
Segunda Edición
Pathfinder®
Secretos de la Magia
Logan Bonner y Mark Seifter

Pathfinder

Secretos de la Magia



PATHFINDER

AUTORES
Logan Bonner y Mark Seifter

TEXTO ADICIONAL
Amirali Attar Olyaee, Kate Baker, Minty Belmont, Logan Bonner, James Case, Jessica Catalan, John Compton, Katina Davis, Jesse Decker, Chris Eng, Eleanor Ferron, Leo Glass, Joan Hong, Vanessa Hoskins, Jason Keeley, Joshua Kim, Luis Loza, Ron Lundeen, Liane Merciel, David N. Ross, Ianara Natividad, Chesley Oxendine, Stephen Radney-MacFarland, Shiv Ramdas, Mikhail Rekun, Simone D. Sallé, Michael Sayre, Mark Seifter, Sen H.H.S., Shay Snow, Kendra Leigh Speedling, Tan Shao Han, Calliope Lee Taylor, Mari Tokuda, Jason Tondro, Clark Valentine, Ruvaid Virk, Andrew White, Landon Winkler, Tonya Woldridge e Isis Wozniakowska

JEFATURA DE DISEÑO
Logan Bonner

DISEÑO
Logan Bonner, James Case, Michael Sayre y Mark Seifter

JEFATURA DE REDACCIÓN
Avi Kool

REDACCIÓN
Janica Carter, Addley C. Fannin, Leo Glass, Patrick Hurley, Avi Kool, Erik Mona, Ianara Natividad, Kieran Newton, Lu Pellazar, Simone D. Sallé, Shay Snow y Vic Wertz

ILUSTRACIÓN DE PORTADA
Wayne Reynolds

ILUSTRACIONES INTERIORES
Alexandur Alexandrov, Ridell Apellanes, Francesca Baerald, Loic Canavaggia, Maksim Cerkasin, Sol Devia, Rael Dionisio, Godfrey Escota, João Fiuza, Arturo Gutierrez, Miguel Regodón Harkness, Molli Hu, Yun Huai Huang, Andrew Huerta, Sammy Khalid, Chris L. Kimball, Victor Manuel Leza Moreno, Ven Locklear, Chuck Lukacs, Lucas Villalva Machado, Sam Perin, Ian Perks, Rainer Petter, Rubén Pomares, Addison Rankin, Wayne Reynolds, Raymond Sebastien, Jessé Suursoo, Halil Ural y Denis Zhbankov

DIRECCIÓN ARTÍSTICA
Kyle Stanley Hunter y Sonja Morris

DISEÑO GRÁFICO
Emily Crowell

DIRECCIÓN CREATIVA
James Jacobs

DIRECCIÓN DE DISEÑO DEL JUEGO
Jason Bulmahn

DIRECCIÓN DEL PROYECTO
Glenn Elliott

EDITOR
Erik Mona

CRÉDITOS DE LA VERSIÓN ESPAÑOLA

EDITORA
Vanessa Carballo

TRADUCCIÓN Y COORDINACIÓN DE TRADUCCIONES
Rosa Maria Arbós y JJ Vazquez

MAQUETACIÓN
Víctor García-Tapia Espejo

REVISIÓN
Rosa María Arbós

Depósito legal: B 10451-2023

DEVIR
Devir Iberia
Rosellón, 184, 5.ª planta
08008 Barcelona (España)
devir.com

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

Índice de materias

Introducción 4

1 Puntos esenciales de la magia 6

Tratados arcanos 8
Tratados divinos 10
Tratados ocultistas 12
Tratados primigenios 14
Tratados de esencias mágicas 16
Tratados de escuelas de magia 20
Trasfondos mágicos 28
Trasfondos mágicos raros 30

2 Clases 32

El magus 34
El convocador 50
Arquetipos multiclase 74

3 Conjuros 78

Listas de conjuros 80
Descripciones de conjuros 88
Conjuros de foco 142
Rituales 146



4 Objetos mágicos 154

Tesoros según el nivel 156
Fulus.....158
Grimorios 162
Tatuajes mágicos.....164
Bastones personales.....166
Catalizadores de conjuro 168
Corazones de conjuro 170
Consumibles.....172
Objetos permanentes.....178

5 El Libro de la Magia Ilimitada 192

Armamentos de forja de alma.....194
Elementalismo 200
Lista de conjuros elementales.....205
Geomancia 210
Líneas Ley 214
Magia catártica.....218
Magia de manantial.....222
Magia persistente 226
Magia de las runas thassiloniana.....232
Magia sombría 238
Nombres verdaderos.....244
Preparación flexible 248
Semillas de alma 250

Glosario e Índice 252

Este libro hace referencia a otros varios productos *Pathfinder*; sin embargo, dichos suplementos no son imprescindibles para utilizarlo.

Los lectores interesados en referencias a los volúmenes *Pathfinder* de tapa dura pueden encontrar las reglas completas de dichos libros, gratis (*en inglés*), en **paizo.com/prd**.

GJA	***Guía del jugador avanzada***
RB	***Reglas básicas***
D&M	***Dioses y Magia***
GMPP	***Guía del Mundo de los Presagios Perdidos***





ESTRUCTURA DE LA MAGIA

Los eruditos de la magia dividen las fuerzas mágicas y sus efectos en tres categorías. El poder que hay tras la magia procede de las **esencias** *mágicas ligadas a los componentes fundamentales de la realidad: materia, espíritu, mente y vida.*

Los lanzadores de conjuros practican una de cuatro **tradiciones** *de la magia: arcana, divina, ocultista y primigenia. La magia de cada tradición surge principalmente de la confluencia de dos de las esencias, que dicha tradición canaliza de forma mucho más común que todas las demás: la arcana domina la materia y la mente, la divina convoca los poderes del espíritu y de la vida, la ocultista alinea espíritu y mente y la primigenia se alimenta de la materia y de la vida. Y sin embargo, estas fronteras no son tan limitadas como podría parecer, puesto que los que siguen cada tradición han seleccionado otros conjuros a lo largo del tiempo, o encontrado formas de generar efectos típicamente asociados a una esencia utilizando sabiamente aplicaciones de otra.*

Por último, la categoría más estrecha son las **escuelas** *de magia. Lo más importante para los magos (muchos de los cuales se especializan en una escuela por encima de otras) es que las escuelas clasifican los conjuros, los objetos y las demás técnicas mágicas individuales. Las escuelas son los dedos que dan forma a la magia; las tradiciones, el brazo que los dirige y las esencias son el corazón que potencia su movimiento.*

INTRODUCCIÓN

Los secretos de la magia no tienen límites. Nadie puede pretender entenderlos todos. Poderosa pero delicada, infinita en su ámbito pero precisa en su ejecución, la magia es un acertijo que desafía las más grandes de las mentes y las almas de más talento natural. En este libro encontrarás reglas y descripciones para todo tipo de magia, pero todo ello precisa de jugadores y de Directores de juego para explotar su potencial completo.

Secretos de la magia va más allá de la base de la magia de formas tanto grandes como pequeñas. Encontrarás desde un truco que crea un pequeño surtidor de agua hasta reglas de magia persistente, que pueden transformar por completo el mundo de campaña. Y más que tan solo reglas, este libro ahonda en cómo se siente la magia y en las formas en que los lanzadores de conjuros entienden la magia de su mundo. Aunque el capítulo Puntos esenciales de la magia ahonda en el tema, encontrarás notas entre los conjuros y los objetos mágicos escritas por la gente de Golarion, y el Libro de la Magia Ilimitada explica en cada sección cómo puede afectar esa forma de magia tanto la interpretación como el mundo de juego.

El conocimiento y los métodos de la magia recogidos en este volumen proceden de todo tipo de fuentes, y sólo los expertos más bragados en el mundo de juego están familiarizados con todos ellos. Al usar estas fuentes, considera qué áreas conoce o en qué áreas está familiarizado un personaje o institución en concreto y, lo que resulta aún más crucial, cuáles desconoce. Un druida que fuera muy ducho en geomancia y en círculos druídicos podría no estar familiarizado en absoluto con las artes practicadas por los lanzadores de conjuros arcanos u ocultistas. Separa lo que tú como jugador o como DJ entiendes, y piensa en los aspectos cómicos o en los malentendidos en que podría llegar a verse un personaje basándose en su limitada experiencia. Otro ejemplo: las esencias mágicas son cruciales para que la magia funcione, pero un seguidor de una determinada tradición podría disponer tan solo del conocimiento práctico de conjuros que le permite emplear la magia. Podría no ser consciente de las fuentes más profundas, o incluso considerar que aprenderlas es innecesario; ¡que es perder el tiempo frívolamente en detalles esotéricos en lugar de aprender un nuevo conjuro!

Cómo elegir expansiones

Las *Reglas básicas* y la *Guía del jugador avanzada* incluyen reglas útiles para la mayoría de las partidas. Algunas partes de *Secretos de la magia* no son para todo el mundo. En particular, el Capítulo 5, con sus nuevas formas de magia, es más apropiado para determinadas partidas y circunstancias. Algunas de las entradas de éste tienen rarezas por encima de 'común' para indicarlo más claramente. Si estás dirigiendo una partida o quieres utilizar opciones como estas para tu personaje, piensa por adelantado qué puede significar para la partida dicha inclusión. A lo mejor te interesa discutir las implicaciones de ello con el resto del grupo.

Dicho lo cual, los Capítulos 2, 3 y 4 son de una utilidad más amplia. Incluso si no quieres que el elementalista sea un tipo específico de lanzador en tu partida, los conjuros elementales del capítulo 3 siguen siendo útiles para cualquier lanzador de la tradición apropiada. Las clases de este libro son comunes, así como la inmensa mayoría de conjuros y objetos mágicos que en él aparecen.

Las partes de este libro están pensadas para funcionar bien juntas. La exploración de los conjuros y objetos puede abrir más opciones para las nuevas reglas del Libro de la Magia Ilimitada y las nuevas clases encontrarán conjuros que funcionan bien con sus aptitudes. Haz pruebas a tu antojo, elige tus favoritos y, sobre todo, ¡experimenta!

Sumarios de los capítulos

Secretos de la magia tiene cinco capítulos, cada uno de los cuales detalla las prácticas de la magia, quiénes empuñan las riendas de su poder y cuáles son los frutos de dicho poder.

Capítulo 1 – Puntos esenciales de la magia: aprende el funcionamiento de la magia a partir de los escritos de las luminarias mágicas más prestigiosas de Golarion. Encontrarás trasfondos tanto comunes como raros para personajes con un pasado mágico.

Capítulo 2 – Clases: lucha a la vez que lanzas conjuros con el magus o forma un vínculo especial con una criatura mágica con el convocador. Estas nuevas clases van seguidas de sus arquetipos multiclase.

Capítulo 3 – Conjuros: más de 200 conjuros, incluyendo rituales y conjuros de foco para el magus y el convocador, ofrecen nuevas herramientas para lanzadores de conjuros de todas las tradiciones. Convoca a seres poderosos, usa la magia en las tareas cotidianas, domina los elementos e incluso, ¡manipula el tiempo!

Capítulo 4 – Objetos mágicos: expande tu colección con nuevos consumibles y objetos permanentes. También encontrarás secciones sobre nuevos tipos de objetos, incluyendo consumibles fulu, grimorios, tatuajes mágicos, bastones personales de diseño propio, catalizadores de conjuro y corazones de conjuro para fijar en tu equipo.

Capítulo 5 – El Libro de la Magia Ilimitada: profundiza en formas nuevas y extrañas de magia, desde la magia catártica (basada en las emociones) hasta el elementalismo, la geomancia, la magia sombría, la magia rúnica de la antigua Thassilon ¡y mucho más!



CAPÍTULO 1: PUNTOS ESENCIALES DE LA MAGIA

Me complació oír de labios de tu madre tu interés por los estudios mágicos. ¿Te ha dicho que cuando crecíamos, quería ser maga? ¿Te lo imaginas? Por supuesto, luego siguió otro camino, pero me reconforta saber que has heredado aquel interés. De tal palo tal astilla, ¿no? Me he tomado la libertad de rebuscar entre los recursos de mi biblioteca personal para facilitarte una instrucción básica. Te aconsejo que, a largo plazo, te ciñas a un rumbo específico de lanzamiento de conjuros en lugar de continuar con un estudio amplio de toda la magia. ¡Espero que el material que te mando te ayude a encontrar tu camino, querida!

Los eruditos clasifican la magia en cuatro tradiciones, cuatro esencias y ocho escuelas. Entender estas especificidades es necesario para entender la mayor parte de los textos existentes sobre el asunto.

Tratados de tradición

Las tradiciones mágicas representan tipos distintos de entrenamiento. Como quiera que sus métodos varían enormemente, he extraído esta información de cuatro eruditos distintos.

- **Principios de la Taumaturgia Elemental (pág. 8):** Los eruditos arcanos son muy dados a una pedantería sofocante, fijándose en todas y cada una de las minucias posibles. Toff Ornelos es de los pocos que presentan algo que se parece a un texto adecuado para principiantes.
- **Viajes del Espíritu y de la Carne (pág. 10):** La tradición divina es tan variada en la práctica como la miríada de dioses que la potencian. Zorahar, el Clérigo Errante, recopiló un estudio masivo de las diversas variantes de la fe de Nethys. He pensado que una pequeña muestra sería enriquecedora.
- **Una carta de Djavin Vhrest (pág. 12):** La erudición relativa a la tradición ocultista puede llegar a licuarte la mente (de forma figurativa, o casi). Por suerte, tengo una carta de uno de los máximos cuidadores de ésta mi disciplina: Djavin Vhrest, de la Forae Logos.
- **Acerca de la Práctica Primigenia (pág. 14):** Los teóricos de lo primigenio casi no publican (sino que prefieren una tradición oral que se conserva en círculos druídicos secretos) aunque he podido encontrar esta amable carta. Como quiera que es de un miembro de la familia a otro, me ha parecido especialmente adecuado hacértela llegar, querida.

Sobre las esencias

Las grandes fuerzas que utilizan quienes practican la magia (llamadas por ellos esencias mágicas) han tenido poca consideración académica hasta hace poco. La marquesa Cordelia Perseis publicó la primera edición de *Sobre las esencias* (pág. 16). Mi colección de rarezas incluía esta copia acotada. ¡Por favor, ten mucho cuidado con ella!

Los Ocho Arcos de los Conjuros

Los practicantes dividen sus fórmulas en ocho escuelas de magia. Las distinciones son un poco complejas, pero *Los Ocho Arcos de los Conjuros* (pág. 20) es un delicioso almanaque que cubre lo más básico. A mi entender, fue escrito para una audiencia de nobles y de mercaderes, y no para practicantes de la magia. La identidad del autor jamás fue revelada, aunque muchos especulan. Sospecho que, dado el provecho que se saca de este panfleto, guardar este secreto resulta fácil.

Trasfondos mágicos

Empezando en la pág. 28, hay nuevos trasfondos con un sesgo mágico particular. Como con muchos trasfondos, pueden funcionar con todo tipo de personajes, desde los que siguieron su camino hasta convertirse en lanzadores de conjuros hasta otros que se aventuraron con la magia pero acabaron eligiendo una senda diferente.

También te podría interesar echarle una ojeada a los siguientes trasfondos de las *Reglas básicas* y la *Guía del jugador* avanzada.

***Reglas básicas* (pág. 60):** acólito, adivino, ermitaño, erudito, herbolario, susurrador de animales

***Guía del jugador avanzada* (pag. 48):** peregrino, profesor, sectario, trabajador de las raíces

Trasfondos raros

Algunos de estos trasfondos mágicos requieren que haya sucesos mágicos atípicos en el pasado de un personaje (como las circunstancias de su nacimiento); se trata de trasfondos raros y tendrás que trabajarlos con tu DJ si quieres elegir uno. Los trasfondos raros empiezan en la pág. 30

SECRETOS DE LA MAGIA
INTRODUCCIÓN
PUNTOS ESENCIALES DE LA MAGIA
CLASES
CONJUROS
OBJETOS MÁGICOS
EL LIBRO DE LA MAGIA ILIMITADA
GLOSARIO E ÍNDICE



Extracto del Capítulo 1 de los *Principios de la Taumaturgia Elemental, 7ª Ed.* (Acadamae, 4720), por Toff Ornelos



La aproximación llamada Las Herramientas de la Creación, también llamada Comprensión Nexiana, postula que la magia no son sino restos del alba de los tiempos, cuando el universo fue creado en un punto indeterminado de la eternidad por seres desconocidos. Sin embargo, esto no fue algo sencillo o indoloro. Requería andamiaje, herramientas y esfuerzos en una escala que la mente mortal apenas es capaz de comprender. La teoría de la magia estaría descubriendo dichas herramientas y aplicándolas a propósitos mortales.[7] Así, en las Herramientas de la Creación, cuando uno lanza una incendiaria de 4.º grado, está usando las mismas herramientas que originalmente crearon nuestro sol, aunque en una escala inmensamente menor.[8]

Una perspectiva alternativa recientemente propuesta por la Prof. Juleanna Floridius sostiene que el uso de la magia se sirve en realidad de diversos fallos en la estructura del universo, esencialmente aplicando un cincel de voluntad mortal a minúsculas grietas en el mortero de la realidad.[9]

Una ramificación clave de las Herramientas de la Creación es que postula que la magia es finita, por increíblemente vasta que sea. Todos los conjuros que hayan existido jamás, o que podrían haber existido, se integran en la estructura del universo, y nadie puede "inventar" un conjuro nuevo. Sólo se puede descubrir lo que previamente era desconocido. Quizá en un día inimaginablemente distante, toda la magia habrá sido descubierta y comprendida.

Las Herramientas de la Creación se han centrado históricamente alrededor del Arcanamirio de Absalom, y algunos creen que el archimago Nex entendía la magia en dichos términos. Es mucho más prominente en Absalom, Cheliax, Taldor y Nex. Por el momento, donde la hipótesis variante de la Prof. Floridius ha sido aceptada más entusiásticamente es en su Egorian natal.

La aproximación llamada El Barro y la Senda, también denominada Método de la Canalización, procede de Magaambiya en Nantambu. Los proponentes del Barro y la Senda argumentan que el universo tiene más flexibilidad en sus leyes físicas de lo que comúnmente se cree. En lugar de estar hecho de piedra, el universo es de barro y una aplicación suficiente de voluntad y de energía puede obligar a la propia realidad a darse la vuelta. Semejante poder suele estar fuera del alcance de todos excepto de los dioses, las criaturas mágicamente potentes o del más poderoso de los archimagos. El acto de imponer tu voluntad sobre la realidad deja huella, del mismo modo que las ruedas de una carreta dejan surcos en el barro. Estos surcos canalizan energía mágica precisamente por el mismo camino que había recorrido antes y por lo tanto facilitan los lanzamientos subsiguientes del conjuro. Si un primer acto de magia es equivalente a abrirse paso a través de una densa jungla, pronto aparece una vereda, luego un sendero y finalmente una amplia carretera, en cuyo momento cualquier lanzador de conjuros arcano puede lanzar los conjuros.[10]

A diferencia de las Herramientas de la Creación, el Barro y la Senda sostiene que la magia es infinita e ilimitada, acotada sólo por la creatividad. El interés fundamental de los magos sureños es descubrir cómo imbuir más fácilmente los conjuros en el universo, y llevan a cabo experimentos incesantes para obligar a que aparezca nueva magia. Quienes defienden el Barro y la Senda se sienten orgullosos de remontar su historia hasta el Viejo Mago Jatembe, y esta aproximación es bastante dominante en muchas naciones y religiones de Garund.

