad	=	Int	Comp	En Ex Ma Le	Objeto	
Supervivencia	=	Sab	Comp	En Ex Ma Le	Objeto	

Idiomas

Se concede permiso para fotocopiar sólo para uso personal.

Dotes y aptitudes de ascendencia

- ESPECIAL 1º
- HERENCIA 1º
- DOTE 1º
- DOTE 5º
- DOTE 9º
- DOTE 13º
- DOTE 17º

Dotes de habilidad

- BAGAJE
- 2º
- 4º
- 6º
- 8º
- 10º
- 12º
- 14º
- 16º
- 18º
- 20º

Dotes generales

- 3º
- 7º
- 11º
- 15º
- 19º

Dotes y aptitudes de clase

- RASGO 1º
- RASGO 1º
- DOTE 1º
- DOTE 2º
- RASGO 3º
- DOTE 4º
- RASGO 5º
- DOTE 6º
- RASGO 7º
- DOTE 8º
- RASGO 9º
- DOTE 10º
- RASGO 11º
- DOTE 12º
- RASGO 13º
- DOTE 14º
- RASGO 15º
- DOTE 16º
- RASGO 17º
- DOTE 18º
- RASGO 19º
- DOTE 20º

Dotes adicionales

Inventario

OBJETOS PUESTOS	INVESTIDOS (MAX 10)	IMP

OBJETOS PREPARADOS	IMP

OTROS OBJETOS	IMP

IMP

IMPEDIDO: BASE = 5, FUE

MÁXIMO: BASE = 10, FUE

PC PP PO PPT

Se concede permiso para fotocopiar sólo para uso personal.

Boceto del personaje

ETNIA	NACIONALIDAD	LUGAR DE NACIMIENTO	EDAD	SEXO	ALTURA	PESO

APARIENCIA

Personalidad

ACTITUD

CREENCIAS

LE GUSTA

LE DISGUSTA

FRASES COMUNES

Notas de la campaña

NOTAS

ALIADOS

ENEMIGOS

ORGANIZACIONES

Acciones y actividades

NOMBRE	ACCIONES	RASGOS	PÁGINA

DESCRIPCIÓN

NOMBRE	ACCIONES	RASGOS	PÁGINA

DESCRIPCIÓN

NOMBRE	ACCIONES	RASGOS	PÁGINA

DESCRIPCIÓN

NOMBRE	ACCIONES	RASGOS	PÁGINA

DESCRIPCIÓN

NOMBRE	ACCIONES	RASGOS	PÁGINA

DESCRIPCIÓN

NOMBRE	ACCIONES	RASGOS	PÁGINA

DESCRIPCIÓN

Acciones gratuitas y reacciones

NOMBRE	☐ AC. GRATUITA ☐ REACCIÓN	RASGOS	PÁGINA

DESENCADENANTE

DESCRIPCIÓN

NOMBRE	☐ AC. GRATUITA ☐ REACCIÓN	RASGOS	PÁGINA

DESENCADENANTE

DESCRIPCIÓN

NOMBRE	☐ AC. GRATUITA ☐ REACCIÓN	RASGOS	PÁGINA

DESENCADENANTE

DESCRIPCIÓN

NOMBRE	☐ AC. GRATUITA ☐ REACCIÓN	RASGOS	PÁGINA

DESENCADENANTE

DESCRIPCIÓN

Se concede permiso para fotocopiar sólo para uso personal.

Tirada de ataque de conjuro

= CLAVE | COMP | EN EX MA LE

CD de conjuros

= CD BASE 10 | CLAVE | COMP | EN EX MA LE

Tradiciones mágicas

ARCANA — OCULTISTA

PRIMIGENIA — DIVINA

PREPARADOS — ESPONTÁNEOS

Trucos

PREP / ACCIONES / M S V

PREP / ACCIONES / M S V

PREP / ACCIONES / M S V

PREP / ACCIONES / M S V

PREP / ACCIONES / M S V

PREP / ACCIONES / M S V

PREP / ACCIONES / M S V

Conjuros innatos

FREC. / ACCIONES / M S V

FREC. / ACCIONES / M S V

Conjuros de foco

PUNTOS DE FOCO — ACTUALES | MÁXIMOS

ACCIONES / M S V

ACCIONES / M S V

ACCIONES / M S V

ACCIONES / M S V

Espacios de conjuro por día

TRUCO NIVEL	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

ESPACIOS DE CONJURO ESPONTÁNEOS RESTANTES

Conjuros

PREP / ACCIONES / M S V

Se concede permiso para fotocopiar sólo para uso personal.

Glosario e índice

Este apéndice contiene referencias de página para las reglas esenciales del juego, definiciones completas para la mayoría de rasgos y definiciones parciales y cálculos para muchas otras reglas.

1 natural, 20 natural Cuando tiras un d20 y el número que sale en el dado es un 1, reduce en un paso tu grado de éxito. Cuando el número es un 20, aumenta en un paso tu grado de éxito. **445-446**

a dos manos (rasgo de arma) 282

aberración (rasgo) Las aberraciones son criaturas de más allá de los Planos o corrupciones del orden natural.

abjuración (rasgo) Los efectos y los objetos mágicos con este rasgo están asociados con la escuela de magia de abjuración, que implica típicamente la protección o las custodias. 297

Abrir por la fuerza ◆ (acción de habilidad) Abrir alguna cosa de forma violenta. (Atletismo) 243
CD de Abrir a la fuerza (DJ) 515

acción básica de especialidad 471

acción básica Una acción que todas las criaturas pueden utilizar. 469-472

acción gratuita (◇) Una acción que puedes llevar a cabo sin gastar una de las que dispones. Las acciones gratuitas con desencadenante se pueden utilizar en cualquier momento, pero no gastan la (única) reacción de que dispones por asalto. 17, **461-462**

acción hostil 305

acción individual ◆ Una acción que utiliza una de las tres de que dispones en tu turno. 17, **461**

accionesTareas discretas que generan un efecto específico, lo que posiblemente requiere una prueba para determinar el resultado. Las acciones se pueden utilizar para llevar a cabo una gran variedad de cosas, como por ejemplo moverse, atacar, lanzar un conjuro o interaccionar con un objeto o sustancia. La mayor parte de las criaturas pueden utilizar hasta 3 acciones durante su turno 17, 461-463
acciones hostiles 305
acción individual (◆) 461

aceite (rasgo) Los aceites son geles, ungüentos, pastas, o emplastos mágicos que se aplican típicamente a un objeto y se gastan en el proceso. 555-556

acelerado (estado) Obtienes una acción adicional cada turno. 618

ácido (rasgo) Los efectos con este rasgo infligen daño por ácido.

ácido (tipo de daño) 452

acrobacias (habilidad) Llevar a cabo tareas que requieren coordinación y agilidad. (Des) 240-241

Activar un objeto (actividad) Proporcionas los componentes especificados para activar un objeto mágico o sustancia alquímica. El número de acciones que se requieren varía según de qué se trata. 532

actividad Una categoría de acción que típicamente requiere más de una sola acción. Las actividades en tu turno requieren 2 acciones (◆◆) o 3 acciones (◆◆◆). Las actividades de exploración y de tiempo libre pueden requerir minutos, horas o días. 17, 461-462
actividades de exploración 479-480
en los encuentros 472

adamantita (material) 572

Adiestrar, animal (dote general) 258, 504

aditivo (rasgo) 75

adivinación (rasgo) La escuela de magia de adivinación suele implicar la obtención o la transferencia de información o la predicción de acontecimientos. 297

aflicción Una aflicción puede afectar a una criatura durante mucho tiempo, a lo largo de diversas etapas diferentes. Los tipos más comunes son las maldiciones, las enfermedades y los venenos. 457-458

agarrado (estado) Una criatura, objeto o efecto mágico te mantiene fijo en un lugar. 620

Agarrarse a una repisa ↷ (acción básica de especialidad) Intentar agarrarse a algo cuando uno se cae. 472

ágil (rasgo de arma) 282

agua (rasgo) Los efectos con el rasgo agua, o bien manipulan el agua, o bien la conjuran. Los que manipulan el agua no tienen efecto alguno en un área carente de agua. Las criaturas con este rasgo consisten principalmente en agua o tienen una conexión mágica con dicho elemento.

ahogamiento y asfixia 478

aire (rasgo) Los efectos con el rasgo aire, o bien manipulan, o bien conjuran aire. Los que manipulan aire no tienen efecto alguno en el vacío o en un área carente de aire. Las criaturas con este rasgo consisten principalmente en aire o tienen una conexión mágica con dicho elemento.

alcance (rasgo de arma) 283

alcance 304, **455**

aliado Un aliado es alguien que está de tu parte. A ti no se te cuenta como aliado tuyo. 456

Aligerar (actividad de exploración) Moverte al doble de tu Velocidad de viaje.

alineamiento (tipo de daño) Una categoría paraguas de daño que incluye el daño bueno, el caótico, el legal y el maligno. 452

alineamiento El alineamiento representa la moral y la altitud básicas de una criatura respecto al eje ley/caos y al eje bien/mal 12, **28-29**

alquímico (rasgo) Las sustancias químicas están potenciadas por las reacciones de los reactivos alquímicos. Las sustancias alquímicas no son mágicas y no irradian un aura mágica. 600-612

alquimista (clase) 70-81
arquetipo multiclase 220

alquimista (rasgo) Esto indica aptitudes de la clase alquimista.

Alzar un escudo ◆ (acción básica de especialidad) Obtener tu bonificador por escudo a la CA. 472

ambiental (rasgo) Un peligro con este rasgo es algo peligroso que forma parte del mundo natural, como por ejemplo unas arenas movedizas o un moho dañino.

amistoso (estado) Un PNJ con este estado tiene una buena actitud para contigo. 618

anatema Cuando un personaje violenta las restricciones sobre su comportamiento impuestas por el origen de su poder, puede perder aptitudes relacionadas con éste. 87, 106, 118, 130

ángel (rasgo) esta familia de celestiales es nativa del plano del Nirvana. La mayor parte de los ángeles son neutrales buenos, tienen visión en la oscuridad y debilidad ante el daño maligno.

animal (rasgo) Un animal es una criatura con una Inteligencia relativamente baja. Típicamente no tiene un modificador de característica por Inteligencia superior a -4, no puede hablar idioma alguno y no puede ser entrenado en habilidades basadas en la Inteligencia.

anonadado (estado) No tienes acceso a tus facultades mentales plenas, y tienes problemas para lanzar conjuros. 618

aparición (rasgo) Un peligro con este rasgo es un eco espiritual, a menudo de alguien que murió trágicamente. Otorgar el descanso a una aparición a menudo implica resolver los asuntos inacabados de la misma. Una aparición a la que no se ha otorgado el descanso adecuado siempre vuelve a cabo de un tiempo.

apertura (rasgo) Estas maniobras sólo funcionan como la primera salva de tu turno. Sólo puedes utilizar una apertura si este turno aún no has utilizado ninguna acción con el rasgo ataque o apertura.

Apoyar [una acción] Indicar a tu compañero animal que te apoye. 215

Aprender un conjuro (acción de habilidad) Aprender un nuevo conjuro. (Arcanos, Naturaleza, Ocultismo, Religión; entrenado). 234
consejos para el DJ 505

aptitud Éste es un término general que se refiere a las reglas que proporcionan una excepción a las reglas básicas. Una aptitud podría proceder de diversas fuentes, por lo que 'una aptitud que te concede un bonificador a las tiradas de daño' podría ser una dote, un conjuro, etc.

arcano (rasgo) Esta magia procede de la tradición arcana, que se basa en la lógica y en la racionalidad. Cualquier cosa con este rasgo es mágica. 299
lista de conjuros arcanos 307-309

Arcanos (habilidad) Conocer cosas acerca de la magia y de las criaturas arcanas. (Int) 241-242

arconte (rasgo) Los miembros de esta familia de celestiales son los protectores del Cielo y son legales buenos. Tienen visión en la oscuridad y debilidad ante el daño maligno.

área Una forma y tamaño específicos de un efecto. 304, 456-457

arma 278-286
armas mágicas y especiales 547-550
empuñar 272
runas, 594-600

armadura 274-276
armadura mágica y especial 543-546
runas, 594-600

arquetipo (rasgo) Esta dote pertenece a un arquetipo. 219

arquetipo Un tema adicional especial para tu personaje que puedes elegir utilizando tus dotes de clase. 219-231

arrojadiza (rasgo de arma) 282
Artesanía (habilidad) Elaborar, entender y reparar objetos. (Int) 242-243
asalto Un período de tiempo durante un encuentro en el que todos los participantes tienen la oportunidad de actuar. Un asalto representa aproximadamente 6 segundos de tiempo de juego. 12, 468-469
duraciones medidas en asaltos 304
ascendencia Una amplia familia de gente a la que pertenece una criatura. Cada personaje elige una ascendencia como primer paso en la creación de su carrera. 12, 22, 24-25, **32-59**
asfixia 478
astral (rasgo) Las criaturas astrales son nativas del Plano Astral. Pueden sobrevivir a los efectos ambientales básicos del Plano Astral.
asustado (estado) El miedo te hace menos capaz de atacar y defenderte. 618
ataque (rasgo) Una aptitud con este rasgo implica un ataque. Por cada ataque que haces más allá del primero en tu turno, sufres un penalizador por ataque múltiple. 12, **446-447**
ataque Cuando una criatura quiere dañar a otra, da un Golpe o utiliza otra acción de ataque. La mayor parte de los ataques requieren una tirada de ataque y tienen como objetivo una Clase de armadura. Modificador a la tirada de ataque cuerpo a cuerpo = modificador por Fue (opcionalmente modificador por Des para un arma sutil) + bonificador por competencia + otros bonificadores + penalizadores; Modificador a la tirada de ataque a distancia = modificador por Des + bonificador por competencia + otros bonificadores + penalizadores. 27, 278, **446-447**
ataque no letal 453
ataque sin armas 278
Golpe (acción) 470
impactos críticos **445-446**, 451, 470
penalizador por ataque múltiple (-5 a tu segundo ataque, -10 a ataques posteriores) 446
Prestar ayuda (reacción utilizada para conceder un bonificador a la tirada de ataque de un aliado) 470
tirada de ataque de conjuro 305, **447-448**
Ataque de oportunidad ↷ Una reacción que obtienen los guerreros y algunos otros personajes. 154, 472
ataque no letal 453
ataque por sorpresa 499-500
Atletismo (habilidad) Llevar a cabo gestas de poderío físico. (Fue) 243-245
aturdido (estado) No puedes actuar durante cierto número de acciones o una cierta cantidad de tiempo. 618
auditivo (rasgo) Las acciones y los efectos auditivos se basan en el sonido. Una acción con el rasgo auditivo sólo se puede llevar a cabo con éxito si la criatura que la utiliza puede hablar o emitir de alguna otra forma los sonidos requeridos. Un conjuro o efecto con el rasgo auditivo tan sólo tiene efecto si el objetivo puede oírlo. Esto sólo se aplica a las partes del efecto basadas en el sonido, a determinar por el DJ. Esto es diferente a un efecto sónico, que aun así afecta a los objetivos que no pueden oírlo (como por ejemplo los objetivos sordos) si el efecto en sí crea sonido.
aura Un aura es una emanación que fluye de ti continuamente, afectando a las criaturas en un radio determinado. La palabra 'aura' también puede referirse a la firma mágica de un objeto o de una criatura con un fuerte alineamiento.
aventura Una narrativa única, incluyendo el planteamiento, el nudo y el desenlace. Los personajes juegan una aventura a lo largo de una o más sesiones de juego, y dicha aventura podría formar parte de una campaña mayor.
cómo utilizar las aventuras (DJ) 486-489
Averiguar intenciones ❖ (acción básica) Determinar si una criatura está mintiendo 469
azata (rasgo) Esta familia de celestiales es nativa del Elíseo. Típicamente son caóticos buenos y tienen visión en la oscuridad y debilidad ante el mal y el hierro frío.
bagaje Las experiencias que tuvo tu personaje antes de convertirse en aventurero. Cada jugador debe elegir uno para su personaje durante el proceso de creación. 12, 25, **60-64**
baluarte (rasgo de armadura) 274
bárbaro (clase) 84-93
arquetipo multiclase 221
bárbaro (rasgo) Esto indica aptitudes de la clase bárbaro.
bardo (clase) 94-103
arquetipo multiclase 222
lista de conjuros ocultistas 311-314
bardo (rasgo) Esto indica aptitudes de la clase bardo.
barrido (rasgo de arma) 282
bastón (rasgo) Este objeto mágico contiene conjuros de una temática en particular y permite a un lanzador de conjuros lanzar conjuros adicionales preparando el bastón. 551-554
bastones 280, 551-554
bestia (rasgo) Una criatura similar a un animal, pero con un modificador por Inteligencia de -3 o superior suele ser una bestia. A diferencia de un animal, una bestia podría ser capaz de hablar y de razonar.
bomba (rasgo) Una bomba alquímica combina sustancias alquímicas volátiles que explotan cuando la bomba impacta contra una criatura u objeto. La mayoría de las bombas alquímicas infligen daño, aunque algunas tienen otros efectos. 602-603
bonificador por circunstancia Un bonificador que deriva de una situación. 444
bonificador por estatus Un bonificador que suele proceder de un conjuro o estado y que representa un estatus beneficioso. 445
bonificador por objeto Un bonificador que procede de un objeto. 445
bonificador Un valor positivo que se suma a un cálculo. Suma tan sólo el bonificador más alto de un solo tipo (circunstancia, objeto, estatus). 12, 444-445
bueno (rasgo) Los efectos buenos a menudo manipulan la energía de los Planos Exteriores alineados con el bien y son la antítesis de los servidores divinos malignos o los servidores divinos de los dioses malignos. Una criatura con este rasgo es de alineamiento bueno.
bueno (tipo de daño). 452
Buscar ❖ (acción básica) Examinar un área en busca de criaturas u objetos utilizando la Percepción. 470
CA (Clase de armadura) *Ver también* Clase de armadura 12, 29, **274**, 447
caída Cuando caes más de 5 pies (*1,5 m*) sufres tanto daño contundente como la mitad de la distancia caída y aterrizas tumbado. 464
campaña Un relato serializado, que se centra en un solo grupo de personajes y que tiene lugar a lo largo de múltiples aventuras. 9, **483-486**
campeón (clase) 104-115
arquetipo multiclase 223
conjuros de devoción 107, **387-388**
dioses 437-440
campeón (rasgo) Esto indica aptitudes de la clase campeón.
caótico (rasgo) Los efectos caóticos a menudo manipulan la energía de los Planos Exteriores alineados con el caos y son anatema para los servidores divinos legales o los servidores divinos de los dioses legales. Una criatura con este rasgo es de alineamiento caótico. Una aptitud con este rasgo sólo la pueden seleccionar o utilizar las criaturas caóticas.
caótico (tipo de daño) 452
característica clave Tu característica clave es la puntuación de característica que utilizas para determinar tu CD de clase, así como tu tirada de ataque de conjuros y tu CD de conjuro si eres un lanzador de conjuros. La característica clave para una habilidad es el modificador por característica utilizado para la misma. 67, 233
Carisma (Car) Esta puntuación de característica mide tu encanto y la fuerza de tu personalidad. 19
Causar impresión (acción de habilidad) Cambiar la actitud de alguien. (Diplomacia) 245
CD (Clase de dificultad) *Ver también* Clase de dificultad. 445, 503-506
CD de clase Una CD de clase fija la dificultad para algunas aptitudes concedidas por tu clase de personaje. CD de clase = 10 + bonificador por competencia + modificador por característica clave. 29
CD de conjuro Tu CD de conjuro mide lo difícil que es resistir tus conjuros con tiradas de salvación o contrarrestarlos. CD de conjuro = 10 + modificador por característica de lanzamiento de conjuros + bonificador por competencia + otros bonificadores + penalizadores. 298, 448
cegado (estado) Eres incapaz de ver. 619
celestial (rasgo) Las criaturas que proceden de los Planos alineados con el bien o que tienen una fuerte conexión con ellos se denominan celestiales. Los celestiales pueden sobrevivir a los efectos ambientales básicos de los Planos de la Esfera Exterior.
cieno (rasgo) Los cienos son criaturas con una anatomía muy sencilla. Tienden a tener puntuaciones bajas en las características mentales e inmunidad a los efectos mentales y al daño de precisión.
Clase de armadura (CA) Esta puntuación representa lo difícil que es impactar y dañar a una criatura. Funciona típicamente como la CD para impactar a una criatura con un ataque. CA = 10 + modificador por Des (hasta el Lim Des de tu armadura) + bonificador por competencia + bonificador por objeto de la armadura a la CA + otros bonificadores + penalizadores. 12, 29, **274**, 447
Clase de dificultad (CD) La cifra que necesitas para tener éxito en una prueba. Para generar una CD a partir de un modificador (como por ejemplo, la CD de Percepción), suma 10 al modificador. 445
CD basadas en el nivel (DJ) 503
CD de clase (10 + bonificador por competencia + modificador por característica clave) 29
CD de conjuro (10 + modificador por característica de lanzamiento de conjuros + bonificador por competencia + otros bonificadores + penalizadores) 298, **447-448**

CD de contrarrestar 458-459
CD sencillas (no entrenado 10, entrenado 15, experto 20, maestro 30, legendario 40) 503
cómo ajustar la dificultad (DJ) 503-504
cómo fijar las CD (DJ) 503-506
clase La profesión de aventurero elegida por un personaje. Cada jugador debe elegir una para su personaje durante el proceso de creación. 12, 22-23, 25-26, **66-213**
clérigo (clase) 116-127
arquetipo multiclase 224
conjuros de dominio 388-399
dioses y dominios 118,437-441
lista de conjuros divinos 309-311
clérigo (rasgo) Esto indica aptitudes de la clase clérigo.
clima 497, 517-518
cobertura Cuando te encuentras tras un obstáculo físico, obtienes un bonificador +2 por circunstancia a la CA, las salvaciones de Reflejos contra efectos de área y las pruebas de Sigilo. Esto se incrementa a +4 si la cobertura es mayor. Las criaturas pueden proporcionar cobertura menor: un bonificador +1 por circunstancia a la CA. 477
Comandar a un animal ❖ (acción de habilidad) Conseguir que un animal te obedezca. (Naturaleza) 249
combate *Ver también* encuentro. 468-478
combate acuático 478
combate aéreo 478
combate montado 478
cómo detectar criaturas 465-467
comodidad (rasgo de armadura) 274
compañero (rasgo) Un objeto con este rasgo lo puede llevar puesto un compañero animal o criatura similar. Un compañero puede tener hasta dos objetos investidos. 576
compañero animal 214-217
competencia Una medida de la aptitud de un personaje en una tarea específica o cualidad, con cinco niveles: no entrenado, entrenado, experto, maestro y legendario. Cada nivel de competencia aporta un bonificador. El nivel no entrenado suma un bonificador +0. Los niveles entrenado, experto, maestro o legendario conceden tu nivel más 2, 4, 6 u 8 respectivamente. 12, 444
competencia mínima para peligros 520-522
competencias iniciales 26, **68**
complejo (rasgo) Un peligro con este rasgo lleva a cabo turnos en un encuentro. 520, -521, 526-529
componente Un proceso utilizado para Lanzar un conjuro o Activar un objeto. 303, 532-533
composición (rasgo) Para lanzar un truco o un conjuro de foco de composición, por lo general utilizas algún tipo de Interpretación. Si el conjuro incluye un componente verbal, tienes que utilizar una interpretación auditiva, mientras que si incluye un componente somático, tienes que utilizar un componente visual. El conjuro obtiene todos los rasgos de la interpretación utilizada. Tan solo puedes lanzar un conjuro de composición por turno, y tan solo puedes tener uno activo a la vez. Si lanzas un nuevo conjuro de composición, cualquier efecto continuado de tu composición anterior se acaba de inmediato. 97, 99, **386-387**
común (rasgo) Cualquier cosa que no indica otro rasgo de rareza (poco común, raro o único) automáticamente tiene el rasgo común Esta rareza indica que una aptitud, objeto o conjuro está disponible para todos los personajes que cumplen los prerrequisitos para ello. 13
concentrar (rasgo) Una acción con este rasgo requiere cierto grado de concentración y disciplina mentales.
condenado (estado) Tu alma está en peligro, lo que te deja a las puertas de la muerte. 619
confuso (estado) Atacas de forma indiscriminada. 619
conjuración (rasgo) Los efectos y los objetos mágicos con este rasgo están asociados con la escuela de magia de conjuración, que típicamente implica la convocatoria, la creación, el teletransporte o el traslado de cosas de un lugar a otro. 297
conjuro de foco Un tipo de conjuro, específico de una clase, que se puede lanzar utilizando Puntos de Foco y que es potenciado automáticamente hasta la mitad de tu nivel redondeado hacia arriba. Los conjuros de foco siempre tienen un término descriptivo como por ejemplo 'conjuro de dominio' o 'conjuro *ki*'. 300, 302, 386-407
Reenfocar (actividad) 300
conjuro Un efecto mágico creado llevando a cabo encantamientos místicos y gestos conocidos tan sólo por quienes tienen un entrenamiento especial o unas aptitudes innatas. 13, **297-415**
alcances 304
áreas 304
CD de conjuro (10 + modificador por característica de lanzamiento de conjuros + bonificador por competencia + otros bonificadores + penalizadores) 298
cómo atacar con un conjuro 298, **305**
componentes 303
conjuros de foco (conjuros de linaje, conjuros de composición, conjuros de devoción, conjuros de dominio, conjuros de *ki*, conjuros de orden y conjuros de escuela) 300-302, 386-407
contrarrestar 305
descripciones de los conjuros 316-385
desencadenantes 305-306
duraciones 304-305, 499
escuela 297-298
espacios de conjuro 298-299
espontáneo 298
identificar 235, 305
innatos 302
lanzamiento de conjuros y la actividad Lanzar un conjuro 302-303
muros 306
nivel de un conjuro (los conjuros van de nivel 1 a nivel 10)
listas de conjuros 307-315
objetivos 304
perturbar 303
potenciar 299
preparados 298
repertorio de conjuros (los conjuros conocidos por un lanzador de conjuros espontáneo) 96-97, 169
rituales 408-415
tirada de ataque de conjuro (modificador por característica de lanzamiento de conjuros + bonificador por competencia + otros bonificadores + penalizadores) 298
tradiciones (arcana, divina, ocultista y primigenia) 297,299
trucos 299
cono (área) 457
consagración (rasgo) Un conjuro de consagración potencia un área durante un período de tiempo prolongado. Un área en concreto sólo puede tener un efecto de consagración a la vez. El nuevo efecto intenta contrarrestar cualquier otro existente en las áreas de solapamiento.
Constitución (Con) Esta puntuación de característica mide tu resistencia y tu durabilidad. 19
constructo (rasgo) Un constructo es una criatura artificial potenciada por una fuerza distinta a la nigromancia. Los constructos a menudo son descerebrados; son inmunes a las enfermedades, al estado paralizado y al veneno; y pueden tener una Dureza basada en los materiales utilizados para construir sus cuerpos. Los constructos no son, ni criaturas vivas, ni muertos vivientes. Cuando queda reducido a 0 Puntos de Golpe, un constructo queda destruido.
consumible (rasgo) Un objeto con este rasgo sólo se puede utilizar una vez. Si no se dice lo contrario, queda destruido tras su activación. Los objetos consumibles incluyen las sustancias alquímicas y los consumibles mágicos del tipo pergaminos y talismanes. Cuando un personaje crea objetos consumibles, lo puede hacer en lotes de cuatro. 555-570
elaboración de consumibles 242
sustancias alquímicas 600-612
contacto (rasgo) Este veneno se administra por contacto con la piel. 609
Contraconjuro ↷ Una reacción que algunos lanzadores de conjuros pueden utilizar para negar conjuros. 198, 209
contrarrestar El proceso utilizado cuando un efecto intenta negar otro. 305, **458-459**
controlado (estado) Otra criatura es quien determina tus acciones. 619
contundente (tipo de daño) Un tipo de daño físico. 452
convocado (rasgo) Una criatura llamada mediante un conjuro o efecto de conjuración obtiene el rasgo convocado. Una criatura convocada no puede convocar a otras, ni crear objetos de valor, ni lanzar conjuros que requieren un coste. Tiene el rasgo esbirro. Si intenta lanzar un conjuro de un nivel igual o mayor que el conjuro que la convocó, supera la magia convocadora, haciendo que el conjuro de la criatura convocada falle y que el conjuro de convocación se acabe. Por lo demás, utiliza las aptitudes normales para una criatura de su tipo. Por lo general ataca a tus enemigos lo mejor que puede. Si puedes comunicarte con ella, puedes intentar comandarla, pero es el DJ quien determina el grado en el que obedece tus órdenes.