En la Región del mar Interior hay otras muchas aproximaciones. En el próximo capítulo hablaré de la lógica simbólica de la Escuela Constructivista keleshita[11] y la gramática elemental propuesta por el Dr. Yi.[12]

7. En las dos escuelas presentadas aquí, se cree que los lanzadores de conjuros arcanos generan los efectos mediante la aplicación directa de su propia voluntad, mientras que los lanzadores de conjuros de clérigo y de druida median los conjuros vía los dioses o mediante fuerzas naturales no inteligentes.
8. Zey, Aram, *Maravillas Olvidadas: Discurso Sobre los Fundamentos del Arcanismo* (Arcanamirio, 4702)
9. Floridius, Juleanna, *La Voluntad de los Dioses o sus Errores: Una Mirada Crítica a la Taumaturgia* (Academia de Artes Mágicas de Egorian, 4718)
10. Janatimo, *Obras Selectas* (Magaambya, 4694)
11. Al-Zhierri, Qittan y Orius Mavrogenis, *Nuevos Desarrollos Sobre el Constructivismo* (Academia Kitharodiana, 4719)
12. Yi, Si-Dao, *El Lenguaje del Vacío* (Colegio imperial de Lingshen, 4711)



Para lanzar un conjuro, los magos[63] deben crear primero un constructo mental del mismo: una tarea que requiere no poco tiempo y esfuerzo, y que se lleva a cabo por lo general al principio de cada día para mayor conveniencia. Típicamente, esto requiere el uso de una matriz mnemónica; hay tantas como magos practicantes, pero para el siguiente ejemplo utilizaré el clásico palacio de la memoria.[64]

Imagina un gran palacio de diez plantas. En cada habitación colocas el constructo de un conjuro: una combinación de idioma, matemáticas, simbolismo y geometría, que define cómo funciona dicho conjuro en el mundo. En la primera planta formas los conjuros más sencillos, pero los de más arriba requieren una mayor complejidad y accesorios más fuertes. La décima planta está reservada para los más grandes de los archimagos.[65] Luego energizas el conjuro, redirigiendo una cantidad minúscula de tu esencia mental a potenciar el constructo.

El constructo conjuro mental no es un conjuro completo, pero es la potencialidad de un conjuro, 99 partes de 100 de un conjuro acabado, parecido a un poema épico al que le faltara la última estrofa. Cuando se lanza el conjuro, el mago completa el constructo arcano, proporcionando los elementos finales; se denominan componentes y se clasifican típicamente en grupos generales: verbales, somáticos, materiales y de foco. Simultáneamente, el mago fija los parámetros finales del conjuro, como por ejemplo el alcance y el objetivo de un conjuro de guerra o la visualización para una ilusión. En dicho momento, el constructo mental se ha completado, y la energía almacenada en su interior es capaz de actuar, llevando a cabo el efecto físico deseado y el constructo del conjuro colapsa en el proceso.[66]

Una ramificación importante de este colapso es que el mago no puede volver a crear rápidamente un constructo mental: se ve constreñido tanto por el tiempo como por las limitaciones de su propia energía mental, y esta última parece ser un límite fijo a la cantidad de magia de que puede disponer un lanzador de conjuros arcanos. Un aprendiz de mago dispone tan sólo de dos o tres conjuros, mientras que alguien más experimentado podría tener a su disposición quince o veinte. Pero incluso los archimagos como Sorshen o Tar-Baphon disponen de una cantidad finita de magia compleja a su disposición en un momento dado.

A efectos de instrucción, los conjuros se clasifican por escuelas (evocación, ilusión, adivinación, etc.), por grado y categoría si hace falta (incendiario de 4.º grado) y por manifestación específica de conjuro (como por ejemplo bola de fuego, invisibilidad, clarividencia). Es mejor evitar en la instrucción los nombres comunes populares en ciertas regiones o camarillas ("invocación del ojo cegado", "visión a distancia de Al-Mirai"), puesto que son funcionalmente idénticos para la mayoría de los propósitos. Sin embargo, podrían tener diferencias cosméticas o bien aportaciones variables y podría ser necesario aprenderlos para comunicar con determinados grupos. He hecho todo lo que he podido para eliminar semejantes coloquialismo de la instrucción de la Acadamae a fin de acercarme el máximo posible a lo esencial.

63. Los practicantes de otras artes como por ejemplo la hechicería y la brujería tienen sus propios métodos; son similares pero distintos a los de la magia y serán discutidos en capítulos posteriores.
64. Uldor, Oridius, *El Arte de la Remembranza* (Arcanamirio, 4519)
65. ¿Por qué diez plantas? Es difícil explicarlo, pero los datos experimentales muestran claramente que los conjuros se pueden dividir en diez grupos de poder y de complejidad, dejando aparte los simples trucos. El consenso generalizado es que esto refleja alguna parte fundamental de las matemáticas de nuestra realidad, si bien algunos eruditos iconoclastas como la Prof. Floridius sostienen que no es más que un artefacto de nuestro sistema aritmético base diez.
66. Los conjuros comúnmente denominados trucos son la excepción a esta regla. Los trucos son extremadamente sencillos, constructos de conjuro robustos que no colapsan cuando se utilizan, y que en su lugar renuevan de forma automática su reserva de energía. Un mago sólo puede preparar un número limitado de trucos a la vez, pero son infinitamente reutilizables.

SECRETOS DE LA MAGIA
INTRODUCCIÓN
PUNTOS ESENCIALES DE LA MAGIA
CLASES
CONJUROS
OBJETOS MÁGICOS
EL LIBRO DE LA MAGIA ILIMITADA
GLOSARIO E ÍNDICE



Extracto del Capítulo 2, *Viajes del Espíritu y de la Carne: Un Millar de Caminos que Conducen Hasta Nethys*, por Zorahar, el Clérigo Errante

Quizás los adoradores más severos y prescriptivos de Nethys con los que jamás me haya encontrado en todos mis viajes son los del secretista Templo de las Diez Puertas. Esta secta no es para los timoratos, puesto que muchas de sus prácticas son duras e implacables. A continuación, un fragmento que descubrí de uno de sus textos, el *Nethry-Katha*, también conocido como *Los Códices de las Diez Puertas*, atribuido a un tal Abazul de Osirion, tercer sumo sacerdote del templo.

"La gracia de Nethys es un regalo que sólo se concede a unos pocos, y sabed que aquellos de nosotros a quienes ha sido concedida no somos sino los guardianes de una llama. Debe arder en el interior de todos nosotros, alimentada por la fe y avivada por el sacrificio. Mantened vuestra Llama siempre encendida, puesto que ése es el primero de los deberes de todos en este templo.

"Tanto los fieles como los infieles preguntan, 'Por qué?' Todas las cosas duales deben recibir la consideración debida, puesto que la dualidad es la marca del propio Nethys. Pero esta vez hay que dar una respuesta a la pregunta: ¿Quién eres? Si tu respuesta es diferente a 'Un hijo de Nethys' cierra este tomo ahora, puesto que lo que tengo que decir no es para ti. No has sido elegido y nunca lo serás.

"Porque utilizar el poder de Nethys es ser utilizado por Él y canalizar Su voluntad a través de ti mismo. Para hacerlo, debes dejar que sepa lo que arde tu llama, y que el combustible con el que la alimentas es Su nombre. Por lo tanto, debes mirar hacia fuera, hacia el propio Nethys; hacia Él deberás aprender a centrarte, a exclusión de todo lo demás. Todo el poder procede de Nethys, lo que los no iluminados llaman 'magia' no es sino Su toque, y cada uno de lo que llaman 'conjuros' es meramente uno de Sus pensamientos a los que se ha dado forma. Y dichos pensamientos sólo los comparte con quienes se los ganan. El favor de Nethys es como un palacio con diez puertas: tras cada una de ellas hay una habitación llena de tesoros, que no son otra cosa que los diferentes pensamientos de Nethys que podrías ganarte el derecho a invocar. Pero para saber lo que hay tras cada puerta primero debes



atravesarla. En este templo aprenderás sobre dichas Diez Puertas, empezando por la primera, la de los novicios.

"Para empezar, se te otorgan las siguientes palabras; escúchalas y sigue la orden que te imparten: en el primer día de la luna de neth, marca tu rostro con serrín y con ceniza, y vuélvelo hacia el oeste, apartándolo del sol para que él te pueda ver, pero tú no puedas verlo. Sostén firmemente en la mano un junco de dos cabezas y dibuja con él en el suelo la marca de Nethys. Arrodíllate y bésala con el centro de la frente, mientras pronuncias esta su más sagrada palabra…".



Como he podido ver una y otra vez, entre los Oráculos y Médiums de Nethys hay tantas tradiciones y tan variadas como en cualquier otra escuela de adoración. Una de las más fascinantes debe ser la de los Hermanos del Ojo que Todo lo Ve, puesto que quizá ningún otro grupo documenta de forma tan sistemática sus rituales, métodos y creencias, que son de carácter único.

"Nuestros métodos no proceden del exterior sino del interior, puesto que es en nuestro interior donde encontramos a Nethys y sólo buscando en el interior podemos abrirnos a Él. Recordad siempre esto: como oráculo de Nethys, eres simplemente una herramienta. Quien actúa

Extracto del Capítulo 6, *Viajes del Espíritu y de la Carne: Un Millar de Caminos que Conducen Hasta Nethys*, por Zorahar, el Clérigo Errante



Cuando se me presentó la oportunidad de oír al renombrado Maestro Silkas exponer sus propias teorías sobre la magia divina durante su ahora famosa Serie de Clases Habladas de Silkas (4654 RA), la recibí con gran entusiasmo. Este extracto de una transcripción parecía especialmente iluminador.

"... ello a la vez nos conduce a la pregunta: ¿qué es la magia divina? ¿De dónde procede? La respuesta parece obvia, ¿no? Veo que algunos de vosotros sonreís. '¡Claro que lo sabemos! La magia divina procede de lo divino!'. Pero, ¿lo sabemos en realidad? Si afirmamos entenderlo por completo, de los magos, con toda su arrogancia en creer que el regalo de la magia es una ciencia que puede ser cuantificada. No os apresuréis, amigos y recordad que el pájaro madrugador se come el gusano, pero que al gusano madrugador se lo come el pájaro; en ninguno de los dos casos sale beneficiado el gusano. Parece tan fácil, decir tan sólo Nethys o Shelyn o Torag o Irori; ¡con todos esos nombres uno se podría preguntar si no hay más dioses que adoradores! ¿Y por qué yo, que soy un clérigo de Nethys, hablo de otros dioses? Porque Nethys me lo pide. Algunos de los que están a su servicio han llegado a decir que sólo hay un camino y que dicho camino pasa a través de Él, pero a ellos les pregunto, ¿es en realidad tan celoso nuestro Nethys? ¿Acaso no comparte Sus obsequios con todo aquel que los merece? Así como Nethys recompensa nuestra devoción, ¿acaso dichos dioses no recompensan también a sus seguidores con el poder de utilizar magia divina? Nuestra propia percepción de la magia divina crece ganándonos el favor y la confianza de nuestro dios. Bueno, hasta cierto punto; la magia divina no es una moneda que se pueda gastar de forma irreflexiva. Tu dios fijará un límite a la frecuencia con la que puedes recurrir a dichos poderes divinos. Puesto que sólo los dioses pueden canalizar la magia divina a voluntad y cuidan celosamente dicho poder.

"Por lo tanto, os podéis preguntar ¿qué son los trucos? Son un residuo de la confianza de un dios, la promesa de uno de ellos al devoto de que no ha sido olvidado; simplemente debe seguir las reglas. Y por lo tanto, úsalos cuando y como quieras, puesto que cada vez que lo hagas será una afirmación de la confianza que tu dios ha depositado en ti.

"Ahora bien, ¿cómo ganarte la confianza de tu dios? Mediante palabras y mediante hechos, viviendo según sus principios que ahora también son los tuyos. La fuerza de la magia divina es la fuerza de la fe, tanto por parte de un dios como de sus devotos.

Extracto del Capítulo 11, *Viajes del Espíritu y de la Carne: Un Millar de Caminos que Conducen Hasta Nethys*, por Zorahar, el Clérigo Errante

es Nethys y lo que se hace también es suyo. En cada una de tus Diez Puertas que has de aprender a abrir, a cada sucesivo Círculo Interno en el que el interés para reforzar conexión con Nethys, Él es siempre el Zapatero, nosotros somos siempre el cuero y, a tiempo y con la debida práctica, podemos ascender hasta llegar a ser el torno. Cuanto más fuerte sea tu fe, más probable será que resultes Elegido. Y ten presente que esa es una Elección, tanto para ti como para Nethys, la Suya es la de la herramienta que le apetece usar, la tuya es la de ser Su instrumento si se digna a elegirte. La humildad es la Primera Puerta, puesto que se requiere humildad para ofrecerse a Su Voluntad, sabiendo que tu único propósito es actuar en fomento de la misma. Permitirle que obre a través de ti requiere disciplina y práctica, más que cualquier otra adoración. Escucha, porque podría hablar a través de ti en cualquier momento y practica tu Estado Nulo para que se convierta en automático permitirle que obre a través de ti, de forma que pueda hacerlo cuando más le necesites.





Lo esotérico. Lo desconocido. Lo prohibido.

Quienes se aventuran en el ocultismo de forma poco informada consideran que ésta es la base de sus estudios. Pero en realidad son sus lápidas: estas fantasías hacen poco más que intoxicar a los aficionados pagados de sí mismos que intentan impresionarse entre sí con sus erróneas traducciones de filosofías exteriores. Cada generación, un nuevo movimiento seudointelectual se engaña a sí mismo pensando que la ilustración en el ocultismo se encuentra en lo Otro, lo que no está previsto que las mentes mundanas sin salto de carro.

Quizá tienen razón, de alguna forma; cada uno de dichos movimientos acaba, en el mejor de los casos, en la ignorancia y la ignominia, y sólo se habla de él en tomos mal queridos. En el peor de los casos, estos dilefantes conjuran horrores extradimensionales, muriendo bajo tentáculos autoinfligidos.

¿Y por qué el ocultismo fallido siempre implica tentáculos?

Estos mal dirigidos estudios se aproximan demasiado a menudo al ocultismo como si de lo arcano se tratara: un poder insondable encerrado en un rompecabezas cósmico, esperando alguna solución brillante pero anodina. Aquí estamos perdiendo la mitad del objetivo. El poder ocultista no surge del aislamiento sino de la conexión. Deshazte de los adornos, la música callejera, los cánticos, los movimientos de los dedos y el misterio, ¿y qué te queda? Un relato.

Las ideas, el arte y la expresión forman hebras metafísicas, tejidas todas ellas en un gran tapiz de cultura, tradición y comunidad. Cada ser pensante desarrolla algún giro en este vocabulario (toda lección dolorosa de causa y efecto, todo cuento antes de dormir que provocó la risa o se asimiló, toda regla sintáctica que dicta nuestra lógica o todo objeto portador siquiera de una semejanza del simbolismo) todo ello filtrado a través de las miles de combinaciones de sentidos que todos experimentamos. Cada uno de estos elementos forma tu lenguaje narrativo, arraigado en tus pensamientos y emociones. Cada uno es una herramienta con la que crear y manipular un relato.

Vuelve a mirar a ese grandioso tapiz. Todos percibimos alguna imagen principal, pero tan solo un auténtico practicante del ocultismo puede discernir las hebras individuales. No tan sólo quedan al desnudo todas y cada una de tus hebras, sino que los filamentos se extienden a la urdimbre que las rodea, mostrando a un practicante cómo entiendes y narras lo que te rodea. El desgaste de una fibra nos habla de un momento favorito o un recuerdo penoso al que vuelves de forma repetida. Una hebra fuera de lugar enterrada en un esquema más brillante es un trauma, que fue mejor olvidar. Y los colores vivos nos hablan de una fe poderosa moldeada por panteones o patriotismo.

¿Qué tiene que hacer un practicante del ocultismo? Tirar. Convencer a esa figura desgastada de que es mejor suavizar las emociones desgarradas, recordando a tu sujeto un tiempo y un lugar mejores. Sacar a la superficie ese filamento oculto, dejando al descubierto su vergüenza y atormentando a tu sujeto con penas ya olvidadas. Tirar de los colores vivos, despertando la fe, el fervor y la furia para combatir sus miedos más profundos. O podrías incluso tejer nuevas hebras, distrayendo a los otros con novedades ajenas a sus esquemas personales. Donde hay actividad mental existe potencial para el ocultismo.

Mientras el tapiz se asienta y se estira, deja su marca sobre la realidad: son los ecos del pensamiento y de la acción, como una tela basta que se presionara contra una arcilla húmeda. Aquí también prospera el practicante del ocultismo, leyendo estos surcos mentales como un cazador que examina un rastro para discernir el pasado. Cualquier cosa puede servir como sustrato. Un juguete favorito está lleno de memorias felices, los dungeons reverberan en silencio con los gritos de los torturados e incluso la forma corporal de una criatura muerta viviente contiene tanta angustia emocional como hueso. Tirando de la hebra adecuada se revela todo.

Analizar, afinar y sondear las energías mentales y espirituales cercanas es también clave para el lanzamiento de conjuros ocultistas básicos, que sin embargo no son sino un reflejo de principios mucho mayores que representan un poder mucho mayor.

Las emociones vivas del mundo son tan sólo la capa superior de este tapiz, tejido con las aspiraciones, la melancolía y la angustia de incontables generaciones. Estas emociones resuenan a través del Plano Etéreo. En otro lugar, los pensamientos duraderos se manifiestan lentamente como arquetipos inmortales en el Plano Astral y las almas que resuenan con el peso de un millón de elecciones alineadas se fusionan con los Planos Exteriores para formar el Gran Más Allá. Una cantidad incontable de seres ha vivido y muerto y sus historias forman la verdadera base del tapiz. Elige el pequeño retazo de cualquier mortal en el diseño superior, y te encontrarás que la vasta narrativa

del multiverso se refleja en algún rincón de su mente. Incluso sin un idioma, valores y experiencia de vida compartidos, un practicante del ocultismo y su sujeto casi siempre comparten esta memoria esotérica. Esto no es tan solo suficiente como para que funcione la magia, sino que cualquier practicante lo suficientemente poderoso como para utilizar estas expresiones cósmicas puede influenciar a miles de personas a la vez, manipulando la mitología subyacente del multiverso. Y si hemos de creer al Cronista Tabris (como es mi caso), ¡e incluso secretos más profundos y narrativas mayores albergadas en dimensiones hasta ahora desconocidas!

Por supuesto, escribo de forma figurativa. Las únicas fibras literales que te controlan son los tendones, y manipularlos es la ciencia base de los cirujanos y de los nigromantes. Si bien unos pocos podrían conceptualizar el tapiz antes mencionado cuando lanzan conjuros, los practicantes del ocultismo suelen avivar y absorber el poder por otros medios. La forma más conocida es utilizar las condiciones culturales subyacentes mediante algún método artístico. La música de un bardo no es simplemente bella; es un análisis cuidadosamente realizado de lo que cree la sociedad que amas y temes, emparejado con un tirón persuasivo de dichas hebras invisibles. Las primeras notas son una invitación para que tu mente baile al ritmo de la melodía. Unas pocas notas más y te ves transportado de tu realidad mundana. Un cambio de nota estratégico o un giro discordante y resultas totalmente transformado.

Un erudito de lo arcano podría estudiar la partitura de un bardo, convencido de que el conjuro se esconde en la signatura de la nota y en el pentagrama, pero no hay nada tan predecible. Cada momento y cada pensamiento son diferentes, modificados al mismo tiempo por el estado emocional y por las mitologías internas de sus practicantes y de sus testigos. Si lo prefieres, una improvisación vital o interpretar para una audiencia.

¿Recuerdas aquellos sectarios que cantaban a los que mencioné, que diseccionan tomos numerológicos y llevan a cabo rituales secretos? Las instrucciones de los rituales tan solo aportan la mitad del conjuro.

La otra mitad surge de la narrativa interna del ritualista o de qué representan dichos rituales, cómo aparecen los rituales en los relatos populares y qué sucesos temibles podrían acaecer si las cosas fueran mal. Su narrativa de la ilustración vanidosa alimenta su magia. Sus elaborados cifrados, sus iniciaciones exclusivas y su empalagoso incienso son como las ilustraciones de un libro de relatos, dirigiendo la inmersión de cada practicante. Y sin embargo no se dan cuenta de que su magia se basa tanto en el mito como en el misterio, y que es vulnerable a emociones incontroladas: basta con que uno de los celebrantes se despiste por un instante y piense en una abominación ya tenemos aquí los tentáculos.