Inmediatamente después de que acabes de Lanzar el conjuro, la criatura convocada utilizará sus 2 acciones para dicho turno. Las criaturas convocadas pueden ser desterradas por diversos conjuros y efectos. Quedan desterradas automáticamente si quedan reducidas a 0 Puntos de Golpe o si el conjuro que las trajo se acaba.

cortante (tipo de daño) Un tipo de daño físico. 452
coste de la vida 294, 502
creación de personaje 19 -30
Crear distracción ❖ (acción de habilidad) Distraer a alguien. (Engaño) 245
criatura Un participante activo en el relato y en el mundo. Esto incluye a los monstruos y a los personajes no jugadores (interpretados por el Director de Juego) y los personajes jugadores (interpretados por los demás jugadores). identificación de monstruos 238-239,506
crítico Puedes obtener un éxito mejor (un éxito crítico) sacando 10 más que tu CD, o un fallo peor (un fallo crítico) sacando 10 menos que tu CD. 445-446
especialización crítica (armas) 283-284
impacto crítico (Golpe) 471
cuadrícula Un mapa con casillas de una pulgada (*2,54 cm*) de lado que se utiliza para indicar la posición y el movimiento 473
cómo jugar sin tablero (DJ) 494
Cubrir rastro (acción de habilidad) Ocultar tu rastro durante la exploración. (Supervivencia, entrenado) 253
curación (rasgo) Un efecto curativo restablece el cuerpo de una criatura, típicamente haciéndole recuperar Puntos de Golpe, pero a veces eliminando enfermedades u otros efectos debilitantes.
curación 459
curación natural 480
descanso de larga duración (tiempo libre) 481
habilidad de Medicina 249
cúspide (rasgo) Cuando Invistas un objeto que tenga el rasgo cúspide, éste mejorará una de tus puntuaciones de característica, o bien incrementándola en 2 o bien hasta un total de 18, lo que te conceda la puntuación mayor. Dispones de todos los beneficios de la nueva puntuación de característica hasta que acaba la investidura. Un objeto de cúspide tan sólo concede este beneficio la primera vez que es investido en un período de 24 horas, y tan sólo te puedes beneficiar de un objeto de cúspide a la vez. Si intentas investir un objeto de cúspide cuando ya tienes uno investido, no obtienes el incremento a la puntuación de característica, aunque sí obtienes cualquier otro efecto de Investir el objeto. 603-604
d4, d6, d8, d10, d12, d20 y d% Notaciones para diferentes tamaños de dado. 'd20', por ejemplo, es un dado de veinte caras. 7
dados (singular 'dado') 7, 8, 279
dado de daño 279, 450-451
daño medioambiental (DJ) 512
daño El daño infligido a una criatura reduce los Puntos de Golpe de la misma en una proporción de 1:1. Tirada de daño cuerpo a cuerpo = dado de daño del arma o del ataque sin armas + modificador por Fue + bonificadores + penalizadores; tirada de daño a distancia = dado de daño del arma o del ataque sin armas + modificador por Fue para un arma arrojadiza + bonificadores + penalizadores. **450-453**
daño masivo (mueres si un golpe te inflige el doble de tus Puntos de Golpe máximos). 461
daño mientras estás moribundo 459
daño persistente (estado) 619
doblar y reducir a la mitad 451
tipos de daño 451, 452
daño persistente (estado) Continúas sufriendo daño cada asalto. 619
de justa (rasgo de arma) 283
debilidad Aumenta el daño que sufres de un tipo determinado. 453
debilitación Las debilitaciones aplican estados y otros efectos negativos a una criatura. Cuando una criatura se ve afectada por una nueva debilitación, cualquier debilitación previa que le está afectando se acaba. 205-206
debilitado (estado) Tu fuerza se ha visto minada. 619
dedicación (rasgo) Debes seleccionar una dote con este rasgo para aplicar un arquetipo a tu personaje. 219
defecto de característica Un defecto de característica disminuye en 2 una de tus puntuaciones de característica. 20, 26
Defender (actividad de exploración) Viajar con el escudo alzado. 479
defensa sin armadura 274, 275
dejar caer un objeto *Ver también* Soltar. 271, 273
demonio (rasgo) Un tipo de infernales, los demonios proceden del Abismo o tienen sus orígenes allí. La mayor parte de ellos son irremisiblemente caóticos malignos y disponen de visión en la oscuridad. 433
Derribar ❖ (acción de habilidad) Hacer al suelo a una criatura. (Atletismo) 245
derribo (rasgo de arma) 282
desarme (rasgo de arma) 282
Desarmar ❖ (acción de habilidad) Hacer que una criatura deje caer un objeto. (Atletismo, entrenado) 245
desastre 518-519
desastre natural 518-519
descanso Los personajes recuperan PG (normalmente su modificador por Con x nivel) y recursos con 8 horas de sueño. 480, 499-500
consejos para el DJ 499-500, 502
descanso de larga duración 481
descerebrado (rasgo) Una criatura descerebrada tiene atributos mentales, o bien programados, o bien rudimentarios. La mayoría, si no todos, los modificadores de sus características mentales son -5. Es inmune a todos los efectos mentales.
Descifrar escritura (acción de habilidad) Entender un texto oscuro o codificado. (Arcanos, Ocultismo, Religión, Sociedad; entrenado) 235
descreer Hacer un intento de ignorar una ilusión. 298
desencadenante Un acontecimiento especificado que permite utilizar una reacción o una acción gratuita. 18, 305-306, **462**
deslumbrado (estado) Todo permanece oculto para ti. 620
Desmoralizar ❖ (acción de habilidad) Asustar a tus enemigos. (Intimidación) 247
desprevenido (estado) Sufres un penalizador -2 por circunstancia a la CA. 620
Destreza (Des) Esta puntuación de característica mide tu agilidad y tu maña. 19
límite al modificador por Destreza (armadura) 274
desventura (rasgo) Un efecto de desventura altera de forma negativa tus tiradas de dado. Nunca puedes hacer que más de un efecto de desventura afecte a una sola tirada. Si se pueden aplicar efectos de desventura múltiples, el DJ es quien decide cuál es el peor y lo aplica. Si a una misma tirada se le pueden aplicar efectos de fortuna y de desventura, los dos se anulan mutuamente y puedes tirar con normalidad. 449
Desviar la mirada ❖ (acción básica de especialidad) Obtienes un bonificador +2 contra aptitudes visuales. 472
detección (rasgo) mayúscula los efectos con este rasgo intentan determinar la presencia o la ubicación de una persona, un objeto o un aura.
Detectar magia (actividad de exploración) Lanzar *detectar magia* a intervalos regulares. 479
Detener una caída ↷ (acción básica de especialidad) Utilizas Acrobacias para lentificar tu caída mientras vuelas. 472
diablo (rasgo) Un tipo de infernales procedentes del Infierno, la mayor parte de diablos son irremisiblemente legales malignos. Suelen tener típicamente visión en la oscuridad mayor, inmunidad al fuego y telepatía. 433
dinosaurio (rasgo) Estos reptiles han sobrevivido desde los tiempos prehistóricos.
dios Los dioses son seres poderosos que viven más allá del mundo y conceden poder en forma de conjuros a sus creyentes auténticamente devotos. 29, 437-440
dios del campeón 106-107
dios del clérigo 118
dioses *Ver también* dios. 437-440
discapacidad 487
Disipar ❖ (acción) Acabar un conjuro o con el efecto de un objeto mágico que puede ser disipado. 305, 534
Diplomacia (habilidad) Influenciar a otros mediante la negociación y la lisonja (Car) 245-246, 504
Director de juego (DJ) El jugador que juzga las reglas y narra los elementos del relato *Pathfinder* y del mundo que exploran los demás jugadores mediante sus personajes. 12, **482-529**
disipar *Ver también* contrarrestar. 305, 458-459
divino (rasgo) Esta magia procede de la tradición divina, extrayendo su poder de los dioses o fuentes similares. Cualquier cosa con este rasgo es mágica. 299
lista de conjuros divinos 309-311
DJ (Director de juego) *Ver también* Director de juego 12, 482-529
dominio 441
dote Una aptitud que obtienes o seleccionas para tu personaje debido a su ascendencia, bagaje, clase, entrenamiento general o entrenamiento en habilidades Algunas dotes conceden acciones especiales. 12, 18
dote de arquetipo 219
dote de ascendencia 33
dote de clase 68
dote de habilidad (una dote general que mejora las habilidades) 68, **255**
dote general 68, **255**
dragón (rasgo) Los dragones son criaturas reptilianas, a menudo provistas de alas o con el poder de volar. La mayoría son capaces de utilizar un arma de aliento y son inmunes al sueño y a la parálisis. 433
drenado (estado) La pérdida de sangre o un efecto similar ha reducido tu vitalidad. 620
drow (rasgo) Parientes subterráneos de los elfos, los drow suelen tener visión en la oscuridad y aptitudes mágicas innatas.
druida (clase) 128-139