"Así que, ¿cómo?". Os oigo preguntar. "¿Cómo puedo internalizar las incontables leyendas, estrategias retóricas y tonos necesarios para dominar el ocultismo?". Ya has empezado. De momento, en tu vida has entretejido miles y miles de expresiones, axiomas, modismos, melodías y mitos compartidos con tus vecinos y extendidos a través de siglos entremezclados, todo ello fusionado en tu identidad. Con entrenamiento, puedes utilizar estas experiencias compartidas para evocar pensamientos y sentimientos. Con suficiente presencia y dominio, puedes rehacer las mentes, los espíritus y la realidad.

Como aquellos sectarios, yo también dediqué años al dominio académico, convencido de que los pergaminos crípticos me concederían alguna visión sobrenatural del cosmos o la sabiduría de los seres insondables. Funcionó, pero no como yo esperaba. En lugar de cautivar a los oyentes con un laúd, he entrelazado hebras comunes a través de relatos de multitud de culturas, extrayendo magia de su resonancia interconectada. He notado el orgullo que puso su largo tiempo desaparecido artesano en todos y cada uno de los fragmentos de vasija de nuestro archivo, escuchado la incertidumbre inscrita en centenar de huesos de oráculo y contemplado los sueños imposibles de un niño olvidado a partir de su desechada muñeca, que ahora se exhibe en este museo. A través de todo ello, he pedido prestados, alterado y desarrollado muchos de mis propios encantamientos para acceder al ocultismo y aun así, en su núcleo, mi magia surge de una reserva narrativa común, igual que la de cualquier otro bardo. La forma en que tú puedas conseguir los mismos resultados está por ver.

Si deseas un vacío sobrenatural, alergias que destruyen mundos o el abrazo confortador de la devoción ignorante, no te prives, ignora mis palabras. Te puedo poner en contacto con innumerables sacerdotes, ermitaños y magos carentes de amigos. Que sepas que el ocultismo es diferente. Empieza con una historia, muy parecida a esta. Tu viaje empezó hace un millón de vidas.

Abre tu mente y da el siguiente paso.

Djavin Vhrest
Cuidador de los Apócrifos
Forae Logos, Absalom

Del escritorio de Djavin Vhrest

SECRETOS DE LA MAGIA
INTRODUCCIÓN
PUNTOS ESENCIALES DE LA MAGIA
CLASES
CONJUROS
OBJETOS MÁGICOS
EL LIBRO DE LA MAGIA ILIMITADA
GLOSARIO E ÍNDICE



He visto como la semilla de nuestra herencia primigenia arraiga en tu interior. Los practicantes de nuestra magia suelen transmitir nuestras historias en canciones y ritos de iniciación, en lugar de pergeñar el conocimiento en pergaminos que deben ser estudiados, pero el viento me susurra que yo he de volver al polvo antes de que tú hayas crecido, por lo que en su lugar te dejo esta carta para darte la bienvenida a tu derecho de nacimiento. La tierra te enseñará el resto.

A lo largo de tus viajes te encontrarás con muchos que están conectados con la magia del mundo igual que tú, pero no todos siguen un sendero tan salvaje e indómito como el nuestro. Algunos abren un canal de fe hacia los dioses; otros estudian meticulosamente tomos antiguos y objetos misteriosos. Pero nosotros, muchacho, tan sólo necesitamos plantar nuestro pie desnudo en la tierra o en el mar para conectar con la fuente de la creación que nos rodea: la vitalidad del planeta, el propio aire que respiramos, el fuego que destruye y que crea, la chispa que hay en el interior de todos nosotros. Tan sólo hay misterio si no puedes escuchar la sabiduría del granito, de la semilla en crecimiento, de la tormenta que se avecina. Las criaturas vivas se nutren del poder primigenio inherente a todos los seres mientras siguen los ciclos de las estaciones y la rotación de los planetas y nosotros, muchacho, no somos diferentes.

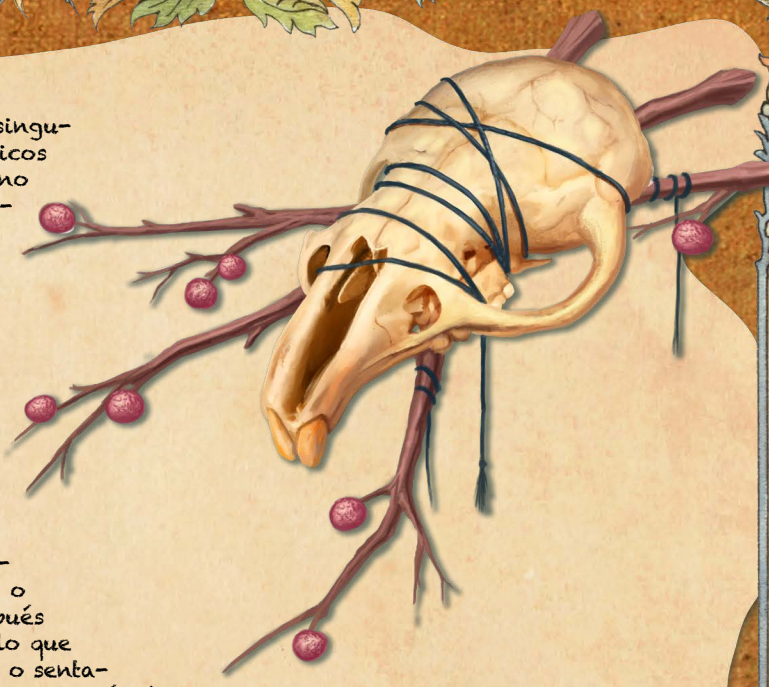
Los forasteros olvidan que nuestros dones no tan sólo surgen de la furia de la Naturaleza sino también de su alimento; albergamos la gracia letal de un gran felino y la precisión industriosa de la danza de una abeja. Rugimos con el torbellino y cantamos con la sabiduría resonante de las ballenas. Extraemos tanto poder de las más minúsculas esporas como de las enormes y antiguas arboledas. Siempre hay un equilibrio en la Naturaleza, y por indómita y libre que sea nuestra magia, su máxima fortaleza se da al servicio de la protección de esta armonía. Toda vida acaba con la muerte. Todos los ciclos completos empiezan de nuevo. Ésta es nuestra danza, esta espiral infinita. Yo me habré ido antes de que seas lo suficientemente mayor como para acordarte de tu abuela, pero aun así me conocerás en los ojos del lince, la tela de araña o los anillos de los árboles; de la misma forma en que estarás conectado con todos tus antepasados, y con todos los demás seres vivos. En la búsqueda del poder, algunos se desviarán de esta verdad. Tú procura tenerla cerca

Puedo transmitirte algunas de las Formas en las que he conectado con nuestra fuente primigenia en mis muchos años, pero es raro que dos practicantes canalicen su poder de forma idéntica, puesto que todos somos moldeados por las diferentes tierras que recorremos y por las canciones que oímos. Alguien procedente de climas áridos podría canalizar el movimiento de los millones de granos de arena y seguir las vitales vetas de agua, mientras que alguien procedente de un frondoso bosque podría extender sus sentidos como raíces en la tierra, conectando con las plantas que le rodean. Alguien que viviera en unas montañas de picos nevados podría imitar el regio aguante de la piedra a la vez que valoraría la preciosa calidez que hay en su interior, y que mantiene alejado el frío. Todas las canciones de la tierra son ciertas. Elige lo que habla contigo y deja el resto; pronto descubrirás tus propios senderos a través de las tierras vírgenes.

La clave para todos los practicantes de lo primigenio es escuchar. No puedes armonizar con la Naturaleza si primero no puedes oír sus melodías. Siéntate bajo las estrellas y escucha su distante canción. Saluda al amanecer empapado en rocío junto con los pájaros, y da la bienvenida a la salida de la luna junto con las ranas. Oye el puro silencio de la nieve al caer. Mantente de pie en la tormenta y nota el poder primordial de su llamada, el rugido de los cielos y la respuesta de la tierra que se mueve.

Eres un muchacho inteligente; sabes que los demás sentidos son esenciales para acceder al conjunto de tus aptitudes. Saborea la lluvia y la vitalidad de las cosas verdes a las que nutre. Coloca tu mano suavemente sobre la áspera corteza de los árboles antiguos para tener un atisbo de sus insondables relatos. Huele el humo del fuego o la fragancia de la flor. Contempla la forma en que los insectos trabajan de conjunto o cómo el depredador acecha a su presa, sin ningún paso fuera de lugar. Planta tus pies desnudos en la arena, notando cada grano individual. Recibe la rociada de las cataratas. Nota el tirón de la luna sobre las mareas y en la propia sangre que corre por tus venas.

¿Ya estás preguntando cuando llegamos al lanzamiento de conjuros? Muchacho, esto es la magia. Por supuesto hay herramientas tangibles, cánticos y bailes que ayudan a llamar la magia, pero nada sucede sin que estés sintonizado con el mundo natural. Cuando sientas esto en tus huesos, nada ni nadie podrá arrebatártelo.



Tampoco existe ningún guion singular para que memorices tus cánticos o tus invocaciones; los nuestros no son conjuros en los que una sílaba mal pronunciada puede invitar al desastre por parte de algún ser malicioso (pero ten cuidado con los bromistas, puesto que la Naturaleza no carece ni de humor ni de crueldad). Sí, existen prácticas comunes que refuerzan tu conexión y tu labor de conjuros, que puedes modificar según tus propias necesidades mientras estableces tu armonía primigenia única.

Al preparar tus conjuros o rituales, reúne todas las herramientas o componentes que necesites, y después estate tranquilo y sintonizado con lo que te rodea. Puedes permanecer de pie o sentado, atrayendo la energía de la tierra a través de tus propias raíces e inhalando la energía del cielo con el aliento. Podrías trazar un círculo en el polvo contigo en el centro, dibujarlo alrededor de tu cuerpo con humo, permanecer de pie en una arboleda o anillo de piedras o simplemente visualizar el círculo en tu mente.

Invita formalmente a las energías elementales con las que pretendes trabajar. Podrías visualizarlas silenciosamente, cantar en voz alta tu bienvenida o llamarlas con el movimiento y la música. Yo siempre he sido partidario de bailar al amanecer, pero podrías preferir esta rima, que heredé de mis propios antepasados:

Antiguos seres de la tierra, el cielo, las estrellas y el mar,

Yo os invoco al despertar el día,

Y doy la bienvenida a vuestras canciones mientras fluyen a través de mí.

Tus instintos y tus emociones dirigen tu magia, así que sigue lo que te parezca apropiado; lo más probable es que forjes tu propia rutina, pero las variaciones diarias también son normales. Después de todo, ¿acaso hay dos amaneceres exactamente iguales?

Conforme crezcas en poder, notarás qué componentes conectan mejor tu magia con la fuente. Una persona podría utilizar una hoja de árbol para invocar el viento, mientras que otra la utilizaría para representar la vitalidad del suelo; ninguna de las dos está equivocada. Incluso tus propios métodos podrían variar basándose en el entorno circundante o en el propio conjuro. En una mañana tranquila podrías decidirte a dibujar un esquema serpenteante en el aire para un conjuro de convocación o de comunicación, y sin embargo en un día de viento podrías preferir escribirlo en papel y quemarlo, dejando que el humo enlace el poder del viento con tu conjuro. Para un conjuro de fuego, podrías dirigir tu invocación hacia el sur, encender una vela y cantar acerca de un relámpago o volcán en erupción; para preparar un conjuro curativo, podrías mirar al oeste, y verter una ofrenda de agua para invitar su poder limpiador. Podrías fortificar los conjuros que tienen que ver con la fuerza y el aguante arrodillándote y excavando en el suelo con las manos, mientras que para un conjuro que disperse efectos nocivos, podrías reír en voz alta y elevar tus brazos para que los bañe el sol naciente. Cuando tu labor haya acabado, completa los ritos ofreciendo tu gratitud a la vitalidad primordial que existe en los ciclos de creación y destrucción, y abre el círculo.

Recuerda, muchacho, que la nuestra no es una práctica solemne y rígida; que lo que importa más son tus propias intenciones y conexiones de la Naturaleza y que tus antepasados están contigo. Lleva la armonía de todo tu ser a esta magia: tu carácter juguetón, tu precisión, tu pena más cruda, tu furia radiante, tu alegría desvergonzada, tu amor más profundo. Estaremos contigo cuando lo hagas.

OS DE LA MAGIA

INTRODUCCIÓN

PUNTOS ESENCIALES DE LA MAGIA

CLASES

CONJUROS

OBJETOS MÁGICOS

EL LIBRO DE LA MAGIA ILIMITADA

GLOSARIO E ÍNDICE



Nota del autor: Lazeril, ¿puedes echarle un ojo a este ensayo, extraído de mi publicación más reciente? Espero reimprimirlo como texto independiente para una audiencia mayor. Tu perspectiva como oráculo del saber y maestro de magia divina será el contrapunto perfecto para mi propia perspectiva arcana. (Ver mis notas más abajo. -L)

Sobre las esencias

Por la marquesa Cordelia Perseis
(Editado por Lazeril, de Nueva Thassilon)

Resumen

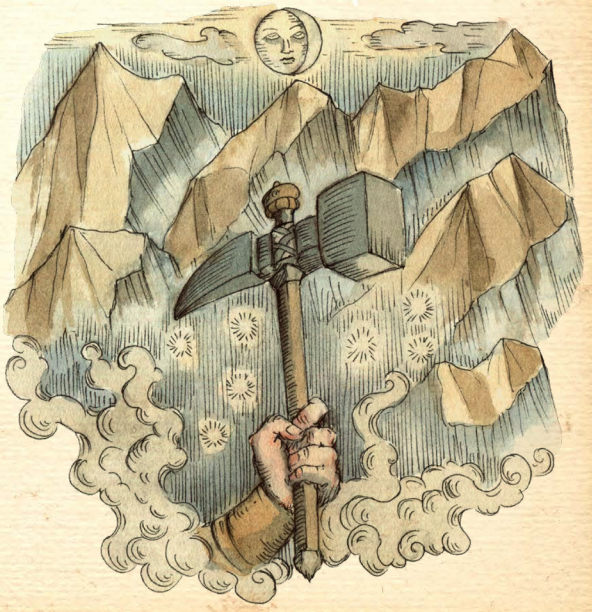
Para entender la naturaleza de la magia, primero tenemos que entender las cuatro esencias que la componen, en vez de seguir esforzándonos estrechamente en nuestras propias tradiciones sin una imagen más amplia de lo que podemos conseguir (Si bien es cierto que hay un porcentaje inquietantemente bajo de los lanzadores de conjuros de hoy en día que son plenamente conscientes de este contexto, vale la pena señalar que, a lo largo del tiempo, numerosos eruditos mágicos han llegado a estas mismas conclusiones). La magia se compone de cuatro esencias diferentes: Materia, Mente, Espíritu y Vida. Estas cuatro esencias existen en dos bloques de dos; la Materia y el Espíritu son los cimientos del propio multiverso, de lo físico y de lo metafísico, de lo material y de lo inmaterial. La Mente y la Vida son las energías mágicas que moldean dichos sillares y determinan cómo ejerce y entiende la magia un lanzador de conjuros.

La Materia

Empezaremos con la Materia, o la esencia material, la más concreta y fácil de entender (Esta última frase es subjetiva y supone que el foco principal del lector es la magia arcana o la primigenia) de las cuatro esencias. Si bien los alumnos de ciencias básicas saben que los objetos sólidos, líquidos y gaseosos son materia, la esencia de la materia refleja la energía de fuerzas físicas y reacciones fundamentales, como la electricidad o la combustión. Así, la Materia no es simplemente tierra, agua y aire, sino también fuego, así como frío (la ausencia de calor) y productos químicos como el ácido. La esencia Material es también el apodo del Plano al que llamamos hogar, el Plano Material, pero el nuestro no es el único Plano que alberga Materia. Está por todas partes, incluso en reinos hechos principalmente de espíritu, y la Materia en su forma pura se puede encontrar en los cuatro Planos Elementales. Los conjuros basados en la Materia son ataques de energía física, como las *bolas de fuego* y los *relámpagos*, pero también conjuros de transmutación física como *agrandar* y *encoger*, o creaciones físicas como *muro de piedra*. Así, cubre gran parte de la evocación, la transmutación y la conjuración, así como ciertas abjuraciones físicas.

Lo más importante a recordar sobre la Materia es que sigue leyes físicas que es posible deducir mediante un proceso científico de observación y experimentación. Para los eruditos arcanos eso podría no parecer especial, pero comparado con las demás esencias, no puedes darlo por hecho. La magia arcana se basa en la idea de que podemos entender la Materia utilizando la lógica y el pensamiento, el clásico "La mente sobre la Materia". Sin embargo, los adherentes de la magia primigenia han demostrado que incluso la materia, la esencia más cuantificable, tiene secretos ocultos que es posible descubrir mediante la fe y la comprensión holística. La mejor de las investigaciones sobre esta yuxtaposición procede de Magaambiya, la escuela de magia fundada por el Viejo Mago Jatembe, cuyos alumnos fusionan la magia arcana y la primigenia mediante la lente de la esencia material. Os imploro que busquéis el recientemente recuperado *Usafi*, del *Utunzaji Hekima* de *Jatembe*, para obtener el mejor contexto de sus propias palabras.

Antes de que avancemos más, pensemos en lo que significa para algo carecer de conexión con la Materia. Como ya se ha mencionado, incluso la mayoría de Planos basados principalmente en el Espíritu contienen también alguna cantidad de Materia. Un ser carente de Materia no tiene forma física y por lo tanto es incorporal, está compuesto de una o más de las otras esencias (por ejemplo, un wraith está compuesto de Espíritu y de los aspectos destructivos de la vida, mientras que un sueño animado está compuesto de Espíritu y Mente). ¿Y qué implicaciones tiene esto? Para empezar, podrías suponer que una criatura en estado gaseoso o hecha de fuego es incorporal, ya sea a partir de conjuros que causan dichos efectos o porque su naturaleza es elemental, compuesta de aire o de fuego. Sin embargo, estos seres son corporales, simplemente de diferentes



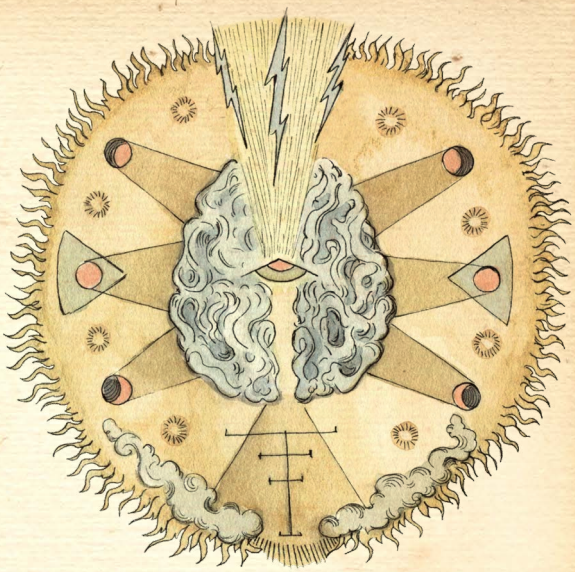
estados de la Materia y quienes se enfrenten a un elemental de fuego encontrarán que la magia diseñada para combatir enemigos carentes de cuerpo no es particularmente útil.

Mientras tanto, la Materia pura es simplemente un objeto, como un pedazo de roca, un flujo de agua o una ráfaga de aire. (Podrías tomar nota de la presencia de seres de pura esencia de Vida en las piedras, el agua, etc., utilizadas para conjuros como piedra parlante en lugar de guardar el tema para más adelante. Una sola piedra podría no tener, ¡pero una montaña seguro que tiene!)

La Mente

Vamos a pasar ahora a discutir la Mente, o esencia mental, también conocida como esencia del pensamiento o incluso esencia astral en los círculos esotéricos. Es crítico que no generalices la mente para que signifique "Todo lo que experimento en mi consciencia como ser pensante". Las tres esencias que quedan (e incluso la Materia, si consideramos la capacidad de los productos químicos para alterar el estado mental) tienen partes profundas que jugar en tu experiencia de la consciencia. Pero la Mente juega un papel muy específico. Es la energía del conocimiento, de los hechos y de tu mente racional, incluyendo el procesamiento del lenguaje, el aprendizaje de los hechos y la toma de decisiones consciente. La magia mental es versátil y puede ser extremadamente poderosa puesto que ayuda a obtener información mediante la adivinación, construyendo ilusiones o incluso encantando mentes. No tan solo conjuros como *hechizar, hipercognición* o *magia ilusoria*, sino una gran variedad de efectos, desde la sugestión más sutil hasta la dominación más obvia. La Mente raramente se implica con otras escuelas de magia pero la verás aparecer esporádicamente en efectos de abjuración mental, como *mente en blanco*. El conjuro de transmutación *acelerar* puede, o bien aumentar la velocidad del propio cuerpo (principalmente Materia) o la de nuestros pensamientos (sobre todo Mente) y por lo tanto está disponible para los lanzadores de conjuros que utilizan, o bien la Materia o bien la Mente.

La Mente no es siempre lógica fría y calculadora. La creatividad intelectual y los sueños se construyen a partir de la Mente, juntamente con el Espíritu. Las emociones son de las partes de nuestra experiencia más difíciles de distribuir entre las esencias, y son objeto de grandes debates sobre exactamente cómo habría que asignarlas. Baste con decir que mi mejor resumen es que muchas de nuestras emociones son lo suficientemente complejas como para estar compuestas por más de una esencia, y que las más instintivas y subconscientes no están asociadas con la mente. (Eso no es malo para alguien tan imbuido del estudio de lo astral, pero podría haber sido más sencillo si colocas el Espíritu delante de la Mente, discutes el poder elevador y transformador del Espíritu y luego sientas las bases para distinguir lo lógico y lo racional en la Mente contra la fe y lo instintivo en la Vida. Esto es especialmente importante, puesto que los lectores que no sean técnicos podrían esperarse que la fe estuviera asociada con el Espíritu, y no con la Vida).



Pero, ¿qué significa carecer de Mente? Para simplificar, aunque quizás circularmente, significa no tener mente, lo que hace que una criatura sea incapaz de pensar. Si bien esto podría ser obvio para algo como una piedra, hay criaturas vivas, incluyendo la mayoría de cienos, que carecen de Mente, igual que los muertos vivientes rudimentarios (como los zombis), puesto que la magia que los crea no es lo bastante sofisticada como para robar o construir un receptáculo para la esencia mental. La magia mental no puede funcionar en semejante ser, incluso aunque éste pueda ser capaz de llevar a cabo acciones que parezcan que tiene mente. En general, esto sucede o bien debido a instintos construidos en el ser de la criatura mediante la esencia vital (incluyendo la perversión que alimenta a los muertos vivientes) o programados por el creador del ser. Esto a menudo significa que una criatura sin Mente carece de alineamiento metafísico, aunque los instintos transportados por la esencia vital podrían instilarlo en ella (como en los muertos vivientes descerebrados).

Un ser compuesto totalmente de Mente no está vivo y carece de cuerpo, instintos o capacidad de crecimiento y de cambio. Es como un constructo carente de cuerpo y sin embargo inteligente, capaz de raciocinio pero no de instinto o de crecimiento.

El Espíritu

El opuesto metafísico de la Materia, el Espíritu, o esencia espiritual, es también conocido como esencia anímica o esencia etérea. Para la mayoría de quienes, en el Plano Material, tenemos las cuatro esencias, nuestros cimientos espirituales son intangibles e invisibles, atravesando nuestros cuerpos físicos de una forma que podemos sentir más fácilmente que ver.

Ése no es el caso para los celestiales, los infernales, los monitores y otras criaturas hechas principalmente (o por entero) de Espíritu. Muchas son completamente tangibles y manifies-

SECRETOS DE LA MAGIA
INTRODUCCIÓN
PUNTOS ESENCIALES DE LA MAGIA
CLASES
CONJUROS
OBJETOS MÁGICOS
EL LIBRO DE LA MAGIA ILIMITADA
GLOSARIO E ÍNDICE

tan cuerpos físicos a partir de la forma de Espíritu conocida como quintaesencia, lo que podría parecer contraintuitivo con la definición de Materia que hemos visto más arriba. Podrías estar acostumbrado a la palabra 'quintaesencia' como referente a un ejemplo típico, pero textualmente significa 'la quinta esencia' o 'el quinto elemento'. Se refiere al espíritu manifestado físicamente, utilizado como los cimientos de las criaturas de Espíritu personificadas, así como de los Planos Exteriores como el Cielo, el Infierno y similares. (Confío en que tus lectores estén al corriente de los nombres de los Planos Exteriores. Quizá puedas eliminar la referencia para simplificar esta frase). Entonces, ¿por qué si hay cuatro esencias, se le llama así? Según los eruditos elementales, además de los elementos del aire, la tierra, el fuego y el agua, hay una quinta sustancia denominada éter, que se forma cuando el carácter físico de los elementos se mezcla con la esencia del Plano Etéreo. Esto me lleva a creer que éter y quintaesencia son sinónimos para el concepto del Espíritu manifestado. Como quiera que el éter es la base de la fuerza a distancia en efectos como la telecinesis, esto explica también cómo la magia espiritual (por ejemplo: *arma espiritual* y *explosión espiritual*) está asociada con la fuerza metafísica (por contraste con la fuerza física de los ataques contundentes, perforantes o cortantes). El Espíritu tiene otra manifestación física en forma de ectoplasma, que tiene lugar cuando el Espíritu hace presión contra el velo del Plano Material. Si la quintaesencia o el éter son Espíritu manifestado en forma de Materia, entonces el ectoplasma es Materia estirada por el Espíritu, amorfa y sólo parcialmente sólida.

Por lo tanto, si no somos un ser de la Esfera Exterior o del Plano Etéreo, ¿qué hace por nosotros el Espíritu? Son los cimientos de nuestra alma inmortal, que nos lleva a la otra vida a lo largo del río de las Almas, lo que significa que está fuertemente conectado con los alineamientos metafísicos de bien y mal, ley y caos, de forma muy parecida a las propias Esferas Exteriores. También transporta fragmentos de aquellas emociones trascendentes que pueden elevar nuestra alma a su punto más alto (como el amor) o arrastrarla a su punto más bajo (también como el amor, pero además el odio y la desesperación). El Espíritu reverbera a través de ti como el aliento, inspira y eleva, por lo que no es sorprendente que esté asociado con la inspiración pura, como la musa que guía a un bardo o artista. El Espíritu no tan solo se utiliza para los efectos de fuerza como *arma espiritual* o conjuros metafísicamente alineados como *decreto divino*, sino también para las adivinaciones que conectan con la Esfera Exterior o más allá, como *leer augurios*, así como la manipulación nigromántica de espíritus o de almas, como *resurrección* o *ligadura del alma*. Las emociones que elevan y trascienden conducen a ciertos efectos de encantamiento, como *heroísmo*.

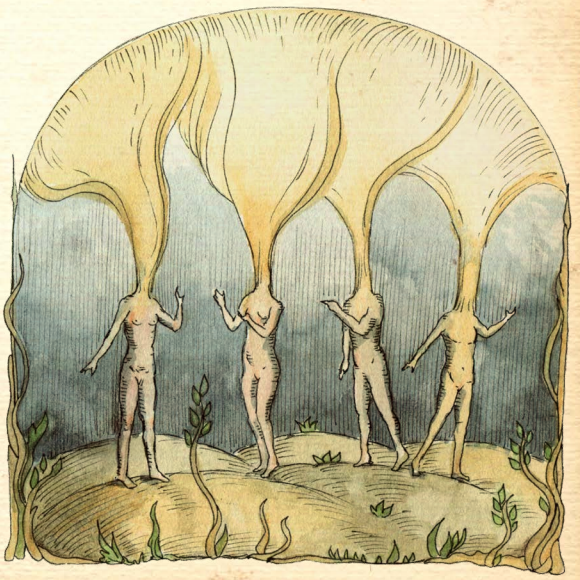
Lo más frustrante acerca del Espíritu es cómo se malinterpreta la palabra. La jerga es popular, y la mayoría de idiomas carecen de una palabra análoga que signifique "Ser compuesto sólo de Vida", por lo que a los seres compuestos de otras esencias se les denomina "espíritus" un porcentaje de tiempo muy poco afortunado. Por ejemplo, considera las manifestaciones de la Vida que dan forma a los leshys y guían a los druidas. A menudo se les denomina "espíritus de la Naturaleza", aunque no son espíritus en el sentido estricto de la palabra, puesto que en ese caso deberían estar totalmente compuestos de Espíritu. Prefiero referirme a ellos como *vitae*, aunque utilizar el término *vitae* para referirse a una categoría de seres compuestos sólo de Vida es una especie de neologismo de mi cosecha. (Esto es útil, pero redactándolo como una diatriba, es probable que eche para atrás a los eruditos que han estado malinterpretando la palabra. Sugeriría reformularla de forma menos acusatoria).

¿Y cómo sería un ser sin Espíritu? De parecida forma a como tu cuerpo físico puede cambiar y crecer conforme envejeces, trabajas tus músculos o ganas peso, el Espíritu te permite crecer metafísicamente. Esto significa que un ser sin Espíritu puede pensar, razonar, tener instintos e incluso un alineamiento metafísico, pero carece de la capacidad de crecer más allá de eso y convertirse en una persona fundamentalmente diferente. Esto ha llevado a los eruditos a plantearse preguntas de gran calado como, "Si un ser sin Espíritu es creado con un alineamiento bueno, lo que significa que no tiene otra elección que el bien, y carece de la capacidad de cambiar o elegir, ¿es bueno en realidad?".

Un ser de puro Espíritu sería una quintaesencia descerebrada o un constructo etéreo, ni vivo ni muerto, requiriendo para actuar que lo programe su creador. Piensa en un eón inevitable descerebrado y no andarás desencaminado.

La Vida

He dejado la Vida para el final, no sólo porque es la que me resulta más difícil de abordar como erudito arcano que soy sino también porque, debido a su naturaleza, es imposible enseñarla por completo en un texto como este.



Y sin embargo, voy a probar. La esencia de la Vida, o esencia vital como a menudo se le denomina para dejar claro que la esencia tiene un lado destructivo, es la que preside lo que llamaos energía positiva, la energía cósmica de la creación y la vida, y la energía negativa, la de la destrucción y la muerte. Resulta tentador atribuir equivocadamente alineamientos metafísicos de la Esfera Exterior como "bueno" y "maligno" a las energías positiva y negativa, pero eso sería un intento de proyectar moralidad sobre fuerzas amorales. Utilizadas para su propósito correcto, ambas forman parte de la forma en que se supone que ha de funcionar el universo. Retorcidas en contra de su propósito, utilizar la energía positiva para destruir o la energía negativa para crear puede conducir a un mal innombrable.

Antes de vernos arrastrados a una discusión sobre los muertos vivientes, acabemos de definir lo que es la esencia vital. No es tan simple como "Estoy vivo. Tengo Vida". La vida es la contrapartida de la Mente porque representa lo irracional, los instintos arraigados en ti desde que naciste como parte de tu propia fuerza vital, tu fe en lo desconocido. Aquí volvemos a las emociones. Nuestras emociones y ansias más primarios y subconscientes están gobernados por la Vida, y esto es crítico para entender cómo actuamos de formas que no habríamos deseado hacer racionalmente o de formas que no podemos explicar. Esto puede conducir a epifanías sublimes y a expresiones de fe, pero también tiene un lado peligroso. En su provocativo texto sobre la adicción a las drogas, el médico de Rahadoum Kassi Aziril, famoso en todo el mundo, postula que cuando los dioses moldearon nuestra esencia vital para dejar un hueco a rellenar por la fe, nos hicieron accidentalmente susceptibles a rellenarlo mediante drogas y otras adicciones más peligrosas (¿Es necesario antagonizar a tu audiencia haciendo referencia a un trabajo polarizante?).

La magia de la Vida está (muy) obviamente asociada con la nigromancia, el estudio de la vida y la muerte. Cierto es que la energía positiva y la negativa están fuertemente ligadas a la magia de la Vida, como las abjuraciones que protegen contra ellas, como por ejemplo *custodia contra la muerte*. Pero también hay un trasfondo asociado con el instinto y la fe, que se encuentra más a menudo en el encantamiento y a veces en la adivinación. Por ejemplo, a efectos como *miedo* y a veces *hechizar*, un conjunto prototípico de Mente, se puede acceder mediante las conexiones instintivas de la Vida, comunicando con los temores y los impulsos básicos, en vez de con los intelectuales.

Vamos a ocuparnos ahora de los muertos vivientes. Si la energía negativa no es maligna, ¿por qué son malignos los muertos vivientes? La tragedia de la muerte en vida es que pervierte la energía negativa fuera de su papel original de destruir y la obliga a crear. El resultado es un ser con un vacío horrible, que sólo llena la conexión a esa necesidad subvertida de destruir, lleno de instintos y ansias subconscientes de la corrupta esencia que inexorablemente lo retuerce hacia el mal. Ese es el motivo por el que los guls tienen que devorar la carne de los vivos, por el que los vampiros necesitan sangre fresca e incluso por el que incluso los muertos incorporales drenan Vida. Muchos se vuelven malignos casi de entrada, pero quienes tienen la fuerza de voluntad y la virtud necesarios para resistirse siguen estando condenados, con el tiempo, a cambiar (No es malo, para un mago, pero deja al descubierto tu sesgo taldano. Podrías mencionar a los muertos vivientes tian que drenan qi, o que personifican completamente su perverso no alumbramiento bebiendo líquido amniótico).

Por consiguiente, ¿qué sería una criatura si no tuviera Vida en absoluto? No sería ni un ser vivo ni un muerto viviente. Incluso los seres de la otra vida construidos a partir de quintaesencia espiritual tienen esencia vital. Sería un constructo, pero un constructo inteligente provisto de alma, capaz de razonar y de crecer, pero sin instintos inherentes.

¿Y qué decir de un ser de pura Vida? ¿Incorporal y actuando según sus instintos? Los *vitae* de la Naturaleza llamados en *comunión con la Naturaleza* y que acuden a encarnar a los leshys son el ejemplo perfecto (Has acuñado el término *vitae* debido a la inexactitud de "espíritus de la Naturaleza" hace dos secciones pero, ¿qué pasa si los lectores se las saltan y vienen directamente a esta sección? No tendrán ni idea de lo que significa). Poderosos y sabios más allá del tiempo, no tienen Mente ni Espíritu hasta encarnarse en un leshy, y por lo tanto ni recuerdan ni cambian de la forma en que lo hacemos nosotros.

Contribuciones

En este ensayo he demostrado y explicado la naturaleza de las cuatro esencias mágicas. Aislando y entendiendo las esencias, podemos construir con ellas y ver por qué y cómo funciona la magia. La magia arcana es el estudio del mundo físico (Materia + Mente), aunque ello no significa que los conjuros arcanos no puedan ocasionalmente acceder a temas o magia tradicionalmente cubiertos por la Vida o el Espíritu de forma científica, como en el estudio de la nigromancia. La magia ocultista es el estudio de lo metafísico (Espíritu + Mente), aunque a veces hay un solapamiento con las otras esencias, como en el caso de la lectura de objetos, donde un objeto material alberga una impresión psíquica. La magia primigenia es la fe en el mundo físico y material (Materia + Vida), y entre todas las magias se ajusta más a esas dos esencias en el lanzamiento de conjuros tradicional, pero algunas criaturas como las hadas han encontrado formas de explotar la poderosa energía de la magia primigenia para crear efectos cerebrales mentales. La magia divina es la fe en lo metafísico (Espíritu +Vida), pero en ocasiones semejante fe puede crear o manipular Materia, o efectos de quintaesencia que parecen similares a la Materia. Para acabar, un recordatorio. ¡El mundo necesita eruditos mágicos para continuar estos estudios! Incluso estos fundamentos albergan contradicciones e idiosincrasias que esperan a la próxima nueva teoría de la magia. (Tendrías que mencionar que quizá algunas de dichas contradicciones no lo son en realidad, cuando se contemplan a través de la lente de un erudito arcano).

SECRETOS DE LA MAGIA
INTRODUCCIÓN
PUNTOS ESENCIALES DE LA MAGIA
CLASES
CONJUROS
OBJETOS MÁGICOS
EL LIBRO DE LA MAGIA ILIMITADA
GLOSARIO E ÍNDICE



Signos

Colores armónicos: azul, oro

Cuerpo celeste: Akiton

Estación: invierno

Planta: manglar

Animal: tortuga

Piedra preciosa: cuerno, coral

Cartas de presagio: El enano de bronce, La traición



Los Ocho Arcos de los Conjuros

Abjuración

Empecemos nuestra inspección por la más esencial de las escuelas: la abjuración, el uso de la magia para la defensa, la protección, la disipación de la magia y otras contramedidas. Todo lanzador de conjuros debería asegurarse de estudiar los puntos básicos porque sólo un tonto se aventura con la magia sin aprender primero a hacerlo de forma segura. Las abjuraciones funcionan desterrando, bloqueando o disipando fuerzas adversas. Las mayores de ellas desmontan los peligros incluso cuando se materializan o acumulan defensas preparadas.

La abjuración está orientada tanto al resultado como a la teoría, lo que significa que sus técnicas son tan variadas como las amenazas a las que se enfrentan. Los abjuradores explotan los anatemas innatos para desterrar enemigos extraplanarios, desgarrar vulnerabilidades en los conjuros de los oponentes y crear barreras de fuerza física y psicológica para repeler atacantes. La eficacia del resultado es lo que importa, no la pureza de los principios arcanos. Esto significa que quienes pretenden dominar por completo la abjuración deben ser también eruditos de todos los demás tipos de magia, puesto que se requiere entender cómo funciona ésta para protegerse de ella o disiparla. Similarmente, los eruditos de los monstruos suelen resultar en grandes abjuradores, puesto que son capaces de utilizar las precauciones adecuadas contra los ataques más devastadores de una criatura en particular.

La escuela sufre de una profunda limitación: la abjuración es puramente reactiva, y se preocupa de neutralizar amenazas y de escudar lo que ya existe. Esto la hace débil en ataque y limitada en su capacidad de influenciar a otros. Los abjuradores a menudo afirman que éste es un punto fuerte, puesto que impone contención a sus practicantes. Con esto no queremos decir que todos los abjuradores sean santos, por supuesto. Pueden ser implacables contra quienes no actual con igual previsión. Como quiera que su entrenamiento exige una demarcación muy clara entre amigo y enemigo, los abjuradores son propensos al pensamiento categórico y a la indiferencia hacia los ajenos. Y, como quiera que su actitud habitual está orientada a la defensa, puede costar un poco hacer que actúen. También es fácil olvidar que, en las circunstancias adecuadas, la magia reactiva puede ser la más letal. Por ejemplo, disipar la magia que permite respirar bajo el agua a una criatura puede conducirla a un cruel e inevitable desenlace , un logro que normalmente requeriría magia mucho más poderosa.

En el fondo, muchos abjuradores son pragmáticos, tienen planes trazados para cualquier eventualidad y les molesta profundamente que les tomen desprevenidos. Los lanzadores de conjuros militares, los especialistas en seguridad y los eruditos planarios a menudo encuentran que la experiencia en la abjuración es una necesidad profesional: ningún cuartel general, ni cárcel cerrada mediante conjuros pueden permitirse carecer de custodias sofisticadas.

Los Ocho Arcos de los Conjuros

Adivinación

Si, como dicen, hombre prevenido vale por dos, los adivinadores van siempre en pareja. Y sin embargo, la adivinación es (injustamente, debo decir) catalogada como la más débil de las escuelas por muchos magos, como por ejemplo los que gobernaron el Imperio de Thassilon.