arquetipo multiclase 225
conjuros de orden 399-401
lista de conjuros primigenios 314-315
druida (rasgo) Esto indica aptitudes de la clase druida.
duergar (rasgo) Parientes subterráneos de los enanos, los duergar suelen tener visión en la oscuridad e inmunidad al veneno. Las ilusiones no les engañan fácilmente.
duración 455
duraciones de conjuros 304-305
Dureza Una estadística que representa la durabilidad de un objeto. 272, 577
edad 29
efecto Un efecto es el resultado de una aptitud, aunque el efecto exacto de una aptitud a veces depende del resultado de una prueba u otra tirada. 453-457
Elaborar (acción de habilidad) Fabricar un objeto durante el tiempo libre.
(Artesanía, entrenado) 242-243
consejos para el DJ 504
requisitos de Creación para objetos 535
electricidad (rasgo) Los efectos con este rasgo infligen daño por electricidad.
electricidad (tipo de daño) 452
elemental (rasgo) Los elementales son criaturas ligadas directamente a un elemento y nativas de los Planos Elementales. Los elementales no necesitan respirar.
elfo (rasgo) Una criatura con este rasgo es un miembro de la ascendencia elfa. Los elfos son gente misteriosa con una rica tradición de magia y de erudición, y que suelen disponer de visión en la penumbra. Una aptitud con este rasgo sólo la pueden seleccionar o utilizar los elfos. Un arma con este rasgo suele ser creada y utilizada por los elfos. 34-37, 431
semielfo 51, 52, 54, 432
elixir (rasgo) Los elixires son líquidos alquímicos que se utilizan bebiéndolos. 603-607
emanación (área) 457
emoción (rasgo) Este efecto altera las emociones de una criatura. Los efectos con este rasgo siempre tienen también el rasgo mental. Las criaturas con un entrenamiento especial o que tienen una inteligencia mecánica o artificial son inmunes a los efectos de emoción.
empujar (rasgo de arma) 282
Empujón ❖ (acción de habilidad) Empujar a una criatura. (Atletismo) 244
enano (rasgo) Una criatura con este rasgo es un miembro de la ascendencia enana. Los enanos son gente recia que a menudo vive bajo tierra y típicamente tiene visión en la oscuridad. Una aptitud con este rasgo sólo la pueden seleccionar o utilizar los enanos. Un objeto con este rasgo suele ser creado y utilizado por los enanos. 38-41, 432
encantamiento (rasgo) Los efectos y los objetos mágicos con este rasgo están asociados con la escuela de magia de encantamiento, que típicamente implica el control mental, la alteración de las emociones y otros efectos mentales. 297
encuentro Un modo de juego en el que el tiempo se mide en asaltos de 6 segundos y los participantes utilizan acciones precisas El combate tiene lugar en encuentros. 10-11, **468-478**
batallas especiales (aéreas, acuáticas, montadas) 477
cómo construir los encuentros (DJ) 488-489
cómo dirigir los encuentros (DJ) 493-496
encuentros sociales (DJ) 494-496
iniciativa 468
energía (tipo de daño) Una categoría paraguas que incluye daño por ácido, electricidad, frío, fuego, fuerza, negativo, positivo y sónico. 452
enfermedad (rasgo) Un efecto con este rasgo aplica una o más enfermedades. Una enfermedad es típicamente una aflicción. 457-458
enfocado (rasgo) Un objeto con este rasgo te puede conceder 1 Punto de Foco adicional. Este Punto de Foco es distinto de tu reserva de foco y no cuenta para el límite de la misma. Tan sólo puedes obtener este beneficio si tienes una reserva de foco, y podrían existir restricciones acerca de cómo se puede utilizar el punto. No puedes obtener más de 1 Punto de Foco al día a partir de objetos enfocados. 535
Engaño (habilidad) Confundir y engañar a otros. (Car) **246-247**, 504
Enorme (tamaño) 473-475
ensordecido (estado) Eres incapaz de oír. 620
entorno 512-519
entorno acogedor 485-486
entrenado (nivel de competencia) Suma tu nivel +2 a las tiradas y las CD asociadas. Algunas acciones de habilidad y muchas otras reglas requieren que estés entrenado. 12, 444
equipo *Ver también* objetos. 26-27, 270-295
esbirro (rasgo) Los esbirros son criaturas que sirven directamente a otras. Una criatura con este rasgo sólo puede utilizar 2 acciones por turno y no puede utilizar reacciones. Tu esbirro actúa en tu turno en el combate, una vez por turno, cuando inviertes una acción para darle órdenes. Para un compañero animal, Comandas a un animal; para un esbirro que es un conjuro o un efecto de un objeto mágico, como por ejemplo un esbirro convocado, Mantienes un conjuro o Mantienes una activación; si no se especifica lo contrario, emites una orden verbal, una sola acción con los rasgos auditivo y concentrar. Si no se les dan órdenes, los esbirros no utilizan acciones excepto para defenderse o para escapar de un daño obvio. Si se les deja desatendidos durante un tiempo lo suficientemente largo, típicamente 1 minuto, los esbirros descerebrados no suelen actuar, los animales siguen sus instintos y los esbirros inteligentes actúan como les place.
Escamotear un objeto ❖ (acción de habilidad) Llevarse un objeto sin que nadie se dé cuenta. (Latrocinio) 248
Esconderse ❖ (acción de habilidad) Esconderte a ti mismo. Sigilo 251-252
escondido (estado) Una criatura conoce tu ubicación, pero no puede verte. 466, 620
escudo 277
acción de Alzar un escudo 472
magia y escudos especiales 567-571
reacción de Bloqueo con el escudo 258
escudriñamiento (rasgo) Un efecto de escudriñamiento te permite ver, oír u obtener información sensorial a distancia de alguna otra forma utilizando un sensor o aparato en lugar de tus propios ojos y oídos.
escuela La magia se divide en 8 escuelas: abjuración, adivinación, conjuración, encantamiento, evocación, ilusión, nigromancia y transmutación. 297-298
Escurrirse (acción de habilidad) Atravesar un hueco mientras se explora. (Acrobacias, entrenado) 241
espacio Las casillas que una criatura ocupa en una cuadrícula. 473-474
espíritu (rasgo) Los espíritus son criaturas efímeras definidas por su yo espiritual, y a menudo carecen de forma física.
estado Un efecto continuado que cambia la forma en que un personaje puede actuar o altera algunas de sus estadísticas. 12, 453, 454, **618-623**
estructura (rasgo) 571
estructuras 515, 571
etapa Uno de los estadios de una aflicción. 458
etéreo (rasgo) Las criaturas etéreas son nativas del Plano Etéreo. Pueden sobrevivir a los efectos ambientales básicos del Plano Etéreo.
Evitar ser visto (actividad de exploración) Utiliza el Sigilo para moverte sin ser detectado. 479
evocación (rasgo) Los efectos y los objetos mágicos con este rasgo están asociados con la escuela de magia de evocación, que típicamente implica la energía y las fuerzas elementales. 297
Excavar ❖ (acción básica de especialidad) Mover hasta tu Velocidad de excavar. 472
Velocidad de excavar 463
éxito Un resultado en una prueba iguala o supera la CD. Superar la CD por 10 o más es aún mejor: un éxito crítico. Si un bloque de estadísticas no tiene entrada de éxito, significa que con un éxito no hay efecto alguno. 445-446
experto (nivel de competencia) Suma tu nivel +4 a las tiradas y a las CD asociadas. 12, 444
exploración (rasgo) Una actividad con este rasgo implica más de un turno y por lo general sólo se puede utilizar durante el modo de exploración. 17, 234
exploración Un modo de juego utilizado para viajar, investigar y explorar en general. El DJ es quien determina el flujo del tiempo. 10, **479-480**
actividades de exploración 461, **479-480**
cómo dirigir la exploración (DJ) 496-500
explorador (clase) 140-151
arquetipo multiclase 228
explorador (rasgo) Esto indica aptitudes de la clase explorador.
Explorar (actividad de exploración) Mirar al frente en busca de peligros. 479
explosión (área) 456-457
extradimensional (rasgo) Este efecto u objeto crea un espacio extradimensional. Un efecto extradimensional colocado en el interior de otro espacio extradimensional deja de funcionar hasta que se saca del mismo.
fallo Un resultado en una prueba que no cumple con la CD. Fallar por 10 o más es un fallo crítico. Si una prueba no tiene entrada de fallo, con un fallo no sucede nada. 445-446
Falsificar (acción de habilidad) Fabricar un documento falso durante el tiempo libre. (Sociedad, entrenado) 251
familiar Una criatura Menuda vinculada místicamente a ti. 217-218
fascinado (estado) Debes centrarte en el sujeto de tu fascinación. 620
fatal (rasgo de arma) 282
fatigado (estado) Tus defensas están bajas y no puedes centrarte mientras exploras. 620
feérico (rasgo) A las criaturas del Primer Mundo se les denomina hadas.
fijada (rasgo de arma) 282
Fijar un talismán (actividad) Actividad utilizada para fijar un talismán a un objeto. 561
Fintar ❖ (acción de habilidad) Distraer a alguien para hacer que quede desprevenido.

(Engaño, entrenado) 247
físico (tipo de daño) Una categoría paraguas que incluye daño contundente, perforante y cortante. 452
flanqueo Cuando dos criaturas están en lados opuestos de un enemigo, éste se encuentra flanqueado y queda desprevenido ante ellas. 476
flexible (rasgo de armadura) 275
floritura (rasgo) Las acciones de floritura requieren demasiado esfuerzo como para poder llevar a cabo un gran número de forma continuada. Tan solo puedes utilizar 1 acción con el rasgo floritura por turno.
foco (componente de conjuro) 303
fórmula Una receta o unas instrucciones requeridas para Elaborar algo 293-294
libro de fórmulas (alquimista) 73, 81
Fortaleza (Fort) Un tipo de salvación utilizado para resistir enfermedades, venenos y otros efectos físicos. Modificador a la Fortaleza = modificador por Con + bonificador por competencia + otros bonificadores + penalizadores. 13, 449
fortuna (rasgo) Un efecto de fortuna altera de forma beneficiosa tu tirada de dados. Nunca puedes hacer que más de un efecto de fortuna afecte a una sola tirada. Si se pueden aplicar efectos múltiples, tienes que elegir cuál. Si a una misma tirada se le pueden aplicar efectos de fortuna y de desventura, los dos se anulan mutuamente y puedes tirar con normalidad. 449
Forzar una cerradura ❖❖ (acción de habilidad) Abrir una cerradura. (Latrocinio, entrenado) 248
frecuencia Una aptitud que no se puede utilizar a voluntad podría indicar una frecuencia. 18
frío (rasgo) los efectos con este rasgo infligen daño por frío. Las criaturas con este rasgo tienen una conexión con el frío mágico.
frío (tipo de daño) 452
fuego (rasgo) Los efectos con el rasgo fuego infligen daño por fuego o bien configuran o manipulan dicho elemento. Los que manipulan el fuego no tienen efecto alguno en un área carente de fuego. Las criaturas con este rasgo consisten principalmente en fuego o tienen una conexión mágica con dicho elemento.
fuego (tipo de daño) 452
Fuerza (Fue) Esta puntuación de característica mide tu músculo. 19
puntuación de Fuerza para la armadura 274
fuerza (rasgo) Los efectos con este rasgo infligen daño por fuerza o crean objetos hechos de pura fuerza mágica.
fuerza (tipo de daño) 452
fúngico (rasgo) Las criaturas fúngicas tienen el rasgo fúngico. Son distintas de los hongos normales.
furia (rasgo) 84
Gargantuesco (tamaño) 474
Gatear ❖ (acción básica) Moverse 5 pies (*1,5 m*) mientras se está tumbado. 470
gemela (rasgo de arma) 282
general (rasgo) Un tipo de dote que cualquier personaje puede seleccionar, sean cuales sean su ascendencia y su clase, si cumple los prerrequisitos. Puedes seleccionar una dote con este rasgo cuando tu clase te concede una dote general. 255
gigante (rasgo) Los gigantes son criaturas humanoides enormes. 433-434
gnomo (rasgo) Una criatura con este rasgo es un miembro de la ascendencia gnoma. Los gnomos son gente pequeña y hábil en la magia que buscan nuevas experiencias y suelen tener visión en la penumbra. Una aptitud con este rasgo sólo la pueden seleccionar o utilizar los gnomos. Un arma con este rasgo es creada y utilizada por los gnomos. 42-45, 432
goblin (rasgo) Una criatura con este rasgo puede proceder de múltiples tribus de criaturas, incluyendo los goblins, los hobgoblins y los bugbears. Los goblins tienden a tener visión en la oscuridad. Una aptitud con este rasgo sólo la pueden seleccionar o utilizar los goblins. Un arma con este rasgo es creada y utilizada por los goblins. 46-49, 434
Golarion El mundo del escenario de campaña *Pathfinder*. 12, **416-441**
Golpe ❖ (acción básica) Hacer un ataque con un arma o un ataque sin armas. 470
grados de éxito Los cuatro resultados posibles de una prueba: éxito crítico, éxito, fallo y fallo crítico. 445-446
Grande (tamaño) 474
grupos étnicos de Golarion 51,430-431
guardias 499-500
guerrero (clase) 152-165
arquetipo multiclase 226
guerrero (rasgo) Esto indica aptitudes de la clase guerrero.
habilidad (rasgo) Una dote general con el rasgo habilidad mejora tus habilidades y sus acciones o te concede nuevas acciones para una habilidad. Cuando una clase concede una dote de habilidad o una dote general se puede seleccionar una dote con este rasgo. Si tienes la dote de dedicación de un arquetipo puedes seleccionar una dote de arquetipo con el rasgo habilidad en lugar de una dote de habilidad. 219, 255
habilidad Una estadística que representa la capacidad de llevar a cabo determinadas tareas que requieren instrucción o práctica. Modificador por habilidad = modificador de la puntuación de característica clave de la habilidad + bonificador por competencia + otros bonificadores + penalizadores. 13, 27-28, **233-253**
acciones de habilidad generales 234-240
CD (consejos para el DJ) 503-506
dote de habilidad (un tipo de dote general relacionada con las habilidades) 68, **255**
incremento de habilidad 68
penalizador a las pruebas (de la armadura) 234 274
Prestar ayuda (reacción utilizada para conceder un bonificador a la prueba de un aliado) 471
hablar 471
hambre y sed 500
hasta la siguiente vez que llevas a cabo tus preparativos diarios Un conjuro con esta duración dura hasta que preparas conjuros la siguiente vez, y puedes prolongarlo dejando abierto su espacio de conjuro. 305
hechicero (clase) 166-177
arquetipo multiclase 228
conjuros de linaje 170, 401-405
listas de conjuros 307-315
hechicero (rasgo) Esto indica aptitudes de la clase hechicero.
herencia Una elección hecha para definir aún más tu ascendencia. 33
herida (rasgo) Este veneno se administra dañando al receptor. 609
herido (estado) Has vuelto de las puertas de la muerte, pero sigues en riesgo. 621
Huir (❖ acción básica) Intentas liberarte cuando estás agarrado, neutralizado o inmovilizado. 470
hierro frío (material) 573
hoja de personaje Páginas formateadas en las que puedes anotar las elecciones, estadísticas, dotes, conjuros y detalles de tu personaje. 24-25, **624-627**
hostil (estado) Un PNJ con este estado es probable que te ataque. 621
humano (rasgo) Una criatura con este rasgo es un miembro de la ascendencia humana. Los humanos son un conjunto diverso de pueblos conocido por su adaptabilidad. Una aptitud con este rasgo sólo la pueden seleccionar o utilizar los humanos. 50-55, 430-431
humanoide (rasgo) Las criaturas humanoides tienen uso de razón y actúan en gran medida como los humanos. Típicamente suelen tener dos brazos y dos piernas y caminar erguidas.
huyendo (estado) Tienes que salir corriendo. 621
Identificar alquimia (acción de habilidad) Determinar algún elemento de alquimia específico. (Artesanía, entrenado) 243
Identificar magia (acción de habilidad) Determinar algún elemento de magia específico. (Arcanos, Naturaleza, Ocultismo, Religión; entrenado) 235
consejos para el DJ 505
incremento de rango de distancia 279, 446-447
idioma 65, 432
ilimitada Un conjuro con esta duración dura indefinidamente. 305
ilusión (rasgo) Los efectos y los objetos mágicos con este rasgo están asociados con la escuela de magia de ilusión, que típicamente implica estímulos sensoriales falsos. 298
Imitar (acción de habilidad) Hacerte pasar por otra persona. (Engaño) 246
impedido (estado) Demasiada Impedimenta obstaculiza tu movimiento. 621
Impedimenta Un valor que indica el tamaño, el peso y lo engorroso que es en general un objeto. Hacen falta 10 objetos de Impedimenta ligera para llegar a Impedimenta 1, y 1.000 monedas son Impedimenta 1. Un personaje queda impedido si lleva una Impedimenta mayor que 5 + su modificador por Fuerza y no puede acarrear más que 10 + su modificador por Fue. 29, **271-272**
conversión a tamaños diferentes 295
criatura (Menuda 1, Pequeña 3, Mediana 6, Grande 12, Enorme 24, Gargantuesca 48)
impulsora (rasgo de arma) 282
inadvertido (estado) Una criatura no está al corriente de tu presencia. 467, **621**
incapacitación (rasgo) Una aptitud con este rasgo puede sacar por completo del combate a un personaje o incluso matarlo, y es más difícil de utilizar contra un personaje más poderoso. Si un conjuro tiene el rasgo incapacitación, cualquier criatura con un nivel del doble que el del conjuro trata el resultado de su prueba para evitar quedar incapacitado por el mismo como un grado de éxito mayor, o el resultado de cualquier prueba que el lanzador de conjuros hace para incapacitarle como un grado de éxito peor. Si cualquier otro efecto tiene el rasgo incapacitación, una criatura de nivel superior que el objeto, criatura o peligro que genera el efecto obtiene los mismos beneficios.
inconsciente (estado) Estás dormido o te han noqueado. 621
reglas de muerte, moribundo e inconsciente 459-461