La adivinación es el uso de la magia para obtener conocimiento. Sus subespecialidades incluyen las predicciones, que tienen obtienen y portentos a partir de fenómenos como los patrones de las hojas de té, arrojar huesos tallados y el movimiento de los cielos; las detecciones, que permiten al lanzador sentir, buscar o localizar lo que desea; las revelaciones, que muestran las cosas como realmente son; el escudriñamiento, que proyecta los sentidos de lanzador desde su propio cuerpo; y las adivinaciones diversas, que yo suelo llamar "conjuros de saber", que permiten a los adivinadores hablar con espíritus, animales y plantas, así como extraer fragmentos de historia de los objetos inertes.

No hay secreto ni tesoro alguno a salvo de la adivinación. Un adivinador poderoso es un enemigo temible, puesto que ¿quién puede abatir a un lanzador de conjuros que conoce de antemano todos los ataques y todas las debilidades de un enemigo? Y sin embargo, tal y como he dicho, la adivinación se ha granjeado una fama de especialidad para soñadores y excéntricos, no para lanzadores de conjuros serios.

A mi entender, éste es un grave error. Una cosa es disponer de información y otra muy distinta ser capaz de actuar en función de la misma. La adivinación, por sí sola, ofrece herramientas limitadas para actuar. Por lo tanto, no es ninguna sorpresa que tantos adivinadores se aíslen como oráculos solitarios. Tiene que ser un tormento conocer el curso de los sucesos que van a ocurrir en el mundo y no tener poder para alterarlos.

Sin embargo, los adivinos que eligen enfrentarse con el mundo en lugar de retirarse de él pueden convertirse en tremendamente influyentes. Los mejores maestros de espías reales, consejeros imperiales, investigadores criminales y mentes maestras de los bajos fondos son adivinadores, puesto que ser capaz de discernir la verdad (y aún mejor, ser capaz de adquirir dicha verdad a voluntad) es de un valor enorme en semejantes puestos.

Aún más poderosos son los adivinadores que se dedican a prevenir o a facilitar alguna visión profética, alistando para su causa ejércitos de creyentes. Dichos videntes han salvado o derribado imperios, e incluso mundos. Su magia les muestra qué seguidores y estrategias les permitirán llevar a cabo sus misiones, y qué enemigos deben ser eliminados a toda costa. Sus fuerzas, infaliblemente guiadas, se vuelven prácticamente imparables.

Al otro lado del espectro, los humildes magos errantes y brujas de aldea practican la adivinación más que ningún otro arte. Raro es el aprendiz de evocador que se puede ganar la vida con ráfagas de viento y bolas de nieve, pero casi todos los pueblos tienen un mago menor que se gana el sustento encontrando recuerdos de familia perdidos, aconsejando a quienes están aquejados de mal de amores y tranquilizando el temor de unos padres ansiosos. Si lo que se busca es una carrera estable y transportable, no hay nada mejor que la adivinación. Si existe alguna recomendación mejor para la auténtica utilidad de una escuela a la hora de mejorar la vida de la gente común, no la conozco.

Signos

Colores armónicos: gris, blanco

Cuerpo celeste: Castrovel

Estación: otoño

Planta: aquilea

Animal: buey

Piedra preciosa: diamante

Cartas de presagio: El teatro, La visión





Signos

Colores armónicos: carmesí, oro

Cuerpo celeste: Bretheda

Estación: primavera

Planta: orquídea

Animal: araña

Piedra preciosa: perla

Cartas de presagio: La partera, El pavo real La traición



Los Ocho Arcos de los Conjuros

Conjuración

Infinitas posibilidades esperan al lanzador de conjuros lo suficientemente listo como para dominar los misterios de la conjuración. Lo que el conjurador se imagina, se hace real. Lo que no puede hacer el conjurador, lo hace un sirviente. La disciplina ofrece un dominio puro del espacio y de la materia, los pilares fundamentales de la existencia. No puede haber disputa: la conjuración reina suprema entre las artes mágicas.

La conjuración abarca diversos conceptos relacionados. La magia de la creación reúne esencia mágica en bruto, la materia del universo, y la confina temporalmente en una forma física determinada, que se disipa al acabarse el conjuro. La magia de convocación es similar pero crea un simulacro de criatura a partir de materia, fuerza de voluntad y a veces quintaesencia espiritual en bruto. El teletransporte pliega el espacio, permitiendo a un objeto o criatura atravesar distancias enormes.

Como es natural, existe un solapamiento entre estas categorías. Para un observador externo, la creación y la conjuración pueden parecer idénticas: algo que aparece aparentemente de la nada a petición del conjurador. Los conjuros de creación, a veces son denominados por los legos como "convocaciones" y viceversa, confundiendo aún más el asunto en la mente del público. Incluso para el conjurador, que conoce el funcionamiento interno, la distinción puede que no siempre esté clara.

En gran parte de mi carrera (aunque a los lectores de este almanaque pueda parecerle historia antigua) los practicantes de la magia discutían acerca de si los monstruos convocados eran facsímiles creados que carecían de vida propia, o bien se les atraía de alguna otra parte: una dimensión alternativa o una potencialidad única que alberga las formas de pensamiento que representan el concepto idealizado de una criatura. Aunque este debate ya está cerrado y los eruditos modernos están de acuerdo en que la convocación crea facsímiles, ilustra lo que está en juego: ¿son auténticamente reales las invenciones de un conjurador pues tan sólo su hubris lo que le hace imaginárselo? La importancia de esta pregunta, cuando un conjuro imita la vida, puede ser manifiesta.

Y, lamentablemente, esto también arroja una luz poco halagadora sobre la gran debilidad de la conjuración: la insensible arrogancia que comparten muchas de sus mejores mentes. Quienes están acostumbrados a exigir obediencia de las criaturas ubicadas, creándolas y disipándolas a voluntad, pueden encontrar difícil ver a los demás seres como enteramente reales. ¿Qué importa si el hábitat de una flor rara resulta destruido o un pueblo resulta masacrado, cuando basta con conjurar un repuesto? Esta insensibilidad, por no decir crueldad, es una aflicción desafortunadamente muy común que ha conferido a los conjuradores (de forma justa, debo confesar) una pésima reputación en muchos círculos.

Otra debilidad relacionada con esto es la dependencia de los intermediarios que tiene la conjuración. Los abjuradores y los encantadores pueden ser adversarios particularmente peligrosos, puesto que son capaces de romper o usurpar el control de un jugador, volviendo contra su amo a los seres conjurados. Como quiera que los siervos liberados suelen tener ansias de venganza, dichos escenarios raramente acaban bien para el conjurador.

Sin embargo, toda magia comporta peligro, y pocas escuelas rivalizan con las recompensas de un conjurador. Así pues, debo recomendar su estudio a cualquier joven mago que busque una especialización valiosa.

Los Ocho Arcos de los Conjuros

Encantamiento

El encanto, el engaño y el peligro cautivador: estos son los sellos distintivos del encantamiento. Esta disciplina ofrece el poder de hacer amigos sin esfuerzo, de ser siempre el centro de la atención y de la adoración, de imponer las agonías y los terrores más exquisitos a los enemigos y de ganarse el amor imperecedero de una sola persona o de un reino al completo. Dicho poder tiene un precio sutil y terrible, cuyos practicantes raramente aprecian hasta que llega el momento de pagar.

El encantamiento usa la magia para manipular las mentes y las emociones. Puede ser algo tan sutil como imbuir a un extraño un cálido sentimiento de familiaridad, o tan benigno como quitar el miedo a un animal aterrado. Puede ser tan cruel y abrumador que borre el libre albedrío de una persona, obligándola a una obediencia peor que la esclavitud. El encantamiento puede abrumar la mente de forma tan completa que ciegue, aturda o mate con una sola palabra.

Sin embargo, e incluso cuando no adopta formas tan extremas, el encantamiento representa una amenaza insidiosa tanto para su víctima como para su maestro. Entrena a sus practicantes para que vean las emociones, no como realidades de los corazones vivos, sino como materia prima para sus conjuros. Este despego, particularmente cuando se combina con un largo hábito de manipular deliberadamente las mentes de los demás, puede erosionar la propia alma de un encantador.

Como los agentes encubiertos que han vivido tantos años tras un rostro falso hasta olvidar su auténtica identidad, los encantadores pueden verse incapaces de reconocer la verdad de sus propios sentimientos y los de otros. ¿Cómo puede alguien confiar en que sus sentimientos por un encantador sean reales cuando la afección y la aversión se pueden obtener mediante conjuros muy sencillos? ¿Cómo puede el encantador saber que sus propias emociones son genuinas y no simplemente afectaciones utilizadas para potenciar el efecto de su magia, el resultado de los conjuros de otro o ecos residuales de su propio trabajo?

Esta, para mí, es la tragedia de la escuela: que los amos de las emociones de los demás se separan tanto de las suyas que (en algunos casos) pierden la esencia de lo que es ser mortal, viendo el amor y la pérdida como simples palancas que manipular. Quienes se especializan en el encantamiento quedan avisados de la existencia de este riesgo y se les anima a protegerse de él.

También existe, por supuesto, la debilidad aún más obvia del encantamiento: que se basa en manipular la mente, por lo que es ampliamente inútil contra objetivos descerebrados, mientras que es más fuerte cuando dispone de criaturas y dirigentes que manipular. Por consiguiente, apenas se encuentran practicantes dedicados fuera de los asentamientos, o al menos lejos de la compañía de siervos capaces de ocuparse de los problemas de los que su patrón es incapaz de atender.

Y sin embargo, el encantamiento tiene una magnificencia y una fascinación que ninguna otra escuela pueden emular, puesto que sólo el encantamiento ofrece el poder de conseguir el amor, la lealtad y el respeto del mundo. No es casualidad, pues, que continúe ejerciendo su atracción sobre tantos practicantes a pesar (o, quizás, debido a) los riesgos.

Signos

Colores armónicos: azul pálido, rosa

Cuerpo celeste: Luna

Estación: verano

Planta: jazmín

Animal: cobra

Piedra preciosa: piedra lunar, amatista

Cartas de presagio: La broma, El rakshasa



SECRETOS DE LA MAGIA
INTRODUCCIÓN
PUNTOS ESENCIALES DE LA MAGIA
CLASES
CONJUROS
OBJETOS MÁGICOS
EL LIBRO DE LA MAGIA ILIMITADA
GLOSARIO E ÍNDICE



Signos

Colores armónicos:
blanco, azul,
naranja, gris

Cuerpo celeste:
Sol

Estación: verano

Planta:
flor de fogonazo

Animal: halcón

Piedra preciosa:
aguamarina, espesartina

Cartas de presagio:
El oso,
El ciclón

Los Ocho Arcos de los Conjuros

Evocación

Si lo que buscas es poder destructivo en bruto, no hay nada comparable a la evocación. Se trata del uso de la magia como energía y materia pura: explotando y machacando, primigenia y fresca. El evocador es el arquetípico individuo que lanza bolas de fuego y relámpagos, rodeado de una tormenta rugiente y exultante en su furia. Si bien la evocación puede ser bastante precisa a la hora de apuntar y dispone de unos cuantos conjuros defensivos además de sus mundialmente conocidas oleadas ofensivas, nadie se atrevería a decir que es sutil.

Más allá de las energías mágicas como el ácido, el frío, la electricidad y el fuego, la evocación quizá está asociada más íntimamente a los elementos aire, tierra, fuego y agua. Es más, muchos teóricos creen que los fundamentos del aprendizaje arcano fueron descubiertos por los primeros lanzadores de conjuros que intentaban entender las fuerzas elementales que gobernaban el mundo que les rodeaba. Si hay que dar crédito a esta teoría, los propios fundamentos de la magia tienen su raíz en la evocación, que fue la primera ventana a través de la que nuestros predecesores empiezan primero a atisbar y luego a cartografiar la maquinaria secreta del funcionamiento del multiverso. Todo lo que sabemos hoy en día de la magia empezó con aquellos lanzadores de conjuros tempranos que forcejeaban con los elementos.

Es poco probable que una pregunta tan nublada por las brumas del tiempo encuentre alguna vez una respuesta definitiva, pero ciertamente los proponentes de este argumento tienen mucho en qué basar su posición. Los principios y las técnicas de la evocación encuentran muchos ecos en los conjuros de otras escuelas, aunque a menudo evolucionados a formas dobladas o especulares, cargadas de complejidades paradójicas que la propia evocación no impone.

Entre la relativa transparencia de sus principios arcanos y la naturaleza en general directa de sus conjuros, en ciertos círculos la evocación ha adquirido fama de doctrina más bien simplista. Supongo que esto no es enteramente injusto. Ciertamente la evocación puede parecer una herramienta poco sofisticada: extremadamente útil contra una horda de goblins o un gigante depredador, pero bastante menos útil a la hora de resolver misterios de habitaciones cerradas o crisis diplomáticas. Donde la fuerza basta como solución, la evocación triunfa. Donde no basta, un evocador es una especie de elefante en una cacharrería.

Otra limitación principal de la evocación es la escasa duración de sus efectos. Incluso sus conjuros de más larga duración se acaban en pocos minutos, y rara es la evocación que mantiene su forma durante horas. Como dice el antiguo chiste, los únicos efectos de conjuro permanentes que deja en el mundo un evocador son cicatrices.

A pesar de estos contratiempos, el valor de un evocador hábil es obvio. En tiempo de guerra, las falanges de magos de batalla son inestimables como artillería, mientras que un solo evocador poderoso puede alterar la forma del campo de batalla mediante terremotos, ciclones y tormentas para reescribir el curso de la misma en un instante. La evocación puede abatir muros y fortalezas con explosiones de ácido y de trueno. Y en conflictos menores, cuando una humilde aldea o caravana se ve amenazada por merodeadores, un evocador podría solucionar el problema mejor que ningún otro lanzador de conjuros.

Los Ocho Arcos de los Conjuros

Ilusión

¿Qué es la realidad?

Ésta, y ninguna otra, es la pregunta central de la ilusión. Los ilusionistas utilizan la magia para manipular los sentidos y engañar la percepción o, a veces, para debilitar el tejido de la realidad o enviar alucinaciones fantasmagóricas directamente a la mente de una criatura. Sin embargo, incluso quienes dominan este arte están en desacuerdo sobre si una ilusión altera lo que es objetivamente real, distorsionando la luz o alterando las cualidades táctiles de un objeto, o simplemente engaña a quien lo mira, haciéndole creer que es así mediante una afectación de los sentidos del individuo.

El asunto es difícil de decidir. Por una parte, muchas ilusiones se centran en una persona u objeto y crean el mismo efecto no importa cuánta gente lo examine. En dichos casos, parece claro que se ha alterado algo objetivo del objeto en sí.

Por otra parte, hay ilusiones que obran su magia exclusivamente en la mente del objetivo, transmitiéndole mensajes a través de los sueños o creando extrañas fantasmagorías que nadie más puede percibir. En esos casos, es igual de claro que no hay ninguna realidad externa implicadas. En efecto, en algunos de dichos conjuros, la ilusión en sí es rudimentaria y los terrores más profundos del sujeto rellenan los huecos, creando un efecto cuyo poder sólo se debilitaría si se fijara a una única realidad.

Es poco probable, en mi opinión, que el debate se llegue a resolver pronto, dadas la diversidad y los dispares efectos de los conjuros de ilusión. En realidad, para la mayoría de los practicantes, la disputa es meramente académica. Muchos ilusionistas no llevan a cabo intento alguno de ocultar el artificio de su magia, prefiriendo centrarse en efectos de escenario y grandes exhibiciones, donde la audiencia se cree voluntariamente el conjuro. Otros, que dirigen su talento hacia el fraude, se preocupan muy poco de si su conjuro en realidad transforma el exterior de un guijarro en diamante o simplemente engaña al tasador para que así parezca. Todo lo que les importa es que la ilusión dure lo suficiente como para salir corriendo con el importe de la venta.

Quizás unos delincuentes de mente pragmática como estos estén en lo cierto en cuanto a su indiferencia por los matices psicológicos de su arte. Tanto si las ilusiones se pueden considerar "reales" como si no, resultan ciertamente útiles. Lo cierto es que los ilusionistas se ven menos limitados que otros lanzadores de conjuros en las aplicaciones de su arte, puesto que su magia les permite crear cualquier efecto que imaginar se pueda. En el campo de batalla, pueden ocultar a sus camaradas mediante el camuflaje y aturdir a sus adversarios deslumbrándoles. En las bibliotecas llenas de humo y en los sótanos de los conspiradores, su capacidad para entrometerse y de intrigar no tiene parangón. Las debilidades principales de la ilusión radican en los oponentes descerebrados, o en aquellos cuyos sentidos han sido sobrenaturalmente potenciados hasta un grado que les permite percibir la magia del ilusionista sin sucumbir a ella. Supongo que es cierto que la ilusión es de un uso limitado frente a problemas del tipo vadear un río en medio de una crecida o evitar congelarse en medio de una ventisca. Pero por lo menos, a uno le puede confortar la ilusión del calor mientras se congela, que es bastante más de lo que la mayoría de escuelas rivales pueden ofrecer en circunstancias similares.

Signos

Colores armónicos: blanco con ribetes multicolores

Cuerpo celeste: Liavara

Estación: invierno

Planta: hongo psilocibio

Animal: camaleón

Piedra preciosa: ópalo

Cartas de presagio: La feria, la Luz demoníaca



SECRETOS DE LA MAGIA
INTRODUCCIÓN
PUNTOS ESENCIALES DE LA MAGIA
CLASES
CONJUROS
OBJETOS MÁGICOS
EL LIBRO DE LA MAGIA ILIMITADA
GLOSARIO E ÍNDICE



Signos

Colores armónicos: negro, blanco, gris

Cuerpo celeste: Eox

Estación: primavera (aspecto del nacimiento) y otoño (aspecto de la muerte)

Planta: belladona

Animal: cuervo

Piedra preciosa: ónice blanco o negro

Cartas de presagio: El superviviente, La enfermedad



Los Ocho Arcos de los Conjuros

Nigromancia

La nigromancia es la magia de la muerte, de estarse muriendo y de la descomposición Pero también es la magia de la vida, de las almas y del nacimiento Ni siquiera el estudio de la muerte es inherentemente maligno (hay nigromantes que estudian el arte como se estudian las enfermedades) y la muerte forma parte del orden natural. Aun así, la creación de muertos vivientes es lo que más impacta las mentes de los legos como lo peor de la magia nigromántica, pervirtiendo la energía de la destrucción en aras de la creación y perpetrando por lo tanto un grave daño al ciclo y a las almas de los muertos.

La reputación de la nigromancia surge en parte debido a que algunas de sus disciplinas exigen actividades repugnantes de quienes la practican. Además, muchos de estos practicantes acaban convirtiendo sus habilidades en un método para destruir la vida o para crear y esclavizar muertos vivientes. Quienes quieren dedicarse a la nigromancia deben entender que, en el mejor de los casos, van a tener que pasar una buena parte de su tiempo explicándose ante plebeyos desconfiados.

La nigromancia tiene tres divisiones principales: el vitalismo, que manipula las energías de la vida y de la muerte para curar o dañar a las criaturas; la magia del alma, que utiliza esencia espiritual para efectos como recobrar las almas de los muertos e infligir maldiciones a sus víctimas; y la muerte en vida, que se ocupa de crear, vincular y destruir muertos vivientes. Las tres se benefician de la tensión que existe entre la fuerza vital y el alma, pero lo hacen con énfasis y proporciones diferentes

Los conjuros vitalistas se centran en la fuerza vital de una criatura (insuflando nueva vida a una criatura moribunda o purgando enfermedades de la carne viva) o bien atacando el cuerpo mortal, causando una destrucción terrible. El vitalismo puede ser enormemente beneficioso para curar todo tipo de aflicciones, y en general se considera la subespecialidad más benigna de la nigromancia. Si bien los estudios anatómicos y patológicos necesarios para dominar el arte pueden despertar sospechas entre los menos ilustrados, la mayoría de las mentes cultivadas aceptan el vitalismo como un campo perfectamente respetable. Que también pueda utilizarse para parasitar y ajar a los vivos es desafortunado, pero no es peor que las bolas de fuego de un evocador o los fantasmas mortíferos de un ilusionista.

La magia del alma, que se centra en el alma de los vivos, por lo general con efectos malignos, sólo tiene un punto a su favor: la magia de resurrección, que devuelve a un alma de la otra vida. Más allá de eso, no se me ocurren muchas justificaciones para especializarse en maldiciones o conjuros que desgarran el alma. Y en cuanto a la muerte en vida, ¿qué podemos decir? Cierto es que podemos romper una lanza en cuanto al beneficio de poder debilitar a los muertos vivientes y entender lo abominable de su creación lo suficientemente bien como para atacar la magia que los sustenta. Sin embargo, debo expresar mis dudas de que nadie estudie realmente la nigromancia con ese objetivo. Si realmente se quiere estudiar a los muertos vivientes para destruirlos, el estudio benigno de la muerte en vida es a menudo poco más que un paño caliente usado para camuflar objetivos menos saludables. En mi experiencia, quienes estudian la creación de muertos vivientes lo hacen simplemente porque quieren crear y dominar su propio y macabro ejército, un objetivo del que debo disuadirles.

Los Ocho Arcos de los Conjuros

Transmutación

Acabaremos nuestro estudio con la transmutación: el arte de usar la magia para alterar lo que ya existe en el mundo. A diferencia de la conjuración, la transmutación no crea nada nuevo. A diferencia de la ilusión, sus cambios y transformaciones son indiscutiblemente reales.

La transmutación permite la transformación parcial o completa de uno mismo, de otra criatura o de objetos inanimados. Los sujetos pueden volverse más grandes o más pequeños, más rápidos o más lentos, más viejos o más jóvenes. Un transmutador puede alterar una forma en aspectos limitados, o transformarla por completo: por ejemplo, un transmutador podría conceder a alguien agallas y aletas para nadar en el mar, o convertirle por completo en un pez. Las brujas que convertían en rana a príncipes ingratos o que petrificaban a los ladrones que intentaban robar en sus cabañas, como leemos en los cuentos infantiles, eran expertas en transmutación.

La versatilidad de la transmutación hace que sea una de las disciplinas más útiles, particularmente porque no está limitada en cuanto a afectar tan sólo a objetivos o entornos específicos. Se puede aplicar en cualquier parte y hay muy pocos que sean inmunes a sus efectos, aunque la dificultad de transformar a un sujeto sin el consentimiento de su cuerpo y de su mente significa que hay relativamente pocos conjuros de transmutación de naturaleza directamente ofensiva.

Por consiguiente, una limitación principal de la escuela es que el transmutador debe, o bien confiar en sus aliados en un combate, o bien estar dispuesto a ocupar las filas delanteras en una batalla, puesto que la transmutación dispone de muy pocas opciones para aniquilar a sus enemigos desde lejos. Una debilidad secundaria es que es virtualmente imposible emplear efectos de transmutación sin que se ponga de manifiesto que se ha empleado magia. Aunque la transmutación puede ser bastante sutil, no ofrece la intrazabilidad de la ilusión o del encantamiento. De hecho, los paralelos entre el encantamiento y la transmutación me parecen bastante adecuados. Mientras una altera la mente con poco dominio sobre lo físico, la transmutación puede moldear la materia y el espacio, pero no surte efecto alguno sobre la psique.

Si bien muchas transformaciones de objetos inertes son permanentes, las alteraciones a las criaturas vivas suelen ser temporales. Sin embargo, no siempre es así. Algunos lanzadores de conjuros poderosos han alterado los linajes de familias e incluso especies completas, derivando nuevas formas de vida de las ya existentes. En algún sentido, estas criaturas son los hijos de un transmutador y por lo tanto son portadoras de un legado más vibrante y duradero de lo que ningún otro lanzador de conjuros pueda soñar.

Por supuesto, no estoy sugiriendo que ese sea el objetivo de todos los transmutadores, de la misma forma en que no es el objetivo de todo nigromante convertirse en un liche. Pero tampoco es incorrecto decir que quienes se dedican al arte de alterar el mundo aspiran, de alguna forma, a dejar en él una marca duradera. Con la transmutación, pueden dejar impresas sus huellas profundamente en las hebras de la vida y saber que la impresión de su obra sobrevivirá en los siglos venideros.

Aunque he presentado unos pocos inconvenientes menores, no os confundáis: la transmutación es una escuela con muchas ventajas, famosa por su insuperable versatilidad. Como quiera que el conjuro adecuado permite alterar virtualmente cualquier cosa y convertirla en cualquier otra, a un transmutador nunca le faltarán herramientas para hacer su trabajo.

Signos

Colores armónicos: añil

Cuerpo celeste: Aballon

Estación: otoño

Planta: té azul

Animal: ciempiés

Piedra preciosa: zafiro de color cambiante

Cartas de presagio: El errante, El gemelo



SECRETOS DE LA MAGIA
INTRODUCCIÓN
PUNTOS ESENCIALES DE LA MAGIA
CLASES
CONJUROS
OBJETOS MÁGICOS
EL LIBRO DE LA MAGIA ILIMITADA
GLOSARIO E ÍNDICE

BAGAJES MÁGICOS

El mundo está lleno de aventureros de todo tipo de orígenes, pero estos bagajes bordean directamente lo mágico. Si bien son comunes y cualquier personaje puede adoptarlos, son elecciones particularmente apropiadas para un personaje en una partida centrada en la magia y sus secretos.

ALUMNO DE LA MAGIA — BAGAJE

Estás actualmente inscrito en una escuela de magia, donde aprendes los fundamentos de tu tradición mágica. Tanto si tus aventuras tienen lugar en las pausas entre semestres académicos, como si forman parte de un programa de estudios prácticos o incluso intramuros de la propia academia, tienes que aprender a equilibrar tu vida dual.

Elige dos mejoras de característica. Una tiene que 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 o Religión y además en Saber (Academia). Obtienes la dote de habilidad Reconocer conjuro.

ASTRÓLOGO — BAGAJE

Los astrólogos miran a las estrellas en busca de signos y de portentos, utilizando las posiciones de éstas para trazar itinerarios para quienes viven bajo ellas. Así como se mueven las esferas celestiales, también lo hace el propio destino. Estudiaste las estrellas y aprendiste a adivinar tu camino basándote en su guía. Ya fuera que las estrellas te llevaran directamente a una vida de aventuras o que las usaras para guiar tu ansia viajera, pasarás el resto de esa vida de aventuras bajo la guía de las estrellas.

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

Estás entrenado en Ocultismo y en Saber (astrología). Obtienes la dote de habilidad Identificación de rarezas.



BIBLIOTECARIO DE LO OCULTO — BAGAJE

Las horas invertidas en leer numerosos compendios dedicados a diversos temas ocultistas han refinado tu conocimiento sobre estas artes mágicas más oscuras. Podrías haberte decidido por las aventuras para financiar la adquisición de tomos raros, para explorar misterios ocultistas que no se pueden encontrar en las páginas de un libro o quizás para poner a prueba tus habilidades.

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

Estás entrenado en la habilidad Ocultismo y en la habilidad Saber (Academia). Obtienes la dote de habilidad Instruido en secretos (*Guía del jugador avanzada*, pág. 206)

CONTACTO EIDOLÓN — BAGAJE

Estás en contacto con un ser incorporal de esencia mágica conocido como un eidolón. Podrías haber forjado una potente conexión con dicho eidolón, lo que te permitiría manifestarlo como un convocador, pero es mucho más probable que perdieras el contacto a lo largo del tiempo, no sin antes aprender unos cuantos secretos semirrecordados. Si perdiste el contacto, podrías haberte convertido en aventurero para buscarlo, o bien para asegurarse de que te libras de él para siempre.

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

Estás entrenado en una de las siguientes habilidades a tu elección: Arcanos, Naturaleza, Ocultismo o Religión, y además en una habilidad de Saber relativa a la criatura asociada con tu eidolón (por ejemplo Saber [ángeles] o Saber [dragones] Obtienes la dote de habilidad Conocimiento dudoso.

FALSO MÉDIUM — BAGAJE

Hay gente en este mundo provista de la capacidad de traspasar el velo que existe entre el mundo de los vivos y el mundo de los muertos, lo que les permite comunicarse con los espíritus. Pero tú no eres uno de ellos. Sin embargo, sabes lo suficiente acerca del ocultismo así como de trucos de lectura en frío, además de diversas prácticas de las religiones locales como para abrirte paso con engaños hasta el monedero de la gente. A diferencia de un charlatán típico, hay algo de metodología ocultista real en tus engaños ... triste consuelo para la gente a la que estafas. Tanto si has decidido seguir un camino más justo, como si te pillaron y te están obligando a enmendarte o si aún cuelas unas cuantas 'sesiones' entre aventuras, has adoptado un estilo de vida aventurero mientras te mueves de un lugar a otro. Elige dos mejoras de característica. Una tiene que ser a Inteligencia o a Carisma, y la otra es una mejora de característica gratuita.

Estás entrenado en Ocultismo y en Saber (buenaventura). Obtienes la dote de habilidad Falsa adoración (*Guía del jugador avanzada*, pág. 204).

FRACASADO ESCOLAR — BAGAJE

Estudiabas en una prestigiosa academia mágica, pero acabaste dejándolo. Quizá fuera debido a un incidente crucial, quizá tuviste que volver a otras responsabilidades o quizá simplemente era demasiado para ti. Fuera cual fuera el caso, tu salida de la academia ha moldeado tu vida tanto como tu entrada en ella y te ha conducido a una vida de aventuras.

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

Estás entrenado en Arcanos y en Saber (académico). Obtienes la dote de habilidad Conocimiento dudoso.

INADAPTADO MÁGICO — BAGAJE

No entiendes a la gente que afirma que el talento mágico es una especie de carga o de gran responsabilidad; siempre has utilizado la magia para meterte en líos y escabullirte de las consecuencias. Ya se trate de que convertirte en aventurero es un intento de hacer las paces o tan sólo una forma nueva de hacer travesuras, te excita ver hacia dónde te lleva y aún te sigue encantando utilizar tus habilidades para salir del paso. Elige dos mejoras de característica. Una tiene que ser a Inteligencia o a Destreza, y la otra es una mejora de característica gratuita.

Estás entrenado en Arcanos y en Saber (bajos fondos). obtienes la dote de habilidad Trucar objeto mágico.

MERCADER MÁGICO — BAGAJE

Vender objetos mágicos no tiene nada que ver con lo que hacen los mercaderes ordinarios. Las mercancías que compras y vendes son caras, lo que hace que cada venta sea rara y lucrativa. Has desarrollado un conocimiento de la artesanía más experta para asegurarte de que no te engañan, puesto que comprar un solo objeto falsificado puede llevarte a la ruina. Tanto si te arruinaste y tuviste que buscar un empleo alternativo como si te dedica a las aventuras para adquirir nuevas mercancías, ahora las aventuras las corres tú mismo.

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

Estás entrenado en Artesanía y en Saber (mercantil). Obtienes la dote de habilidad Valoración del artesano (*Guía del jugador avanzada*, pág. 209)

PREDICADOR CALLEJERO — BAGAJE

Olvida la ortodoxia de la Iglesia y los claustros sofocantes: tu llamada es predicar a la gente la palabra de tu dios. Has predicado en las esquinas y en los bares, a los vagabundos en la carretera y a los cautivos en la picota Las aventuras pueden hacer que recorras el mundo ¿Qué vocación podría servir mejor para llevar tus sagradas palabras a oídos nuevos?

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

Estás entrenado en la habilidad Religión y en la habilidad de Saber de tu dios patrón. Obtienes la dote de habilidad Conocimiento dudoso (*Reglas básicas*, pág. 260).

PRODIGIO MUSICAL — BAGAJE

Desde que eras joven, has tenido siempre una aptitud casi sobrenatural para un tipo de música en particular. La gente que te rodeaba creía que cuando crecieras llegarías a interpretar en las cortes reales o a convertirte en un compositor de fama mundial, pero en su lugar elegiste una vida de aventuras. Podrías haber abandonado esos sueños en busca de tu propio significado o haber encontrado que las aventuras te permiten experimentar emociones y éxitos sin filtrar, que algún día podrías convertir en una maravillosa sinfonía Elige dos mejoras de característica. Una tiene que ser a Destreza o a Carisma, y la otra es una mejora de característica gratuita.

Estás entrenado en Interpretar y en Saber (música). Obtienes la dote de habilidad Intérprete virtuoso.

SUSURRADOR DE PLANTAS — BAGAJE

Siempre has tenido mano con la jardinería, lo que te permite cuidar plantas que otros encuentran demasiado difíciles de cultivar o de atender, con una habilidad que bordea lo mágico. Cuando viajas, te encuentras con todo tipo de plantas nuevas y de criaturas tipo planta, lo que te permite expandir tus horizontes y profundizar en tu conocimiento de la flora.

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

Estás entrenado en Naturaleza y en Saber (plantas). Obtienes la dote de habilidad Medicina natural.



BAGAJES MÁGICOS RAROS

A diferencia de los bagajes de las páginas anteriores, algunos bagajes mágicos proceden de circunstancias especiales que marcan a tu personaje de forma diferencial y para siempre.

Estos bagajes raros pueden proporcionar a un jugador una experiencia de interpretación significativamente diferente, proporcionando a su personaje una historia y un legado más allá de la norma Tanto si a un personaje con el bagaje 'elegido' le ha sido profetizado lograr un objetivo que forma parte de la trama principal de la campaña o una misión secundaria sólo para él, el personaje queda situado en una posición especial dentro de la narrativa. El bagaje de tu personaje es una parte intrínseca de su procedencia y no algo que obtiene durante la partida. Los bagajes raros sólo deberían elegirse después de una discusión entre el DJ y los demás jugadores para ver si uno de ellos se aplicaría a un personaje en particular de tu grupo de juego.

ANTIMÁGICO BAGAJE

RARO

La magia nunca ha funcionado del todo bien a tu alrededor. Quizá te has convertido en usuario de la magia a pesar de ello o quizá utilizas tu aptitud única para luchar contra los usuarios de la magia.

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

Estás entrenado en una habilidad de Saber a tu elección, aunque no puede ser acerca de un tema mágico (si no queda claro, determina el DJ). Siempre que vayas a ser afectado por la magia, incluso la tuya propia o la de un aliado, quien origina el efecto debe hacer una prueba plana CD 3. Con un fallo, la magia no te afecta (aunque sigue teniendo sus efectos normales sobre cualesquiera otros). Con un éxito, la magia te afecta y no tienes necesidad de hacer más pruebas planas para el mismo efecto mágico, incluso si te afecta de nuevo posteriormente.

BENDECIDO POR LOS GENIOS BAGAJE

RARO

Buscaste a un genio poderoso y pediste su bendición, esperando incrementar tu fortuna. Tu deseo fue vago, pero la fortuna y el genio te favorecieron con un efecto más poderoso que el de un *deseo* ordinario, concediéndote fragmentos de suerte retorcida por el deseo a lo largo del resto de tu vida. Mientras tanto, otros genios del mismo tipo te reconocen como alguien bendecido por uno de sus nobles más poderosos y te podrían tratar con respeto o con envidia.

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

Estás entrenado en las habilidades Diplomacia y Saber (genios). Obtienes la acción gratuita Desear suerte.

Desear suerte ◈ (arcano, auditivo, adivinación, fortuna) **Frecuencia** una vez al día; **Desencadenante** Estás a punto de hacer una tirada de ataque, tirada de salvación o prueba de habilidad; **Efecto** Deseas en voz alta tener éxito. Tira dos veces los dados y utiliza el mejor resultado.

CANCIÓN DE LAS PROFUNDIDADES BAGAJE

RARO

Durante un viaje por mar te caíste por la borda, tragaste agua salada y te ahogaste. Sirénidos, kelpies, serpientes marinas u otros habitantes mágicos del mar sacaron tu cuerpo inconsciente de las profundidades saladas. Tras tanto tiempo bajo el agua, tus pulmones estaban llenos de agua salada. Para recuperar tu capacidad de respirar, exhalaron en tus pulmones y, en el proceso, compartieron contigo su aptitud de respirar bajo el agua. Retornaste con la aptitud de respirar bajo el agua, además de un conocimiento recién adquirido del tiempo pasado bajo las olas.

Obtienes una mejora de característica. Tiene que ser a Fuerza, Constitución o Carisma.Estás entrenado en la habilidad Atletismo y en la habilidad Saber (océano). Tienes la aptitud de respirar bajo el agua.

Especial Cuando adquieres este trasfondo, puedes optar por perder la aptitud de respirar aire, con lo que sólo eres capaz de respirar bajo el agua. Si lo haces, obtienes una segunda mejora de característica, que es gratuita.

ELEGIDO BAGAJE

RARO

Tu nacimiento hizo que se cumpliera una predicción y los tuyos esperan de ti grandes cosas. Hay una intensa presión para que estés a la altura de la tarea, y la naturaleza voluble de las profecías complica tu camino.

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

Decide con tu DJ la base de la profecía en la que estás destinado a interpretar un papel principal. Estás entrenado en una habilidad relacionada con la profecía y además en la habilidad Saber (buenaventura). Obtienes la acción gratuita Peón de la profecía.

Peón de la profecía ◈ (abjuración, divina, fortuna) **Desencadenante** Fallas una tirada de salvación, tirada de ataque o prueba de habilidad; **Efecto** Retuerces la profecía en tu favor, lo cual tendrá consecuencias posteriormente. Repite la tirada fallida. Debes utilizar el resultado de la segunda tirada. En las 24 horas posteriores, el DJ puede obligarte a repetir una tirada de salvación, tirada de ataque o prueba de habilidad con éxito, puesto que el destino equilibra las cosas. Este es un efecto de infortunio. No podrás usar de nuevo Peón de la profecía hasta que el DJ utilice esta opción o pasen 24 horas, lo que suceda antes.

EXPERIMENTO MÁGICO — BAGAJE

RARO

En algún punto de tu vida, gente poderosa llevó a cabo sobre ti experimentos mágicos que te cambiaron permanentemente. Podrías haberte ofrecido voluntario para ello, pero también pudo haber sido contra tu voluntad. Sigues llevando las marcas de ello, así como las aptitudes.

Obtienes una mejora de característica. Tiene que ser a Constitución.

Estás entrenado en Ocultismo y en Saber (académico).

Obtienes una aptitud especial como resultado de la experimentación mágica. Comenta con el DJ para seleccionar una actitud apropiada de la lista siguiente o para inventaros otra aptitud especial.

- **Sentidos mejorados** Obtienes visión en la penumbra (o visión en la oscuridad si ya tenías visión en la penumbra) y un sentido impreciso con un alcance de 30 pies (*9 m*), como por ejemplo olfato, sentir los pensamientos, sentido de la vibración o sentir ondulaciones.
- **Piel resistente** Los experimentos hicieron tu piel más dura y resistente a un tipo de daño en particular. Tienes tanta resistencia como la mitad de tu nivel (resistencia mínima 1) contra dos de los siguientes tipos de daño por energía, uno elegido por ti y el otro elegido por el DJ: ácido, electricidad, frío, fuego o sónico.
- **Telepatía por tacto** Los experimentos realizados con tu cuerpo te permiten enlazar mentes mediante contacto. Obtienes telepatía con las criaturas si estas en contacto con ellas. Esto te permite comunicarte mentalmente con cualquier criatura con la que estés en contacto físico, si ambas compartís un idioma. Esto no concede ningún acceso especial a sus pensamientos, ni comunica más información de lo que haría el habla normal.

VIAJERO DEL TIEMPO — BAGAJE

RARO

Vienes de una época diferente. Ya fuera *motu proprio* o debido a un terrible accidente, una magia poderosa ha tenido como resultado que llegaras a este tiempo desde el futuro o desde el pasado, pero no eres capaz de volver. Podrías ser de Nueva Thassilon, toda una nación de viajeros del tiempo.

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

Estás entrenado en tres habilidades de Saber a tu elección, que representan el conocimiento de tus viejos tiempos. Obtienes la reacción Retorcer el tiempo

Bend Time ✦ (ocultismo, transmutación) **Frecuencia** una vez al día; **Desencadenante** Empieza tu turno; **Efecto** Quedas *acelerado* ese turno. Puedes utilizar tu acción adicional para dar una Zancada.