incubación El tiempo transcurrido hasta que una aflicción, elixir o poción surte efecto (también 'período de activación'). 458, 534
indiferente (estado) A un PNJ con este estado ni le gustas ni le disgustas. 621
indispuesto (estado) Te duele el estómago. 621
infernal (rasgo) A las criaturas que proceden de los Planos alineados con el mal o que tienen una fuerte conexión con ellos se les denomina infernales. Los infernales pueden sobrevivir a los efectos ambientales básicos de los Planos de la Esfera Exterior.
infundido (rasgo) 72, 75
ingerido (rasgo) Este veneno se administra cuando se bebe o se come. 609
inhalado (rasgo) Este veneno se administra cuando se respira. 609
iniciativa Al inicio de un encuentro, todos los participantes implicados tiran iniciativa para determinar el orden en el que actúan. 13, **468**, 498-499
inmovilizado (estado) No puedes moverte. 620
inmunidad Una inmunidad hace que una criatura ignore todo tipo de daño, efectos o estados de un tipo determinado. 451-453
inmunidades de objeto 273
inmunidad temporal Un efecto que hace temporalmente inmune a una criatura permite a la misma evitar los efectos con el mismo nombre, pero no acaba con el que causa el efecto que le concede la inmunidad temporal. 453
Inteligencia (Int) Esta puntuación de característica mide tu raciocinio y tu intelecto. 19
Interactuar ◆ (acción básica) Agarrar o manipular un objeto. 470
componente de activación de objeto 533
Interpretación (habilidad) Utilizar tus talentos para dar un espectáculo. (Car) 247, 504
Interpretar (acción de habilidad) Impresionar a la gente con una interpretación. (Interpretación) 247
interpretar Describir las acciones de un personaje, a menudo actuando desde la perspectiva del mismo (*NdT: en argot, rolear*). 13
Intimidación (habilidad) Doblegar a otros a tu voluntad utilizando amenazas. (Car) 247-248, 504
Inutilizar un mecanismo ◆◆ (acción de habilidad) Inutilizar una trampa o mecanismo complejo similar. (Latrocinio, entrenado) 248
Investido (rasgo) Un personaje sólo puede llevar puestos 10 objetos mágicos con el rasgo investido. Ninguno de los efectos mágicos del objeto se aplica si el personaje no lo ha investido, ni tampoco se puede activar, aunque el personaje sigue obteniendo todos los beneficios normales de llevar puesto el objeto físico (como por ejemplo que un sombrero proteja del agua la cabeza). 531
Investigar (actividad de exploración) Estudiar lo que te rodea. 480
Investir un objeto (actividad) Investir tu energía en un objeto cuando te lo pones. 531
invisible (estado) Las criaturas no pueden verte. 467, **621**
JdR (juego de rol) 7
juego de rol (JdR) Un relato interactivo en el que un jugador, el Director de juego (DJ) fija una escena y presenta unos desafíos, mientras que otros jugadores adoptan los papeles de unos personajes (PJs) que intentan superar dichos desafíos. 7
jugador Una de las personas reales que juegan la partida. 7
juramento (rasgo) 109
lanzador de conjuros Un lanzador de conjuros es un personaje cuya clase o arquetipo le concede el rasgo de clase lanzamiento de conjuros. La aptitud para lanzar conjuros de foco o conjuros innatos no convierte por sí misma a un personaje en un lanzador de conjuros.
Lanzar un conjuro (actividad) Proporcionas componentes mágicos para lanzar un conjuro mágico. El número de acciones que se requieren varía según el conjuro. 302-303
Latrocinio (habilidad) Robar objetos y desmantelar cerraduras y otros mecanismos. (Des) 248
legal (rasgo) Los efectos legales a menudo manipulan la energía de los Planos Exteriores alineados con la ley y son la antítesis de los servidores divinos caóticos o los servidores divinos de los dioses caóticos. Una criatura con este rasgo es de alineamiento legal. Una aptitud con este rasgo sólo la pueden seleccionar o utilizar las criaturas legales.
legal (tipo de daño) 452
legendario (nivel de competencia) Suma tu nivel +8 a las tiradas y las CD asociadas. 12, 444
lentificado (estado) Pierdes acciones cada turno. 622
leshy Pequeñas criaturas vegetales, de forma aproximadamente humanoide. 434
letal (rasgo de arma) 283
letanía (rasgo) Las letanías son un tipo especial de conjuro de devoción, utilizado típicamente por los campeones y que requiere una sola acción, que por lo general concede inmunidad temporal a otras letanías.
libro de conjuros 180, 182, 288, 297
línea (área) 457
línea de efecto 304,457
línea visual 457
lingüístico (rasgo) Un efecto con este rango depende de la comprensión idiomática. Un efecto lingüístico que designa como objetivo a una criatura sólo funciona si el objetivo entiende el idioma que estás utilizando.
luz (rasgo) Los efectos de luz superan la oscuridad no mágica en el área y pueden contrarrestar (págs. 458 a 459) la oscuridad mágica. Por lo general tienes que designar directamente como objetivo la oscuridad mágica con tu magia de luz para contrarrestarla, pero algunos conjuros de luz intentan automáticamente contrarrestar la oscuridad.
luz brillante Puedes ver de forma normal en condiciones de luz brillante. 464
luz tenue Las criaturas y los objetos en luz tenue están ocultos. 464
luz y oscuridad 301,464
maderaoscura (material) 573
maestro (nivel de competencia) Suma tu nivel +6 a las tiradas y las CD asociadas. 12, 444
magia *Ver también* conjuro, objeto. 297-306
mágico (rasgo) Algo que tiene el rasgo mágico está imbuido de energías mágicas no ligadas a una tradición de magia específica. Un objeto mágico irradia un aura mágica infundida por su escuela de magia dominante.
Algunos objetos o efectos están estrechamente vinculados a una tradición de magia en particular. En dichos casos, el objeto tiene el rasgo arcano, divino, ocultista o primigenio en lugar de rasgo mágico. Cualquiera de estos rasgos indica que el objeto es mágico. 535
peligros mágicos 520-522
mago (clase) 178-189
arquetipo multiclase 229
conjuros de escuela 405-406
lista de conjuros arcanos 307-309
mago (rasgo) Esto indica aptitudes de la clase mago.
maldición (rasgo) Una maldición es un efecto que impone una aflicción a largo plazo sobre una criatura. Las maldiciones siempre son mágicas y son típicamente resultado de un conjuro o de una trampa. 457-458
maligno (rasgo) Los efectos malignos a menudo manipulan la energía de los Planos Exteriores alineados con el mal y son anatema para los servidores divinos buenos o los servidores divinos de los dioses buenos. Una criatura con este rasgo es de alineamiento maligno.
maligno (tipo de daño) 452
malintencionado (estado) A un PNJ con este estado no le caes bien. 622
Maniobra en vuelo ◆ (acción de habilidad) Ejecutar un movimiento difícil mientras se vuela. (Acrobacias, entrenado) 241
manipular (rasgo) Debes manipular físicamente un objeto o hacer gestos para utilizar una acción con este rasgo. Las criaturas carentes de un apéndice adecuado no pueden llevar a cabo acciones con este rasgo. Las acciones de manipular a menudo desencadenan reacciones.
mano libre (rasgo de arma) 283
Mantener el equilibrio ◆ (acción de habilidad) Moverse sobre una superficie estrecha o inestable. (Acrobacias) 240
Mantener un conjuro ◆ (acción) Prolongar un conjuro con una duración mantenida. 304
Mantener una activación ◆ (acción) Prolongar la activación de un objeto mágico con una duración mantenida hasta el final del siguiente turno. 534
mantenido Un conjuro con está duración puede ser prolongado con Mantener un conjuro. 304
material (componente de conjuro) 303
material alquímico 607-608
juegos de herramientas 288
materiales 571-574
mecánico (rasgo) Un peligro con este rasgo es un objeto físico construido. 521, 522
mediano (rasgo) Una criatura con este rasgo es un miembro de la ascendencia mediana. Esta gente de reducido tamaño son vagabundos amistosos a quienes se considera portadores de buena fortuna. Una aptitud con este rasgo sólo la pueden seleccionar o utilizar los medianos. Un arma con este rasgo es creada y utilizada por los medianos. 56-59, 432
Mediano (tamaño) 473-475
Medicina (habilidad) Curar personas y ayudar a que se recuperen de las aflicciones. (Sab) 249
mejora de característica Una mejora de característica te permite aumentar en 2 una de tus puntuaciones de característica o en 1 si la puntuación de característica ya era 18 o mayor. Cuando obtienes más de una mejora de característica a la vez, debes aplicar cada una de ellas a una puntuación diferente. 20
mental (rasgo) Un efecto mental puede alterar la mente del objetivo. No tiene efecto alguno sobre un objeto o una criatura descerebrada.
mental (tipo de daño) 452
Mentir (acción de habilidad) Engañar a alguien con una falsedad. (Engaño) 246
Menudo (tamaño) 474
metamágico (rasgo) Las acciones con el rasgo metamágico, por lo general derivadas de dotes metamágicas, modifican las propiedades de tus conjuros. Tienes que utilizar una