VIDENTE DE LOS MUERTOS — BAGAJE

RARO

Llevas mucho tiempo dotado con la aptitud de ver y hablar con los fallecidos. Esto podría haberse manifestado cuando naciste o cuando un encuentro casual te vinculó de forma inseparable con los espíritus de los muertos. Su presencia constante podría parecer una maldición o podría proporcionarte una agradable compañía.

Obtienes una mejora de característica. Tiene que ser a Constitución o a Sabiduría.

Estás entrenado en Religión y en Saber (muertos vivientes). Obtienes los efectos del conjuro *sentido espiritual* (*Guía del jugador avanzada*, pág. 226) en todo momento.



SECRETOS DE LA MAGIA
INTRODUCCIÓN
PUNTOS ESENCIALES DE LA MAGIA
CLASES
CONJUROS
OBJETOS MÁGICOS
EL LIBRO DE LA MAGIA ILIMITADA
GLOSARIO E ÍNDICE



CAPÍTULO 2: CLASES

Dos clases nuevas, el magus y el convocador, empuñan la magia de forma única. Aunque adquiere menos conjuros que otros lanzadores, el magus infunde energía arcana a sus ataques mientras que el convocador llama a un poderoso eidolón para que luche a su lado. Este capítulo presenta ambas clases y sus arquetipos multiclase, que se pueden encontrar en la pág. 74.

SECRETOS DE LA MAGIA
INTRODUCCIÓN
PUNTOS ESENCIALES DE LA MAGIA
CLASES
CONJUROS
OBJETOS MÁGICOS
EL LIBRO DE LA MAGIA ILIMITADA
GLOSARIO E ÍNDICE



MAGUS PAG. 35

El magus, polifacético de la batalla, se entrena tanto en lanzar conjuros como en propinar golpes. Combinando estas artes, canaliza conjuros sobre su arma o sobre su cuerpo para infligir heridas devastadoras a sus enemigos. La versatilidad del magus en combate y sus conocimientos arcanos le convierten en un activo muy destacable para cualquier grupo.



SELTYIEL

El magus está representado por el semielfo Seltyel. Aunque determinado y aventurero, también es poco escrupuloso y egoísta. Tras una dolorosa infancia, criado por el marido de su madre y traicionado por su padre biológico, acabó encerrado en una mazmorra de Cheliax. Unos susurros le prometieron venganza, encaminándole a ser un magus.



CONVOCADOR PÁG. 51

Un convocador actúa como ancla viviente de un ser poderoso conocido como eidolón, al que puede pedir ayuda. Los convocadores tienen unas profundas conexiones con sus eidolones, lo que les concede la capacidad de influenciar la forma en que evoluciona la criatura. Los eidolones se manifiestan de muchas formas, incluyendo constructos, demonios, dragones, hadas y otras criaturas.



IJA

Al convocador lo representa la humana Ija. Aunque aún es una niña, Ija mantiene una conexión con su eidolón (el dragón Tuku) que rivaliza con la de convocadores que le triplican en edad. Criada en la Extensión de Mwangi, Ija viaja lejos de su patria en busca de conocimientos que le puedan ayudar a entender mejor sus capacidades como convocadora.

A primera vista, el magus y el convocador podrían parecer practicantes de la magia completamente diferentes, pero para un erudito perceptivo, las dos sendas presentan similaridades notables. Ambas disciplinas se centran en la magia de las conexiones, donde el caso más obvio es el del convocador, cuya potencia surge de la poderosa síntesis de dos seres drásticamente diferentes: el convocador y su eidolón. La magia de un convocador surge de esta yuxtaposición y la fuerza de su vínculo dicta a su vez la potencia de su magia.

¿Cómo puede esto parecerse al magus? Quienes ven a los magi como poco más como guerreros o magos que aprenden cada uno un poco de la especialidad del otro, puede que nunca logren entenderlo. Sin embargo, ésta es una simplificación tremenda del poder de un magus. Más que cualquier otra disciplina, el poder de un magus depende de entender la conexión entre el poder marcial y el estudio de la magia, no como dos líneas diferentes, sino como un solo foco que mezcla lo físico y lo mágico de formas devastadoras que resultan únicas.

Así es como el magus y el convocador convergen: ni uno ni otro se centran únicamente en una mitad o la otra de un dúo, sino en la relación entre ambas partes. Esta armonía permite a dichos practicantes de la magia resolver problemas de forma particularmente versátil, puesto que cada uno de ellos aporta su arte de forma sinérgica. Sin embargo, tanto el magus como el convocador disponen de una dualidad que les hace interesantes en una dinámica de grupo: uno y otro pueden servir como de fuente o como de sumidero de la magia. Si bien un mago podría utilizar la magia para potenciar a un guerrero (donde el mago es la fuente y el guerrero es el sumidero), un convocador puede potenciar a su eidolón y un magus puede potenciarse a sí mismo. Ello puede conducir tanto a los magi como a los convocadores a ganarse una reputación inmerecida como solitarios y egocéntricos. La verdad es más complicada. Entender estas conexiones a menudo conduce tanto a los magus como a los convocadores a la conclusión opuesta: que solamente mediante el trabajo en equipo y la cercanía con tus aliados puedes descubrir sinergias que elevan un grupo hasta hacerlo mayor que la suma de sus partes. Y que no le pase nada a un enemigo que se enfrente al poder de un magus y de un convocador trabajando juntos.





MAGUS

Combinando la física y la técnica de un combatiente con la aptitud para lanzar magia arcana, buscas perfeccionar el arte de fusionar golpes y conjuros. Si bien el grueso tomo que acarreas refleja horas de llevar a cabo investigaciones arcanas, tus enemigos no precisan recordatorio alguno de tu entrenamiento. Lo reconocen en cuanto te los llevas por delante.

CARACTERÍSTICA CLAVE

FUERZA O DESTREZA

A 1.er nivel, tu clase te concede una mejora de característica a elegir entre Fuerza y Destreza.

PUNTOS DE GOLPE

8 más tu modificador por Constitución.

Incrementas tu número máximo de PG en esta cifra a 1.er nivel y en cada nivel posterior.

DURANTE LOS ENCUENTROS DE COMBATE...

Canalizas conjuros a través de tu arma o de tu cuerpo para impactar sobre tus enemigos con una poderosa combinación de ataques y conjuros. Como quiera que tus conjuros diarios están limitados, a menudo te basas en trucos fiables y cuidadosamente elegidos y en conjuros de foco. Cuando es necesario, sabes cómo ganar una pelea sin utilizar la magia.

DURANTE LOS ENCUENTROS SOCIALES...

Tu educación y la amplitud de tu experiencia te proporcionan conocimientos sobre muchos temas. Puedes contribuir información relacionada con tus búsquedas eruditas, especialmente acerca de la magia.

EXPLORANDO...

Tu flexibilidad implica que puedes buscar auras mágicas, montar guardia o incluso escabullirte sigilosamente. Tu capacidad para rellenar diversos nichos significa que tu papel a menudo depende de los talentos de los demás miembros del grupo.

EN TU TIEMPO LIBRE...

Divides tu tiempo entre búsquedas mágicas, cómo investigar conjuros y elaborar objetos mágicos y la práctica marcial, como por ejemplo reconvertir aptitudes de combate para aprender nuevas técnicas.

PODRÍAS...

- Refinar continuamente tus selecciones de conjuros y de objetos para adecuarlas a tu estilo personal, o preparar planes de batalla y listas de conjuros para una gran variedad de situaciones.
- Socializar tanto con eruditos de la magia como con combatientes veteranos, buscando maestros que te enseñen nuevas técnicas.
- Extenderte demasiado con planes ambiciosos que tiran de ti en demasiadas direcciones a la vez.

OTROS PROBABLEMENTE...

- Se preguntan cómo puedes estar al tanto de dos disciplinas distintas al mismo tiempo.
- Creen que tienes un conjunto de habilidades lo suficientemente amplio como para cuidar de ti mismo en la mayoría de las situaciones.

COMPETENCIAS INICIALES

A 1.er nivel, obtienes los niveles de competencia indicados en las siguientes estadísticas. No estás entrenado en nada que no se indique 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 Arcanos
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 armas

DEFENSAS

Entrenado en armadura ligera
Entrenado en armadura intermedia
Entrenado en defensa sin armadura

CONJUROS

Entrenado en ataques de conjuro arcanos
Entrenado en CD de conjuros arcanos

SECRETOS DE LA MAGIA
INTRODUCCIÓN
PUNTOS ESENCIALES DE LA MAGIA
CLASES
CONJUROS
OBJETOS MÁGICOS
EL LIBRO DE LA MAGIA ILIMITADA
GLOSARIO E ÍNDICE



TABLA 2-1: AVANCE DEL MAGUS

Tu nivel	Rasgos de clase
1	Ascendencia y bagaje, competencias iniciales, cascada arcana, conjuros de confluencia, estudios híbridos, impacto de conjuros, lanzamiento de conjuros arcanos
2	Dote de habilidad, dote de magus
3	Conjuros de 2.º nivel, dote general, incremento de habilidad
4	Dote de habilidad, dote de magus
5	Conjuros de 3.er nivel, dote de ascendencia, experiencia con las armas, incremento de habilidad, mejora de características, reflejos rápidos
6	Dote de habilidad, dote de magus
7	Conjuros de 4.º nivel, conjuros de estudioso, dote general, especialización en un arma, incremento de habilidad
8	Dote de habilidad, dote de magus
9	Conjuros de 5.º nivel, alerta, dote de ascendencia, incremento de habilidad, lanzador de conjuros experto, resolución
10	Dote de habilidad, dote de magus, mejora de características
11	Conjuros de 6.º nivel, dote general, experiencia con armadura intermedia, incremento de habilidad
12	Dote de habilidad, dote de magus
13	Conjuros de 7.º nivel, dote de ascendencia, incremento de habilidad, maestría con un arma
14	Dote de habilidad, dote de magus
15	Conjuros de 8.º nivel, dote general, especialización mayor en un arma, incremento de característica, juggernaut, mejora de características
16	Dote de habilidad, dote de magus
17	Conjuros de 9.º nivel, dote de ascendencia, incremento de habilidad, maestría con armadura intermedia, maestría en el lanzamiento de conjuros
18	Dote de habilidad, dote de magus
19	Dote general, impacto de conjuro doble, incremento de habilidad
20	Dote de habilidad, dote de magus, mejora de características

Rasgos de clase

Como magus, obtienes estas aptitudes. Las aptitudes obtenidas a niveles superiores indican el nivel al que las obtienes junto al nombre del rasgo.

Ascendencia y bagaje

Además de los que obtienes de tu clase a 1.er nivel, obtienes los beneficios derivados de la ascendencia y el bagaje que has seleccionado.

Competencias iniciales

A 1.er nivel, obtienes cierto número de competencias que representa tu entrenamiento básico. Estas competencias se indican al inicio de esta clase.

Lanzamiento de conjuros arcanos

Estudias conjuros para poderlos combinar con tus ataques o bien resolver problemas de los que la fuerza bruta sola no se puede ocupar. Puedes lanzar conjuros arcanos utilizando la actividad Lanzar un conjuro y cuando lo haces puedes utilizar componentes materiales, somáticos y verbales. Como quiera que eres un magus puedes trazar sigilos con la punta de tu arma o con tu mano libre, para conjuros que requieren componentes materiales, reemplazándolos con componentes somáticos en lugar de necesitar una bolsa de componentes de conjuro.

A 1.er nivel, puedes preparar un conjuro de 1.er nivel y cinco trucos cada mañana a partir de los que tienes en tu libro de conjuros (ver más abajo). Los conjuros preparados permanecen disponibles hasta que los lanzas o hasta que preparas conjuros de nuevo. El número de conjuros que puedes preparar se denomina tus espacios de conjuro.

Conforme aumentas de nivel como magus, tu número de espacios de conjuro y el nivel máximo de conjuros que puedes lanzar desde tus espacios de conjuro se incrementa, tal y como aparece en la Tabla 2-2: Conjuros de magus por día Como quiera que divides tu foco entre el entrenamiento físico y la erudición mágica, no dispones de más de dos espacios de conjuro de tu nivel superior y, si lanzas conjuros de 2.º nivel o superiores, dos espacios de conjuro de 1 nivel inferior a tu nivel de conjuros máximo.

Algunos de tus conjuros requieren que hagas una tirada de ataque de conjuros para comprobar su efectividad, o que tus enemigos tiren contra tu CD de conjuros (típicamente mediante una tirada de salvación). Tus tiradas de ataque de conjuros y tus CD de conjuros utilizan tu modificador por Inteligencia. Los detalles sobre cómo calcular estas estadísticas aparecen en la página 447 de las *Reglas básicas*.

Potenciación de conjuros

Cuando obtienes espacios de conjuro de 2.º nivel y superior, puedes rellenarlos con versiones más potentes de otros conjuros de nivel menor. Esto incrementa el nivel del conjuro, potenciándolo hasta el nivel del 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, todas las veces que quieras al día. Un truco se potencia automáticamente hasta la mitad de tu nivel redondeado hacia arriba, lo que suele ser igual al nivel mayor de conjuros que puedes lanzar como magus. Por ejemplo, como magus de 1.er nivel, tus trucos son conjuros de 1.er nivel, y como magus de 5.º nivel tus trucos son conjuros de 3.er nivel.

Libro de conjuros

Todo conjuro arcano tiene una versión escrita, que por lo general se recoge 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 de las *Reglas básicas*), que se te concede gratuitamente y que debes estudiar a diario para preparar tus conjuros. El libro de conjuros contiene inicialmente ocho trucos arcanos y cuatro conjuros arcanos de 1.er nivel. Elígelos de entre los conjuros comunes de la lista de conjuros arcanos o de otras fuentes de conjuros arcanos a las que tengas acceso. La forma y el nombre de tu libro de conjuros quedan a tu elección. Podría ser cualquier cosa: desde un recio tomo con cierre titulado *Tesis sobre las estratagemas de la guerra sobrenatural* hasta una colección ajada de folletos de entrenamiento con tu nombre garrapateado en la cubierta.

Cada vez que subes de nivel, añades dos conjuros arcanos más a tu libro de conjuros, de cualquier nivel de conjuros que puedes lanzar en ese momento. También puedes utilizar la habilidad Arcanos para añadir otros conjuros hallados en tus aventuras, tal y como se describe en la pág. 241 de las *Reglas básicas*. Aunque, conforme subes de nivel, pierdes algunos espacios de conjuro de bajo nivel, los conjuros permanecen en tu libro y puedes prepararlos en tus espacios de alto nivel de la forma habitual.

Si tienes un libro de conjuros de múltiples fuentes (como por ejemplo si eres un magus con la dote Dedicación de mago [*Reglas básicas*, pág. 229]), puedes utilizar el mismo libro para todos tus conjuros.

Impacto de conjuro

Has aprendido la técnica fundamental del magus que te permite combinar ataques mágicos y físicos. Obtienes la actividad Impacto de conjuro.

Impacto de conjuro ❖❖

MAGUS

Frecuencia hasta que se recarga (ver más abajo)

Canalizas un conjuro en un puñetazo o un espadazo para llevar a cabo un ataque combinado. Lanzas un conjuro cuyo lanzamiento requiere 1 ó 2 acciones, además de una tirada de ataque de conjuros. Los efectos no tienen lugar de inmediato sino que en su lugar se imbuyen en tu ataque. Da un Golpe cuerpo a cuerpo con un arma o haz un ataque sin armas. Tu conjuro se combina con tu ataque, utilizando el resultado de tu tirada de ataque para determinar los efectos tanto del Golpe como del conjuro. Esto cuenta como dos ataques para tu penalizador por ataque múltiple, pero no aplicas dicho penalizador hasta después de haber completado el Impacto de conjuro. La infusión de la energía del conjuro concede a tu Golpe el rasgo arcano, convirtiéndolo en mágico.

Después de utilizar Impacto de conjuro, no puedes hacerlo de nuevo hasta recargar tu Impacto de conjuro como una sola acción, que tiene el rasgo concentrar. También recargas tu Impacto de conjuro cuando lanzas un conjuro de confluencia (pág. 40), que se tarda por lo general 1 acción en lanzar; lanzar un conjuro de foco de otro tipo no recarga tu Impacto de conjuro.

Aspectos específicos del Impacto de conjuro

Aunque las reglas básicas del Impacto de conjuro cubren la mayoría de estos, hay diversos modificadores que se aplican a los conjuros más complicados cuando se cargan en tu puño, tu espada u otro ataque.

Un solo objetivo: el conjuro designa como objetivo tan sólo al de tu Golpe, incluso si normalmente te permite más objetivos. Algunas dotes te permiten afectar a más criaturas.





CÓMO COMBINAR TUS APTITUDES

Como magus, tienes múltiples acciones y aptitudes especiales que pueden utilizarse en combinación con tus conjuros. Puedes adoptar tu posición Cascada arcana, o bien con un Impacto de conjuro, o bien con un conjuro lanzado normalmente, por lo que te interesa más lanzar un conjuro para potenciarte al inicio de un combate y adoptar luego Cascada arcana, en lugar de buscar un Impacto de conjuro temprano. Por lo general puedes permanecer en Cascada arcana bastante tiempo, aunque si encuentras un enemigo que tiene una debilidad a cierto tipo de daño, como por ejemplo el fuego, podrías querer renovar tu posición con un conjuro de fuego para beneficiarte del daño adicional. A menudo vale la pena lanzar tus conjuros de confluencia y dar un Golpe o bien en un turno en el que no puedes utilizar Impacto de conjuros, o bien como última acción de tu turno después de un Impacto de conjuro. A veces, podría valer la pena lanzar un conjuro de confluencia incluso si crees que vas a fallar, porque aun así puede recargar tu Impacto de conjuro para tu siguiente turno. Como quiera que hay un montón de cosas que puedes cargar sobre tu Impacto de conjuro, que gasta tu penalizador por ataque múltiple, ¡es mucho mejor si se utiliza como primer ataque del turno!

Alcance: el conjuro combinado afecta al objetivo utilizando el alcance del arma o ataque sin armas con el que llevas a cabo tu Impacto de conjuro. Por ejemplo, *contacto electrizante* afectaría a una criatura más allá del alcance de tu mano si utilizaras un arma con alcance y *rayo de escarcha* sólo afectaría a una criatura en el alcance de tu arma, aunque el alcance del conjuro es mayor.

Efectos secundarios: tu conjuro sigue teniendo cualquier efecto independiente del objetivo que pudiera afectar a otras criaturas distintas a este, así como cualquier efecto continuado que empieza a partir del momento en que impactas con el Golpe. Por ejemplo, *salpicadura de ácido* seguiría haciendo daño por salpicaduras a las criaturas que no fueran el objetivo y el penalizador por circunstancia de *maraña* tendría su duración normal. El conjuro surte efecto una vez que el Golpe inflige el daño; si el Golpe tiene otros efectos especiales, el DJ determina cuándo tienen lugar, si antes o después del conjuro.

Defensas múltiples: cualquier tirada adicional después del ataque de conjuro inicial sigue teniendo lugar con normalidad, como por ejemplo la salvación de Fortaleza que lleva a cabo el objetivo de un conjuro de *desintegrar*. Similarmente, un conjuro que te permite atacar de nuevo con él en asaltos subsiguientes sólo combinaría un Golpe con su tirada de ataque inicial, no con ninguna otra posterior.

Objetivo no válido o inmune: si el objetivo al que intactas no sería un objetivo válido para el conjuro, éste se sigue gastando pero no le afecta. Si el objetivo es inmune a tu ataque pero no al conjuro, sigue pudiendo ser afectado por el conjuro.

Acciones variables: algunos conjuros tienen efectos diferentes basándose en el número de acciones que inviertes para lanzarlos. Tú eliges si utilizar los efectos de la versión de 1 ó de 2 acciones del conjuro al utilizar Impacto de conjuro. Un conjuro ha de tener exactamente 1 ó 2 acciones; no puedes utilizar Impacto de conjuro con uno que utiliza una acción gratuita, una reacción o 3 o más acciones.