acción metamágica directamente antes de Lanzar el conjuro que quieres alterar. Si utilizas cualquier acción (incluyendo acciones gratuitas y reacciones) diferente a Lanzar un conjuro directamente después, desperdicias los beneficios de la acción metamágica. Cualquier efecto adicional añadido por una acción metamágica forma parte del efecto del conjuro, no de la propia acción metamágica. 304
miedo (rasgo) Los efectos de miedo evocan la emoción del mismo nombre. Los efectos con este rasgo siempre tienen también los rasgos mental y emoción.
mithril (material) 574
modificador por característica Un valor que se suma a los cálculos basados en tu puntuación de característica. 20
modificador Un valor sumado a un cálculo, que puede ser positivo o negativo. 444-445
modo de juego Cada uno de los tres tipos de juego (encuentros, exploración y tiempo libre) tiene una escala de tiempo y un grado de precisión de reglas diferente. 10-12, 468-481
cómo dirigir cada modo (DJ) 493
modificador por característica 20
moneda 13, 271
monedas 271
monitor (rasgo) A las criaturas que proceden de los Planos alineados con la neutralidad o tienen una fuerte conexión con ellos se les denomina monitores. Los monitores pueden sobrevivir a los efectos ambientales básicos de los Planos de la Esfera Exterior.
monje (clase) 190-201
arquetipo multiclase 230
conjuros de *ki* 93, **406-407**
monje (rasgo) Las aptitudes con este rasgo son de la clase monje. Un arma con este rasgo es utilizada principalmente por los monjes.
monstruo Un monstruo es una criatura típicamente inhumana que sirve para frustrar de alguna forma a los PJs. Los monstruos benéficos son una excepción en la mayoría de partidas. El DJ interpreta el papel de cualquier monstruo con el que se encuentran los PJs. 8
identificación de monstruos 239, 506
Montar ❖ (acción básica de especialidad) Subirse a una criatura aliada para montarla. 472
montura Un compañero animal con esta aptitud especial apoya a su jinete. 214
morfismo (rasgo) Los efectos que alteran ligeramente la forma de una criatura tienen el rasgo morfismo. Cualquier Golpe concedido específicamente por un efecto de morfismo es mágico. Puedes verte afectado por múltiples conjuros de morfismo a la vez, pero si cambias de forma la misma parte corporal más de una vez, el segundo efecto morfismo intenta contrarrestar el primero (de la misma forma que dos efectos polimórficos, descritos en el rasgo de dicho nombre).
Tus efectos de morfismo también podrían acabar si estás polimorfado y el efecto de polimorfismo invalida o supera tu efecto de morfismo. El DJ es quien determina qué efectos de morfismo se pueden utilizar juntos y cuáles no.
moribundo (estado) Has sido reducido a 0 PG y estás cerca de la muerte. 622
reglas de muerte y moribundo 459-461
movimiento (rasgo) Una acción con este rasgo implica moverse de un lugar a otro. 474
movimiento 473
cómo moverse sin tablero (DJ) 494
en los encuentros y en una cuadrícula 473-477
movimiento forzado 475
tipos especiales de movimiento 463
Velocidad (Velocidad terrestre) 13, 24, 463
Movimiento furtivo ❖ (acción de habilidad) Moverse en silencio estando escondido. (Sigilo) 252
muerte (rasgo) Un efecto con el rasgo muerte te mata de inmediato si reduce a 0 tus Puntos de Golpe. Algunos efectos de muerte te pueden dejar al borde de la misma o matarte directamente sin tener que reducirte a 0 Puntos de Golpe. 461
muerte y moribundo 459-461
muerte instantánea 461
muerto viviente (rasgo) Aunque antes estuvieron vivas, después de su muerte estás criaturas fueron infundidas con energía negativa y con magia maligna corruptora del alma. Cuando queda reducida a 0 Puntos de Golpe, una criatura muerta viviente queda destruida. Las criaturas muertas vivientes resultan dañadas por la energía positiva, la energía negativa las cura y no se benefician de los efectos de curación.
multiclase (rasgo) Los arquetipos con el rasgo multiclase representan la diversificación de tu entrenamiento en las especialidades de otra clase. No puedes seleccionar una dote de dedicación de arquetipo multiclase si eres miembro de la clase del mismo nombre. 219
multiplicar 444
munición 280, 556-558
muro 306, **515**
mutágeno (rasgo) Un elixir con el rasgo mutágeno transforma de forma temporal el cuerpo del sujeto y altera su mente. Un mutágeno siempre transmite uno o más efectos beneficiosos y uno o más efectos perjudiciales. Los mutágenos son efectos polimórficos, lo que significa que sólo te puedes beneficiar de uno a la vez.
Nadar ❖ (acción de habilidad) Moverse por el agua. (Atletismo) 245
combate acuático 478
Velocidad de nadar 463
Naturaleza (habilidad) Conocer el mundo natural y la magia primigenia. (Sab) 249-250
negativo (rasgo) Los efectos con este rasgo curan a las criaturas muertas vivientes con energía negativa, infligen daño por energía negativa a las criaturas vivas o manipulan la energía negativa.
negativo (tipo de daño) 452
neutralizado (estado) Estás atado mediante grilletes o una criatura te tiene agarrado. 622
nigromancia (rasgo) Los efectos y los objetos mágicos con este rasgo están asociados con la escuela de magia de nigromancia, que típicamente implica las fuerzas de la vida y de la muerte. 298
nivel Un número que mide el poder global de alguna cosa. Un personaje tiene un nivel que va del 1º al 20º y otros aspectos del juego también tienen niveles. 13, 271, 534
nivel de conjuro (los conjuros van del 1 al 10 en nivel)
nivel para contrarrestar 458-459
nivel, subir de 31
no detectado (estado) Una criatura no conoce tu ubicación precisa. 466-467, 622
no entrenado (nivel de competencia) El nivel de competencia más bajo (bonificador +0). 10, 12, **444**
no letal (rasgo de arma) 283
noqueado Cuando has quedado reducido a 0 PG, quedas inconsciente y pasas al estado moribundo. 459-460
objetivo 304, 455-456
objeto mágico *Ver también* objeto. 531-617
objeto Una cosa que transportas, sostienes o utilizas. Los objetos a veces conceden un bonificador o un penalizador por objeto a ciertas pruebas. 270-295, 575-594
armadura 274-276, 543-546
armas 278-286, 547-550
Artesanía 242-243
bonificador o penalizador por objeto 444-445
cómo activar sustancias alquímicas y objetos mágicos 532-534
cómo investir objetos mágicos 531
comprar y vender (DJ) 502
daño a los objetos 272-273
de baja calidad 273
escudos 277, 567-571
fórmulas 293-294
Impedimenta 271-272
materiales 571-574
nivel de un objeto 271, 534
objetos mágicos 531-535
rareza 534
runas, 594-600
sustancias alquímicas 600-612
tablas de tesoro (DJ) 536-542
tamaños 295
transportar, llevar puestos y empuñar 271-272
obligar (acción de habilidad) Obligar a alguien a hacer lo que tú quieres. (Intimidación) 248
observado (estado) Estás a plena vista. 466, **622**
Obtener ingresos (acción de habilidad) Ganar dinero utilizando una habilidad durante el tiempo libre. (Artesanía, Saber, Interpretación; entrenado) 237
consejos para el DJ 505
Ocultar un objeto ❖ (acción de habilidad) Esconder un objeto en tu persona. (Sigilo) 252
Ocultismo (habilidad) El saber acerca de las filosofías, el misticismo y la magia ocultistas. (Int) 250
ocultista (rasgo) Esta magia procede de la tradición ocultista, basándose en misterios extraños y efímeros. Cualquier cosa con este rasgo es mágica. 299
lista de conjuros ocultistas 311-314
oculto (estado) Una visibilidad baja hace que seas difícil de designar como objetivo. 467, **622**
olfato (sentido) Detectas cosas utilizando el olfato como sentido impreciso y con un alcance limitado. 465
orco (rasgo) Una criatura con este rasgo es un miembro de la ascendencia orca. Esta gente de piel verde tiende a disponer de visión en la oscuridad. Una aptitud con este rasgo sólo la pueden seleccionar o utilizar los orcos. Un objeto con este rasgo es creado y utilizado por los orcos. 434
semiorco 51, 52, 54-56

orden (componente de activación de objeto) 533
orden de marcha 497
oricalco (material) 574
oscuridad (rasgo) Los efectos de oscuridad apagan las luces no mágicas en el área, y pueden contrarrestar (págs. 458 a 4599) la luz mágica menos poderosa. Por lo general tienes que designar como objetivo la magia de luz con tu magia de oscuridad directamente para contrarrestarla, pero algunos conjuros de oscuridad intentan contrarrestar la luz de forma automática. 464
oscuridad Las criaturas y los objetos en la oscuridad están escondidos o no detectados, y las criaturas carentes de visión en la oscuridad sufren del estado cegado si están a oscuras. 464
paladín Un campeón legal bueno. 106
parada (rasgo de arma) 283
paralizado (estado) No puedes moverte ni defenderte adecuadamente. 622
Pasar haciendo acrobacias ❖ (acción de habilidad) Atravesar el espacio de alguien. (Acrobacias) 240
Paso ❖ (acción básica) Moverse 5 pies (*1,5 m*) sin desencadenar reacciones. 470
pc (pieza de cobre) 271
Pedir ❖ (acción de habilidad) Convencer a alguien de que te haga un favor. (Diplomacia) 246
Pedir prestado un conjuro arcano (acción de habilidad) Obtener acceso temporal a un conjuro arcano. (Arcanos, entrenado) 241
peligro Los peligros son obstáculos que no aparecen en forma de criaturas con los que los aventureros se encuentran durante sus viajes, incluyendo peligros ambientales, apariciones y trampas. Los peligros sencillos surten efecto de una sola vez, pero negociar un peligro complicado tiene lugar en modo encuentro, donde el peligro tiene una rutina específica. 498, 520-529
peligros complejos 526-529
peligros sencillos 522-526
PX por los peligros 507-508, 521
penalizador por ataque múltiple Sufres este penalizador a todos los ataques después del primero de tu turno. Se trata de un penalizador -5 a tu segundo ataque y -10 a todos los ataques subsiguientes (o -4 y -8 si tu arma o tu ataque sin armas tiene el rasgo ágil). 446
penalizador por circunstancia Un penalizador que deriva de una situación. 445
penalizador por estatus Un penalizador que suele proceder de un conjuro o estado y que representa un estatus perjudicial. 444-445
penalizador por objeto Un penalizador que procede de un objeto. 444-445
penalizador Un valor negativo que se añade a un cálculo. Suma tan sólo el peor de los penalizadores de un solo tipo (circunstancia, objeto, estatus). 12, **444-445**
penalizador por ataque múltiple (-5 a tu segundo ataque, -10 a ataques posteriores) 446
penalizador por rango de distancia 279, 446-447
pendiente (terreno) Para subir por una pendiente se debe Trepar. 476
Pequeño (tamaño) 474
Percepción Una estadística que mide tu capacidad para darte cuenta de la presencia de objetos escondidos o de situaciones poco usuales. La Percepción se suele utilizar para las tiradas de iniciativa. Modificador a la Percepción = modificador por Sabiduría + bonificador por competencia + otros bonificadores + penalizadores. 13, 27, 448, **464-467**
iniciativa 448, 468
perforante (tipo de daño) Un tipo de daño físico. 452
pergamino (rasgo) Un pergamino contiene un sólo conjuro que puedes lanzar sin espacio de conjuro alguno. 558-559
personaje Este término es sinónimo con criatura, pero se utiliza más a menudo para referirse a los personajes jugadores y a los personajes no jugadores que a los monstruos. 8-9, **19-30**
creación de personaje 19 -30
personaje jugador (personaje o PJ) Un personaje creado y controlado por un jugador distinto al DJ. 13
personaje no jugador (PNJ) Un personaje controlado por el DJ. 13
perturbar acciones 462-463
perturbar activaciones de objeto 532
perturbar conjuros 303
petrificado (estado) Has sido convertido en piedra. 623
PG (Puntos de Golpe) *Ver también* Puntos de Golpe. 13, 26, 67-68, 459-461
pícaro (clase) 202-213
arquetipo multiclase 231
pícaro (rasgo) Esto indica aptitudes de la clase pícaro.
piel de dragón (material) 574
pieza de cobre (pc) 271
pieza de oro (po) 271
pieza de plata (pp) 271
pieza de platino (ppt) 271
pifia Manera coloquial de referirse a un fallo crítico. 445
PJ (personaje jugador) *Ver también* personaje jugador 13
Plano 418-419
planta (rasgo) Las criaturas vegetales tienen el rasgo planta. Son distintas de las plantas normales. Los efectos mágicos con este rasgo manipulan o conjuran de alguna forma las plantas o la materia vegetal. Los que manipulan las plantas no tienen efecto en un área carente de las mismas.
plata (material) 574
po (pieza de oro) 271
poción (rasgo) Una poción es un líquido mágico que se activa cuando lo bebes. 559-561
poco común (rasgo) Algo de una rareza poco común requiere un entrenamiento especial o procede de una cultura o parte del mundo en particular. Algunas elecciones de personaje proporcionan acceso a opciones poco comunes, y el DJ puede decidir si permite a alguien el acceso a las mismas. 13
polimorfismo (rasgo) Estos efectos transforman al objetivo en una forma nueva. Un objetivo no puede estar a la vez bajo los efectos de más de un efecto de polimorfismo. Si queda bajo los efectos de un segundo efecto de polimorfismo, éste intenta contrarrestar el primero. Si tiene éxito, surte efecto y, si falla, el conjuro no tiene efecto alguno sobre dicho objetivo. Cualquier Golpe concedido específicamente por un efecto de polimorfismo es mágico. Si no se indica lo contrario, los conjuros de polimorfismo no permiten al objetivo adoptar la apariencia de una criatura individual específica, sino tan sólo la de una criatura genérica de un tipo o ascendencia general.
Si adoptas una forma de batalla mediante un conjuro de polimorfismo, sus estadísticas especiales se pueden ajustar tan sólo mediante bonificadores por circunstancia, bonificadores por estatus y penalizadores. Si no se indica lo contrario, la forma de batalla te impide lanzar conjuros, hablar y utilizar la mayor parte de las acciones manipulativas que requieren las manos (si existen dudas acerca de si puedes utilizar una acción o no, es el DJ quien decide). Tu equipo queda absorbido en ti y sus aptitudes constantes siguen funcionando, pero no puedes activar objeto alguno.
Ponerse a cubierto ❖ (acción básica) Obtener cobertura, o mejorarla a cobertura mayor. 470
Ponerse de pie ❖ (acción básica) Ponerse de pie estando tumbado. 471
posesión (rasgo) Los efectos con este rasgo permiten a una criatura proyectar su mente y su espíritu sobre un objetivo. Una criatura inmune a los efectos mentales no puede utilizar un efecto de posesión. Mientras posee a un objetivo, el cuerpo verdadero de un posesor permanece inconsciente (y no puede despertar de forma normal), si el efecto de posesión no permite a la criatura entrar físicamente en el objetivo. Siempre que el objetivo sufre daño, el posesor sufre la mitad del mismo en forma de daño mental.
Un posesor pierde los beneficios de cualquiera de sus conjuros o aptitudes activos que afectan a su propio cuerpo físico, aunque obtiene los beneficios de los conjuros y aptitudes activos del objetivo que afectan al cuerpo de éste. Un posesor puede utilizar cualquiera de las aptitudes del objetivo que son puramente físicas, y no puede usar ninguna de sus propias aptitudes, excepto conjuros y aptitudes puramente mentales. El DJ es quien decide si una aptitud es puramente física o puramente mental. Un posesor utiliza el modificador al ataque, la CA, la salvación de Fortaleza, la salvación de Reflejos, la Percepción y las habilidades físicas del objetivo y su propia salvación de Voluntad, habilidades mentales, tiradas de ataque de conjuro y CD de conjuro; los beneficios de los objetos investidos se aplican donde es relevante (los objetos investidos del posesor se aplican al utilizar sus propios valores, y los objetos investidos del objetivo se aplican al utilizar los valores del mismo). Un posesor no obtiene beneficio alguno de lanzar conjuros que normalmente afectan sólo al lanzador, puesto que no se encuentra en su propio cuerpo.
El posesor debe utilizar sus propias acciones para hacer actuar a la criatura poseída.
Si un posesor llega a 0 Puntos de Golpe a través de cualquier combinación de daño a su cuerpo verdadero y daño mental debido a la posesión, queda noqueado de la forma habitual y la posesión se acaba de inmediato. Si el objetivo llega a 0 Puntos de Golpe primero, el posesor puede, o bien quedar inconsciente con el cuerpo y continuar la posesión, o bien acabar con el efecto como acción gratuita y volver a su propio cuerpo. Si el objetivo muere, la posesión se acaba de inmediato y el posesor queda aturdido durante 1 minuto.
posición (rasgo) Una posición es una estrategia de combate general en la que entras utilizando una acción con el rasgo posición, y en la que permaneces durante algún tiempo. Una posición dura hasta que eres noqueado, hasta que sus requisitos (si los hay) son violentados, hasta que acaba el encuentro, o hasta que entras en una nueva posición. Después de utilizar una acción con el rasgo posición, no puedes utilizar otra durante 1 asalto. Puedes entrar o estar en una posición sólo en modo de encuentro.
positivo (rasgo) Los efectos con este rasgo curan a las criaturas vivas con energía positiva, infligen daño por energía positiva a las criaturas muertas vivientes o manipulan la energía positiva.

positivo (tipo de daño) 452
pp (pieza de plata) 271
ppt (pieza de platino) 271
Precio La cantidad de moneda que suele costar la compra de un objeto. 271, 535
precioso (rasgo) Los materiales valiosos con propiedades específicas tienen el rasgo precioso. Cuando Elaboras objetos se pueden utilizar en lugar de los materiales base. 571-574
armas y armaduras hechas de materiales preciosos 543-544, 547
daño debido a materiales preciosos 452
precisión (tipo de daño) Un tipo de daño que incrementa el daño indicado en el ataque, utilizando el mismo tipo de daño en lugar de sumar una cantidad separada. 452
predicción (rasgo) Los efectos con este rasgo determinan lo que es probable que suceda en el futuro inmediato. La mayor parte de las predicciones son adivinaciones.
Preparar ❖❖ (acción básica) Preparar una acción para usarla cuando no es tu turno. 471
preparativos diarios Durante tus preparativos de cada mañana, pones a punto tu equipo, preparas conjuros y por lo demás te dispones a empezar un día de aventuras. 480, 500
preparativos *Ver también* preparativos diarios. 480, 500
prerrequisito Muchas dotes y otras aptitudes sólo se pueden adquirir si cumples sus prerrequisitos. A menudo los prerrequisitos son dotes o niveles de competencia. 18
Presa ❖ (acción de habilidad) Agarrar o neutralizar a una criatura. (Atletismo) 242
presa (rasgo de arma) 283
presionar (rasgo) Las acciones con este rasgo te permiten continuar ataques anteriores. Una acción con el rasgo presionar sólo puede utilizarse si estás siendo afectado por un penalizador por ataque múltiple. Algunas acciones con el rasgo presionar también conceden algún efecto en caso de fallo. Los efectos que se suman en caso de fallo no se aplican en caso de un fallo crítico. Si tu acción de presionar tiene éxito, en su lugar puedes aplicar el efecto de fallo (por ejemplo, podrías querer hacerlo cuando un ataque no inflige daño debido a una resistencia). Como quiera que una acción de presionar requiere un penalizador por ataque múltiple, no puedes utilizarla cuando no es tu turno, incluso si utilizas la actividad Preparar.
Prestar ayuda ↷ (acción básica) Concede un bonificador a la prueba de habilidad o tirada de ataque de un aliado. 471
Primeros auxilios ❖❖ (acción de habilidad) Estabilizar a una criatura moribunda o detener el sangrado. (Medicina) 249
primigenio (rasgo) Esta magia procede de la tradición primigenia, conectada con el mundo natural y los instintos. Cualquier cosa con este rasgo es mágica. 299
lista de conjuros primigenios 314-315
prueba Cuando tiras 1d20 y sumas modificadores, bonificadores y penalizadores para después comparar el resultado con una CD, estás haciendo una prueba. 10, **443-450**
grados de éxito (éxito crítico, éxito, fallo, fallo crítico) 445-446
penalizador a la prueba (penalizador a las pruebas de habilidad impuesto por la armadura) 274
prueba de recuperación (mientras estás moribundo) 459
prueba plana 450
prueba secreta 234, **450**
prueba de recuperación Una prueba plana hecha para ver si mejoras o empeoras mientras estás moribundo. 459
prueba plana Una tirada de d20 que mide puramente la suerte. A una prueba plana no se le pueden aplicar modificadores, bonificadores ni penalizadores. 450
Punto de Foco Si puedes lanzar conjuros de foco, dispones de una reserva de puntos de foco que puedes utilizar para lanzarlos. Recuperas 1 Punto de Foco utilizando la actividad Reenfocar. 300, 302
Punto de Héroe Estos puntos tan solo duran a lo largo de una sesión. Puedes gastar 1 Punto de Héroe para repetir una tirada, o todos los que tienes para evitar la muerte. 29, 467
cómo conceder Puntos de Héroe (DJ) 507
Puntos de experiencia (PX) Puntos que miden el progreso de un personaje, obtenidos durante el juego. Típicamente, un PJ sube de nivel tras ganar 1.000 PX. 8
presupuesto de encuentro (DJ) 489
recompensas en PX (DJ) 507-508
subir de nivel 31
Puntos de Golpe (PG) Una estadística que representa la cantidad de daño físico que una criatura puede soportar antes de quedar inconsciente o morir. El daño reduce los Puntos de Golpe en una relación de 1:1, mientras que la curación los restablece al mismo ritmo. 13, 26, 67-68, 459-461
Puntos de Golpe de ascendencia 33
Puntos de Golpe de clase 67-68
Puntos de Golpe de un objeto 272-273, 461
Puntos de Golpe temporales 461
puntuación de característica Cada criatura tiene seis puntuaciones de característica: Fuerza, Destreza, Constitución, Inteligencia, Sabiduría y Carisma. Estas puntuaciones representan el potencial en bruto y los atributos básicos de una criatura. 13,**19-20**, 24, 26
característica clave (clase) 67
característica clave (habilidad) 233
reconvertir 481, 502
tirar con el dado las puntuaciones de característica (regla alternativa) 20
puñalada trapera (rasgo de arma) 283
PX (Puntos de experiencia) *Ver también* Puntos de experiencia 8, 507-508
rango de distancia 455
rareza La facilidad con que se encuentra alguna cosa en el mundo de juego. Las rarezas se dividen en común, poco común, raro y único. Cualquier cosa que no indica una rareza es común. 13, 534
consejos para el DJ 488
raro (rasgo) Esta rareza indica que un elemento de las reglas es muy difícil de encontrar en el mundo de juego. Una dote, conjuro, objeto o algo parecido raro sólo está disponible para los jugadores si el DJ decide incluirlo en la partida, típicamente descubriéndolo durante el juego. 13
rasgo de clase Cualquier aptitud concedida por una clase es un rasgo de clase. Consisten principalmente en dotes de clase y otras aptitudes específicas de la clase en cuestión. 68
rasgo Una palabra clave que transmite información acerca de un elemento de las reglas. A menudo, un rasgo indica cómo interaccionan otras reglas con una aptitud, criatura, objeto u otro elemento de las reglas que dispone de dicho rasgo. Los rasgos individuales aparecen relacionados por su nombre en este apéndice. 13
rasgos de arma 282-283
rasgos de armadura 274-275
Rastrear (acción de habilidad) Seguir el rastro de una criatura. (Supervivencia) 253
consejos para el DJ 506
reacción ↷ Una acción que puedes utilizar incluso cuando no es tu turno. Puedes utilizar 1 reacción por asalto. 17, **461-462**, 472-473
recargar 279
Reenfocar (actividad) Recuperar 1 Punto de Foco. 300
recompensas 507-511
reconvertir Puedes reconvertir durante tu tiempo libre para cambiar elecciones de personaje. 481
consejos para el DJ 502
Recordar conocimiento ❖ (acción de habilidad) Intentar recordar algo utilizando una habilidad. 239-240
consejos para el DJ 505-506
redondear 444
Reflejos (Ref) Un tipo de tirada de salvación utilizado para esquivar rápidamente. Modificador a los Reflejos = modificador por Des + bonificador por competencia + otros bonificadores + penalizadores. 13, **449**
Registrar (actividad de exploración) Buscar cosas escondidas. 480
Religión (habilidad) Tener conocimientos acerca de los dioses, la fe y la magia divina. (Sab) 250
Reparar (acción de habilidad) Arreglar un objeto roto o dañado. (Artesanía) 243-244
Repetir un conjuro (actividad de exploración) Lanzar repetidamente un conjuro mientras te mueves. 480
repetir una tirada Una aptitud que te hace tirar de nuevo tiene el rasgo fortuna o mala fortuna. 467
resistencia Reduce el daño que sufres de un tipo determinado. 453
resultado de una prueba 445
Retrasar ◈ (acción básica) Ejecutar tu turno más tarde. 471
Reunir información (acción de habilidad) Socializar para averiguar cosas. (Diplomacia) 246
consejos para el DJ 506
revelación (rasgo) Los efectos con este rasgo ven las cosas como realmente son.
revés (rasgo de arma) 283
riqueza La riqueza de un personaje según su nivel. 508-511
ritual Un tipo de conjuro que requiere tiempo libre para lanzarlo y que no utiliza espacios de conjuro. 408-415
roto (estado) Este objeto no se podrá utilizar para su función habitual hasta que se repare. 623
ruidosa (rasgo de armadura) 275
runa 594-600
piedra rúnica 567
Saber (habilidad) Conocer información especializada sobre un tema reducido. (Int) 250-251
Sabiduría (Sab) Esta puntuación de característica mide tu conocimiento y tu intuición. 19
sacar un objeto *Ver también* Interactuar. 271, 273
saga (rasgo) Estas criaturas son lanzadoras de conjuros malignas que forman aquelarres.
salpicadura (rasgo) Cuando utilizas un arma arrojadiza con el rasgo salpicadura, no sumas tu modificador por Fuerza a la tirada de daño. Si un ataque con un arma de salpicadura falla, tiene éxito o tiene un éxito crítico, todas las criaturas a 5 pies (*1,5 m*) o menos del objetivo (incluido él mismo) sufren el daño de salpicadura indicado. Con un fallo (pero

no con un fallo crítico), el objetivo del ataque sigue sufriendo el daño de salpicadura. Suma el daño de salpicadura al daño inicial contra el objetivo antes de aplicar las debilidades o las resistencias del mismo. Con un impacto crítico, el daño de salpicadura no se multiplica. 602
Saltar sin carrerilla ◆ ((acción básica) Saltar horizontalmente 10 pies (*3 m*) (15 pies [*4,5 m*] si tu Velocidad es de 30 pies [*9 m*] o más), o verticalmente 3 pies (*90 cm*) y horizontalmente 5 pies (*1,50 m*). 471
Salto de altura ◆◆ (acción de habilidad) Saltar en vertical. (Atletismo) 244
Salto de longitud ◆◆ (acción de habilidad) Saltar en horizontal. (Atletismo) 244
sangrado (tipo de daño) Un tipo de daño persistente. 452
secreto (rasgo) El DJ hace en secreto la tirada para esta aptitud. 450
sed 500
Seguir al experto (actividad de exploración) Beneficiarse de la competencia de otro en una habilidad. 480
semielfo (rasgo) Una criatura con este rasgo es parte humana y parte elfa. Una aptitud con este rasgo sólo la pueden seleccionar o utilizar los semielfos. 51, 52, 54-55
semiorco (rasgo) Una criatura con este rasgo es parte humana y parte orca. Una aptitud con este rasgo sólo la pueden seleccionar o utilizar los semiorcos. 51, 52, 54-55
sentido de la vibración (sentido) Detectar el movimiento de las criaturas a lo largo de las superficies. 465
sentido impreciso Un sentido que puede hacer que las criaturas estén escondidas, pero no observadas, como por ejemplo el oído humano. 464
sentido preciso Un sentido que puede hacer que las criaturas estén observadas, como por ejemplo la vista humana. 464
sentido vago Un sentido que puede detectar a una criatura inadvertida, pero no determinar su posición, como el sentido humano del olfato. 465
sentidos 464-465
Sentir la dirección ◆ (acción de habilidad) Calcular tu ubicación precisa. (Supervivencia) 253
consejos para el DJ 506
Señalar ◆ (acción básica de especialidad) Indicar la ubicación de una criatura no detectada. 472
sesión Una sesión de juego de *Pathfinder* suele durar unas pocas horas. 7, 489-491
sexo de los personajes 29
Sigilo (habilidad) Evitar la detección y ocultar objetos. (Des) 251-252
sin armas (rasgo de arma) 283
Sociedad (habilidad) Saber acerca de la civilización, la cultura y la historia. (Int) 252-253
Sociedad *Pathfinder* Una campaña de juego organizado que se juega en todo el mundo. 492
organización de Golarion 417, 436
solícito (estado) Un PNJ con este estado es probable que te ayude. 623
Soltar ◇ (acción básica) Dejar caer algo que estás sosteniendo. 471
somático (componente de conjuro) 303
sombra (rasgo) Esta magia implica las sombras o la energía del Plano de la Sombra.
sónico (rasgo) Un efecto con el rasgo sónico tan sólo funciona si genera sonido, lo que significa que no surte efecto en un área de silencio o en el vacío. Esto es distinto de un conjuro auditivo, que sólo es efectivo si el objetivo puede oírlo. Un efecto sónico podría infligir daño sónico.
sónico (tipo de daño) 452
Subsistir (acción de habilidad) Encontrar comida y refugio gratis. (Sociedad o Supervivencia) 240
consejos para el DJ 506
sueño (rasgo) Este efecto puede hacer que una criatura se quede dormida o adormilada.
superficie estrecha (terreno) Para atravesar una superficie estrecha tienes que Mantener el equilibrio. 476
Supervivencia (habilidad) viajar y sobrevivir en las tierras vírgenes. (Sab) 253
sustancias alquímicas 600-612
Sustraer ◆ (acción de habilidad) Apropiarse de un objeto en posesión de otra persona. (Latrocinio) 248
sutil (rasgo de arma) 283
talismán (rasgo) Un talismán es un pequeño objeto fijado a una armadura, un escudo o a un arma (llamado el objeto fijado). Debes estar empuñando o llevando puesto un objeto para activar un talismán fijado al mismo. Una vez activado, un talismán se consume de forma permanente. 561-566
tamaño Una criatura puede ser Menuda, Pequeña, Mediana, Grande, Enorme o Gargantuesca. 474
tamaño de objeto 295
teletransporte (rasgo) Los efectos de teletransporte te permiten moverte instantáneamente de un punto del espacio a otro. El teletransporte no suele desencadenar reacciones basadas en el movimiento.
terreno 475-476, 497-498
entorno 512-517
terreno desigual (terreno) Debes Mantener el equilibrio para no caerte al cruzar terreno desigual. 476
terreno difícil (terreno) Cuesta 5 pies *(1,5 m)* adicionales de movimiento entrar en un espacio de terreno difícil, o 10 pies (*3 m*) adicionales si se trata de terreno difícil mayor. 475-476
terreno peligroso (terreno) Cuando atraviesas este terreno sufres daño. 476
tesoro *Ver también* objeto 508-511, 530-617
tablas de tesoro 536-542
tiempo libre (rasgo) Una actividad con este rasgo implica un día o más, y tan sólo se puede utilizar durante el tiempo libre. 17, 234
tiempo libre Un modo de juego en el que los personajes no están de aventuras. Los días pasan rápidamente en la mesa, y los personajes se dedican a actividades a largo plazo. 12, **481**
actividades de tiempo libre 461, 481
cómo dirigir el tiempo libre (DJ) 500-502
tierra (rasgo) Los efectos con el rasgo tierra, o bien manipulan la tierra, o bien la conjuran. Los que manipulan la tierra no tienen efecto alguno en un área carente de tierra. Las criaturas con este rasgo consisten principalmente en tierra o tienen una conexión mágica con dicho elemento.
tirada Cada vez que haces rodar los dados, estás haciendo una tirada. El tipo más común de tirada es una prueba (comparando 1d20 más modificadores contra una CD). 10, 443-450
tirada de ataque de conjuro Debes hacer una tirada de ataque de conjuro cuando designas como objetivo a una criatura con magia apuntada. Se aplica tu penalizador por ataque múltiple. Tirada de ataque de conjuro = modificador por característica de lanzamiento de conjuros + bonificador por competencia + otros bonificadores + penalizadores. 298, 305, **447-448**
tirada de dado Cada vez que haces rodar los dados, estás haciendo una tirada. 10, 443-450
tirada de salvación (prueba) Una tirada hecha para evitar o mitigar un efecto peligroso. Haces una salvación automáticamente, sin acción o reacción alguna. El personaje que no está actuando tira el d20 para una tirada de salvación y la criatura que está actuando proporciona la CD. Hay tres tipos de tiradas de salvación: Fortaleza, Reflejos y Voluntad. 13, 27, 305, **449**
tirada de salvación básica 305, **449**
toque Un alcance de conjuro que requiere que toques al objetivo. 304
torpe (estado) No te puedes mover de forma tan fácil o tan grácil como de costumbre. 623
tradición mágica Las tradiciones de la magia son: arcana, divina, ocultista y primigenia. 299
tradición Una categoría fundamental de la magia (arcana, divina, ocultista o primigenia). 297, 299
trampa (rasgo) Un peligro u objeto con este rasgo ha sido construido para obstaculizar a los intrusos. 520-522
trampa de lazo (rasgo) Se trata de trampas construidas típicamente por los exploradores, que siguen reglas especiales que permiten construirlas rápidamente y utilizarlas en el campo de batalla. 266, **613-615**
transmutación (rasgo) Los efectos y los objetos mágicos con este rasgo están asociados con la escuela de magia de transmutación, que implica típicamente cambiar la forma de algo. 298
Tratar enfermedad (acción de habilidad) Remediar una enfermedad en el tiempo libre. (Medicina, entrenado) 249
Tratar heridas (acción de habilidad) Restablecer Puntos de Golpe a una criatura. (Medicina, entrenado) 249
Tratar veneno ◆ (acción de habilidad) Ayudar a recuperarse a un paciente envenenado. (Medicina, entrenado) 249
Trepar ◆ (acción de habilidad) Moverse a lo largo de una pendiente o por una superficie vertical. (Atletismo) 243
Velocidad de trepar 463
truco (rasgo) Un conjuro que puedes lanzar a voluntad y que se potencia automáticamente hasta la mitad de tu nivel redondeado hacia arriba. 299
tumbado (estado) Estás tendido en el suelo y eres más fácil de atacar. 623
Tumbarse ◆ (acción básica) Dejarse caer al suelo. 470, 623
turno Durante un asalto en un encuentro, cada criatura lleva a cabo un solo turno. Típicamente, una criatura puede utilizar hasta tres acciones durante su turno. 13, **468-469**
Umbral de rotura (UR) Cuando el UR de un objeto alcanza esta cifra, se rompe. 272-273
único (rasgo) Un elemento de las reglas con este rasgo es único en su especie. 13
uso Una indicación de cómo se debe llevar, sostener o de alguna otra forma utilizar un objeto. 535
varita (rasgo) Una varita contiene un solo conjuro que tan solo puedes lanzar una vez al día. 616-617
velocidad de avance 509
Velocidad de viaje 479
Velocidad Una medida de la distancia que un personaje puede mover utilizando una sola

acción, medida en pies (*m*). Ver también movimiento. 13, 463
acciones de Paso y Zancada 470-471
movimiento en una cuadrícula 473-476
penalizador a la Velocidad debido a la armadura 274
Velocidad de viaje 479
Velocidades de excavar, trepar, volar y nadar 463
veneno (rasgo) Un efecto con este rasgo inocula un veneno o inflige daño por veneno. Un objeto con este rasgo es venenoso y podría causar una aflicción. 457-458, 609-612
veneno (tipo de daño) 452
verbal (componente de conjuro) 303
versátil (rasgo de arma) 283
vigorosa (rasgo de arma) 283
virulento (rasgo) Las aflicciones con el rasgo virulento son más difíciles de eliminar. Tienes que conseguir dos salvaciones consecutivas para reducir en 1 etapa una aflicción virulenta. Un éxito crítico reduce tan solo en 1 etapa en lugar de 2 una aflicción virulenta.
visión en la oscuridad (sentido) Ves claramente en la oscuridad, aunque solamente en blanco y negro. 465
visión en la penumbra (sentido) Ver en luz tenue como si fuera luz brillante. 465
visual Un efecto visual sólo puede afectar a criaturas que pueden verlo. Esto sólo se aplica a las partes visibles del efecto, a determinar por el DJ.
visualizar (componente de activación de objeto) 533
Volar ❖ (acción básica de especialidad) Mover hasta tu Velocidad de volar. 472
combate aéreo 478
Velocidad de volar 463
volea (rasgo de arma) 283
Voluntad Una tirada de salvación que se utiliza para resistir los efectos que tienen como objetivo la mente y la personalidad. Modificador a la Voluntad = modificador por Sabiduría + bonificador por competencia + otros bonificadores + penalizadores 13, 449
Zancada ❖ (acción básica) Moverte hasta tu Velocidad. 471

OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0A

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

15. COPYRIGHT NOTICE

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

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder Core Rulebook (Second Edition) © 2019, Paizo Inc.; Designers: Logan Bonner, Jason Bulmahn, Stephen Radney-MacFarland, and Mark Seifter.

Reglas básicas de Pathfinder (Segunda Edición) © 2020, Paizo Inc. para la versión española; Diseñadores: Logan Bonner, Jason Bulmahn, Stephen Radney-MacFarland y Mark Seifter; Traducción: Jordi Zamarreño; este texto incorpora las fes de erratas 1 y 2 de Paizo.

PAIZO INC.

Dirección creativa • James Jacobs, Robert G. McCreary y Sarah E. Robinson
Dirección de diseño del juego • Jason Bulmahn
Dirección de desarrollo • Adam Daigle y Amanda Hamon
Dirección de desarrollo del Juego organizado • John Compton
Desarrollo • Eleanor Ferron, Jason Keeley, Luis Loza, Ron Lundeen, Joe Pasini, Patrick Renie, Michael Sayre, Chris S. Sims, y Linda Zayas-Palmer
Jefatura de diseño de *Starfinder* • Owen K.C. Stephens
Desarrollo de la Sociedad *Starfinder* • Thurston Hillman
Diseño *sénior* • Stephen Radney-MacFarland
Diseño • Logan Bonner y Mark Seifter
Jefatura editorial • Judy Bauer
Redacción *sénior* • Christopher Paul Carey
Redacción • James Case, Leo Glass, Lyz Liddell, Adrian Ng, Lacy Pellazar, Christopher Rowe y Jason Tondro
Dirección artística • Sonja Morris
Diseño gráfico *sénior* • Emily Crowell y Adam Vick
Artista de producción • Tony Barnett
Dirección de franquicias • Mark Moreland
Dirección del proyecto • Gabriel Waluconis

CEO de Paizo • Lisa Stevens
Dirección creativa • Erik Mona
Dirección financiera • John Parrish
Jefatura de operaciones • Jeffrey Alvarez
Dirección técnica • Vic Wertz

Jefatura de ventas • Pierce Watters
Ventas • Cosmo Eisele
Vicepresidencia de márketing y licencias • Jim Butler
Dirección de márketing • Dan Tharp
Dirección de licencias • Glenn Elliott
Dirección de relaciones públicas • Aaron Shanks
Atención al cliente y gestión de RRSS • Sara Marie
Dirección de operaciones • Will Chase
Dirección del Juego organizado • Tonya Woldridge
Generalista de RRHH • Angi Hodgson
Contabilidad • Christopher Caldwell
Administración • B. Scott Keim

Dirección de tecnología • Raimi Kong
Dirección de la producción Web • Chris Lambertz
Desarrollo de software *sénior* • Gary Teter
Coordinación de la tienda *online* • Rick Kunz

Equipo de Atención al cliente • Katina Davis, Virginia Jordan, Samantha Phelan y Diego Valdez
Equipo del Almacén • Laura Wilkes Carey, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand y Kevin Underwood
Equipo de la página Web • Brian Bauman, Robert Brandenburg, Whitney Chatterjee, Josh Thornton y Andrew White

CRÉDITOS DE LA VERSIÓN ESPAÑOLA

Dirección de la serie • Joaquim Dorca
Editora: • Vanessa Carballo
Traducción y coordinación de traducciones • Jordi Zamarreño
Revisión adicional: • Sergi Abelló
Maquetación • Víctor García-Tapia Espejo

Este producto cumple la Open Game License (OGL) y es adecuado para su uso con el Juego de rol *Pathfinder* (Segunda edición).

Identidad de Producto: por la presente, los siguientes objetos se identifican como Identidad de Producto, tal y como se define en la Open Game License versión 1.0a sección 1(e), y no pueden considerarse como Contenido Abierto. Todas las marcas comerciales, marcas registradas, nombres propios (de personajes, dioses, lugares, etc., así como todos los adjetivos, nombres, títulos y términos descriptivos derivados de nombres propios). Capítulo 8 (con la excepción de los dominios) ilustraciones, personajes, diálogos, ubicaciones, tramas, líneas argumentales y vestimentas de oficio (todo elemento que haya sido designado previamente como Contenido de Juego Abierto o sea de dominio público queda excluido de esta declaración).

Herramientas externas: Las líneas y los velos fue publicado originalmente en *Sex & Sorcery*, de Ron Edwards, (c) 2003, Adept Press. La Carta X de John Stavropoulos (**http://tinyurl.com/x-card-rpg**) se publica bajo una licencia de Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0 Unported (CC BY-SA 3.0). Se utilizan con permiso y no son Contenido de Juego Abierto publicado bajo la Open Game License.

Contenido Abierto: excepto en lo que se refiere al material designado como Identidad de Producto (ver más arriba), las mecánicas de juego de este producto de juego de Paizo son Contenido de Juego Abierto, tal y como se define en la Open Game License, versión 1.0a Sección 1(d). Queda totalmente prohibida la reproducción de todo o parte del material designado como Contenido de Juego Abierto, en forma alguna, sin autorización por escrito.Pathfinder Core Rulebook (Second Edition) © 2019, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, Paizo Inc., el logo del gólem de Paizo, *Pathfinder*, el logo de *Pathfinder*, *Pathfinder Society* y *Starfinder* son marcas registradas de Paizo Inc.; *Pathfinder Adventure Card Game*, *Pathfinder Adventure Card Society*, las Sendas de aventuras *Pathfinder*, *Pathfinder Adventures*, *Pathfinder Cards*, *Pathfinder Combat Pad*, *Pathfinder Flip-Mat*, *Pathfinder Flip-Tiles*, el Juego de rol *Pathfinder*, La Guía del Mundo de *Pathfinder*, el logo de la P de *Pathfinder* y la Sociedad *Starfinder* son marcas comerciales de Paizo Inc.

Impreso en España

Haz avanzar tu juego

¡Esta completa guía del Juego de rol *Pathfinder* te proporciona todo lo que necesitas para crear un mundo ilimitado de aventuras fantásticas! ¡Elige entre ascendencias como elfo, humano y goblin, y clases de personaje como alquimista, guerrero y hechicero para crear un héroe de tu propio diseño, destinado a convertirse en leyenda! ¡Las nuevas reglas de *Pathfinder* son fáciles de aprender y aún más rápidas de jugar, ofreciendo una capacidad de personalización mayor que nunca!

¡Este volumen indispensable contiene las reglas básicas tanto para los jugadores como para los Directores de juego, y es tu primer paso en un viaje nuevo y heroico!

DEVIR

paizo

Pathfinder

paizo.com/pathfinder

8 436589 620100

PF201
Impreso en Lituania
Printed in Lithuania