Metamagia: normalmente no puedes usar metamagia con Impacto de conjuro puesto que la metamagia requiere que la siguiente acción a llevar a cabo sea Lanzar un conjuro, mientras que Impacto de conjuro es una actividad combinada que no cualifica para ello.

CASCADA ARCANA

Después de utilizar la magia, puedes entrar en una posición especial para que tus ataques sean más efectivos.

CASCADA ARCANA ❖

CONCENTRAR | MAGUS | POSICIÓN

Requisitos Has utilizado tu acción más reciente para Lanzar un conjuro o llevar a cabo un Impacto de conjuro.

Separas una parte del potencial mágico del conjuro y lo mantienes circulando por tu cuerpo y tu arma utilizando formas especializadas, respiración o juegos de piernas. Mientras estás en dicha posición, tus Golpes cuerpo a cuerpo infligen 1 daño adicional. Este daño se incrementa a 2 si dispones de especialización de arma y a 3 si dispones de especialización mayor con un arma. Cualquier Golpe que se beneficia de este daño obtiene el rasgo arcano, convirtiéndolo en mágico.

Si tu conjuro más reciente antes de entrar en la posición era uno que podía infligir daño, el daño debido a la posición es del mismo tipo de que dicho conjuro podía infligir (o de un tipo a tu elección si el conjuro podía infligir múltiples tipos de daño). Si el conjuro no podía infligir daño, el daño adicional de esta posición depende de la escuela del conjuro.

- **Abjuración o evocación** fuerza
- **Conjuración o transmutación** el mismo tipo que tu arma o ataque sin armas
- **Adivinación, encantamiento o ilusión** mental
- **Nigromancia** negativo

ESTUDIO HÍBRIDO

Tu extenso entrenamiento físico y tu magia cuidadosamente elegida se combinan para formar un estilo de lucha único y peligroso que es más que la suma de sus partes. Eliges un campo de estudio híbrido para representar tu particular combinación de habilidades. Tu estudio híbrido te concede una aptitud especial, ligada por lo general a Impacto de conjuro o Cascada arcana, y determina tu conjuro de confluencia inicial. Los estudios híbridos presentados en este libro son los siguientes.

TABLA 2-2: CONJUROS DE MAGUS POR DÍA

Tu nivel	Trucos	1.º	2.º	3.º	4.º	5.º	6.º	7.º	8.º	9.º
1	5	1	–	–	–	–	–	–	–	–
2	5	2	–	–	–	–	–	–	–	–
3	5	2	1	–	–	–	–	–	–	–
4	5	2	2	–	–	–	–	–	–	–
5	5	–	2	2	–	–	–	–	–	–
6	5	–	2	2	–	–	–	–	–	–
7	5	–	–*	2	2	–	–	–	–	–
8	5	–	–*	2	2	–	–	–	–	–
9	5	–	–*	–	2	2	–	–	–	–
10	5	–	–*	–	2	2	–	–	–	–
11	5	–	–	–*	–	2	2	–	–	–
12	5	–	–	–*	–	2	2	–	–	–
13	5	–	–	–	–*	–	2	2	–	–
14	5	–	–	–	–*	–	2	2	–	–
15	5	–	–	–	–*	–	–	2	2	–
16	5	–	–	–	–*	–	–	2	2	–
17	5	–	–	–	–*	–	–	–	2	2
18	5	–	–	–	–*	–	–	–	2	2
19	5	–	–	–	–*	–	–	–	2	2
20	5	–	–	–	–*	–	–	–	2	2

*El rasgo de clase conjuros de estudioso te proporciona espacios de conjuro adicionales de este nivel para conjuros específicos.

Hierro inexorable

Una vez emprendes un camino, nada te puede detener hasta llegar a tu fin. Transformas la masa de una gran hacha, un mandoble o un arma de asta en una fuerza imparable para aumentar tu propio poder de ataque o mantenerte en pie en el campo de batalla.

Cuando entras en la posición Cascada arcana y al inicio de cada uno de tus turnos mientras te encuentras en la misma, si empuñas un arma cuerpo a cuerpo a dos manos, obtienes tantos Puntos de Golpe temporales como la mitad de tu nivel (mínimo 1 PG temporal).

Conjuro de confluencia *golpe atronador*

Sombra risueña

La magia es liberadora, y es un medio para tus fines, pudiendo utilizarla para ir donde quieras, hacer lo que te plazca y evitar las consecuencias. Eres una sombra risueña de conjuro y espada, siempre un paso por delante de tus enemigos, siempre con un as en la manga.

Mientras te encuentras en la posición Cascada arcana, obtienes un modificador de +5 pies (*1,5 m*) por estatus a tus Velocidades, que se convierte en +10 pies (*3 m*) si no llevas armadura. Si, estando en la posición, tienes una mano libre y estás atacando a una criatura desprevenida, incrementa el daño adicional a 3, a 5 si tienes especialización en un arma y a 7 si tienes especialización mayor en un arma. Debes tener la otra mano completamente libre; el daño adicional no se aplica si tienes un arma de mano libre u otro objeto en dicha mano, incluso si normalmente serías capaz de utilizarla para otras cosas.

Conjuro de confluencia *asalto dimensional*

Broquel brillante

Has estudiado las aplicaciones de la magia, entrenando para llevar a cabo no tan sólo maniobras ofensivas sino también tácticas defensivas. Cuando la magia fluye a través de ti, tu escudo puede bloquear cosas imposibles, e incluso el aliento de un dragón o un proyectil mágico.

Obtienes la dote general Bloqueo con el escudo.

Cuando estás en la posición Cascada arcana con el escudo alzado, tu modificador por circunstancia a la CA derivado de tu escudo también se aplica a tus salvaciones contra conjuros y otros efectos mágicos. Además, todo el daño que sufres como resultado de un conjuro o efecto mágico mientras estás en Cascada arcana puede desencadenar tu reacción Bloqueo con el escudo, incluso si el daño no es físico. Cuando bloqueas daño de esta forma, incrementa la Dureza de tu escudo en una cantidad igual al daño adicional derivado de Cascada arcana (típicamente 1, pero 2 si tienes especialización en un arma o 3 si tienes especialización mayor en un arma). Estos beneficios se aplican tanto si utilizas un escudo real, el conjuro *escudo* o alguna otra cosa que funciona como un escudo (como por ejemplo un tomo alzado si dispones de la dote Alzar un tomo).

Conjuro de confluencia *golpe escudador*

Distancia de luz estelar

No hay límites para la magia y no te ves limitado por los confines de la proximidad física. Tu poder llega hasta donde tus sentidos pueden percibir, trascendiendo el espacio entre tu objetivo y tú incluso con conjuros que normalmente requieren contacto físico directo.



OPCIONES DE IMPACTO DE CONJURO

Los siguientes trucos y conjuros de 1.er nivel requieren tirada de ataque de conjuros y por lo tanto se pueden utilizar con Impacto de conjuro. Esta lista te puede ayudar a seleccionar tus conjuros.

Trucos: *flamear, maraña, proyectil telecinético, rayo de escarcha, salpicadura de ácido, zarpa sacaojos* (pág. 141)

Conjuros de 1.er nivel: *bola de nieve*GMPP, *contacto electrizante, empujón hidráulico, esfera de trueno del horizonte* (pág. 106), *rayo de debilitamiento*

Cuando utilizas Impacto de conjuro, puedes hacer un ataque a distancia o un Golpe sin armas a distancia, si el objetivo se encuentra dentro del primer incremento de rango de distancia de tu arma a distancia o de tu ataque sin armas a distancia. Puedes aplicar el conjuro incluso si su rango de distancia es más corto que el incremento de rango de distancia de tu ataque a distancia.

Conjuro de confluencia *estrella fugaz*

Árbol retorcido

El bastón es quizá una de las armas más sencillas, pero su simplicidad oculta su elegancia y su versatilidad. Para ti, un bastón es a la vez una herramienta de lanzamiento y un arma marcial, la base de un estilo de lucha.

Si empuñas un bastón a una mano, el bastón se ajusta en forma y peso, obteniendo el rasgo ágil y aumentando el tamaño de su dado de daño a 1d6. Si empuñas un bastón a dos manos, se alarga, se retuerce y cambia de forma, obteniendo los rasgos parada, alcance y derribo. Mientras estás en la posición Cascada arcana, puedes Interaccionar o Soltar para cambiar tu agarre del arma como acción gratuita cuando Golpeas con el bastón, incluyendo los Golpes dados en un Impacto de conjuro. Esto sucede antes de que hagas tu tirada de ataque. También puedes Interaccionar para cambiar tu forma de empuñar el bastón como acción gratuita desencadenada al final de tu turno.

Conjuro de confluencia *bastón giratorio*

CONJUROS DE CONFLUENCIA

Aprendes un conjuro de confluencia a partir de tus estudios híbridos (pág. 38) y puedes lanzar conjuros de confluencia adicionales seleccionando determinadas dotes. Los conjuros de confluencia son específicos para magus, han sido creados para el combate y son un tipo de conjuro de foco. Cuesta 1 Punto de Foco lanzar un conjuro de foco y empiezas con una reserva de 1 Punto de Foco. Recuperas tu reserva de foco durante tus preparativos diarios y puedes recuperar 1 Punto de Foco invirtiendo 10 minutos y utilizando la actividad Reenfocar tanto para estudiar tu libro de conjuros como para llevar a cabo un régimen físico. Los conjuros de confluencia de magus aparecen en las páginas 143 a 144.

Los conjuros de foco se potencian automáticamente a la mitad de tu nivel redondeado hacia arriba. Los conjuros de foco no requieren espacios de conjuro, ni puedes lanzarlos utilizando espacios de conjuro. Adquirir dotes te puede conceder más conjuros de foco e incrementar el tamaño de tu reserva de foco, aunque ésta nunca puede ser mayor de 3 puntos. Las reglas completas se encuentran en la pág. 300 de las *Reglas básicas*.

DOTES DE MAGUS 2.º

A 2.º nivel y a cada nivel par posterior, obtienes una dote de clase de magus.

DOTES DE HABILIDAD 2.º

A 2.º nivel y cada 2 niveles posteriores, obtienes una dote de habilidad. Debes tener el nivel entrenado o mejor en la habilidad correspondiente para seleccionar una dote de habilidad.

DOTES GENERALES 3.º

A 3.er nivel y cada 4 niveles posteriores, obtienes una dote general.

INCREMENTOS DE HABILIDAD 3.º

A 3.er nivel y cada 2 niveles posteriores, obtienes un incremento de habilidad. Podrás utilizar este incremento de habilidad para obtener el nivel entrenado en una habilidad en la que no lo estés, o para alcanzar el nivel experto en una habilidad en la que ya dispongas del nivel entrenado.

A 7.º nivel, puedes utilizar los incrementos de habilidad para alcanzar el nivel maestro en una habilidad en la que ya dispongas del nivel experto y a 15.º nivel puedes utilizarlos para alcanzar el nivel legendario en una habilidad en la que ya dispongas del nivel maestro.

MEJORAS DE CARACTERISTICA 5.º

A 5.º 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 por encima, o en 2 si está por debajo de 18.

DOTES DE ASCENDENCIA 5.º

Además de la dote de ascendencia con la que empezaste, obtienes una nueva dote de ascendencia a 5.º nivel y cada 4 niveles posteriores.

REFLEJOS RÁPIDOS 5.º

Tus reflejos son tan rápidos como un relámpago. Tu nivel de competencia para las salvaciones de Reflejos se incrementa a experto.

EXPERIENCIA CON LAS ARMAS 5.º

Te has dedicado a aprender las complejidades de tus armas.

Tu competencia para las armas sencillas, las marciales y los ataques sin arma se incrementa a nivel experto.

CONJUROS ESTUDIOSOS 7.º

Tus estudios híbridos te conceden conjuros adicionales que pueden potenciar tu poder en combate. Obtienes 2 espacios de conjuro estudioso especiales de 2.º nivel, que se pueden utilizar para preparar *escalada de araña*, *impacto verdadero*, *respiración acuática* y un conjuro adicional dependiendo de tus estudios híbridos. Añades a tu libro de conjuros cualquier conjuro derivado de este rasgo de clase. A 11.º nivel, los espacios de conjuro adicionales se incrementan a 3.er nivel y añades *acelerar* y un conjuro adicional dependiendo de tus estudios híbridos. A 13.er nivel, los espacios de conjuro adicionales se incrementan a 4.º nivel y añades *volar* y un conjuro adicional dependiendo de tus estudios híbridos.

Sombra risueña 7.º: *imagen múltiple*; 11º: *desviar la culpa* (pág. 103); 13.º: *puerta dimensional*

Broquel brillante 7.º: *resistir energía*; 11.º: *agresión custodiadora* (pág. 89); 13.º: *piel pétrea*

Distancia de luz estelar 7.º: *visión en la oscuridad*; 11.º: *muro de viento*; 13.º: *libertad de movimientos*

Hierro inexorable 7.º: *agrandar*; 11.º: *ligadura terrestre*; 13.º: *ancla dimensional*

Árbol retorcido 7.º: *boca mágica*; 11.º: *lentificar*; 13.º: *intermitencia*

ESPECIALIZACIÓN EN UN ARMA 7.º

Puedes infligir heridas mayores con tus armas favoritas. Infliges 2 de daño adicional con las armas y los ataques sin arma en los que dispones del nivel experto. Este daño se incrementa a 3 si dispones del nivel maestro y a 4 si dispones del legendario.

ALERTA 9.º

Permaneces alerta a las amenazas que te rodean. Tu nivel de competencia para Percepción se incrementa a experto.

LANZADOR DE CONJUROS EXPERTO 9.º

Tu comprensión fundamental de la magia mejora, haciendo que tus conjuros sean más difíciles de resistir. Tus niveles de competencia para las tiradas de ataque de conjuro arcano y las CD de conjuro se incrementan a experto.

RESOLUCION 9.º

Has reforzado tu mente mediante la resolución. Tu nivel de competencia para las salvaciones de Voluntad se incrementa a maestro. Cuando obtienes un éxito en una salvación de Voluntad, en su lugar obtienes un éxito crítico.

EXPERIENCIA CON ARMADURA INTERMEDIA 11.º

Has aprendido a defenderte mejor contra los ataques. Tus niveles de competencia para armadura ligera, armadura intermedia y defensa sin armadura se incrementan a experto.

MAESTRÍA CON LAS ARMAS 13.º

Entiendes tus armas por completo. Tus niveles de competencia para las armas sencillas, las marciales y los ataques sin arma se incrementan a experto.

ESPECIALIZACIÓN MAYOR EN UN ARMA 15.º

Tu daño procedente de especialización en un arma se incrementa a 4 con las armas y los ataques sin arma en los que tienes el nivel experto, 6 si tienes el nivel maestro y 8 si tienes el nivel legendario.

JUGGERNAUT 15.º

Tu cuerpo está acostumbrado a las adversidades físicas y es resistente a un amplio abanico de enfermedades. Tu nivel de competencia para las salvaciones de Fortaleza se incrementa a maestro. Cuando obtienes un éxito en una salvación de Fortaleza, en su lugar obtienes un éxito crítico.

LANZADOR DE CONJUROS MAESTRO 17.º

Fortificas tus conjuros con una pericia maestra. Tus niveles de competencia para las tiradas de ataque de conjuro arcano y las CD de conjuro se incrementan a maestro.

MAESTRÍA CON ARMADURA INTERMEDIA 17.º

Tu habilidad con las armaduras ligeras e intermedias mejora, incrementando tu capacidad de evitar los golpes. Tus niveles de competencia para armadura ligera, armadura intermedia y defensa sin armadura se incrementan a maestro.

IMPACTO DE CONJURO DOBLE 19.º

Puedes extender la magia de los conjuros que almacenas con Impacto de conjuro. Tras realizar un Impacto de conjuro con uno lanzado a partir de un espacio de conjuro, retienes un eco del mismo, almacenado en tu cuerpo. La siguiente vez que lleves a cabo un Impacto de conjuro, puedes lanzar de nuevo el mismo sin gastar un espacio de conjuro.

Si prefieres lanzar un conjuro diferente con Impacto de conjuro o pasa 1 minuto sin utilizar el conjuro almacenado, éste se disipa inofensivamente.

TÉRMINOS CLAVE

Verás aparecer el siguiente término clave en muchos rasgos de clase del magus.

Posición: una posición es una estrategia de combate general que adoptas utilizando una acción con el rasgo posición, y permaneces en ella durante algún tiempo. Una posición dura hasta que eres derribado, hasta que sus requisitos (si los hay) se infringen, hasta que acaba el encuentro o hasta que adoptas una nueva posición, lo que sucede primero. Después de utilizar una acción con el rasgo posición, no puedes utilizar otra durante 1 asalto. Sólo puedes entrar en una posición o estar en la misma en el modo encuentro.



DOTES DE MAGUS

Si quieres revisar las dotes de magus por nombre en lugar de por nivel, utiliza esta tabla.

Dote	Nivel
Acero sustentador	10
Alumno del bastón	4
Alzar un tomo	1
Análisis del magus	1
Asalto acelerado	14
Ataque de oportunidad	6
Barrido de conjuro	8
Bastón fusionado	8
Bloqueo deslumbrante	10
Broquel de emergencia	4
Capturar magia	8
Cascada resonante	16
Colmillo de fuerza	2
Conjuro de torbellino	20
Conjuro en espera	8
Contramedidas en cascada	6
Desaparición dimensional	10
Expansión de truco	2
Familiar mejorado	2
Familiar	1
Foco de confluencia	12
Impacto de conjuro abrumador	12
Impacto de conjuro de estocada	10
Impacto de conjuro devastador	4
Impacto de conjuro disipador	16
Impacto de conjuro expansivo	2
Impacto de conjuro meteórico	10
Impacto de conjuro molesto	4
Impacto de conjuro supremo	20
Impacto de conjuro versátil	18
Impresión rúnica	8
Lanzamiento de conjuros firme	4
Manantial de confluencia	18
Ojos de luz estelar	4
Parada de conjuro	2
Parada preternatural	14
Pergamino del atacante	4
Puños arcanos	1
Rayo en cascada	10
Recarga rápida	10
Saber es poder	6
Sentido mágico	12
Sudario arcano	14
Tomo escudado	6
Vaina espiritual	2

Dotes de magus

En cada nivel en el que obtienes una dote de magus, puedes seleccionar una de las siguientes. Debes cumplir todos los requisitos antes de seleccionarla.

1.ER NIVEL

ALZAR UN TOMO ❖ — DOTE 1

MAGUS

Requisitos Sostienes un libro.

Alzas el libro que estás sosteniendo y lo abres para defenderte y acelerar tus estudios. El libro permanece alzado hasta el inicio de tu siguiente turno. Mientras tienes un libro alzado, obtienes un modificador +2 por circunstancia a la CA y un bonificador +1 por circunstancia a Recordar conocimiento para identificar criaturas utilizando una habilidad relacionada con el tema del libro (Arcanos si estás utilizando tu libro de conjuros). Este modificador es adicional a cualquier modificador por objeto que el libro concede normalmente a la prueba.

Si dispones de Bloqueo con el escudo, puedes utilizar el tomo para esa dote (Dureza 3, PG 12, UR 6) como si fuera un escudo. Siempre que utilices una aptitud que te permita Alzar un escudo, como por ejemplo Broquel de emergencia, en su lugar puedes Alzar un tomo, cambiando cualquier requisito que normalmente requiera un escudo para que se aplique a tu libro.

ANÁLISIS DEL MAGUS ❖ — DOTE 1

MAGUS

Prerrequisitos Impacto de conjuro

Llevas a cabo un análisis informado por tu conocimiento sobre cómo pelea una criatura. Haz una prueba de Recordar conocimiento sobre una criatura. Obtienes un modificador +1 por circunstancia a la prueba si has acertado previamente a la criatura con un Golpe en ese turno. Si la prueba tiene éxito, recargas tu Impacto de conjuro. El objeto de tu prueba queda temporalmente inmune al Análisis del magus durante 1 día.

FAMILIAR — DOTE 1

MAGUS

Haces un pacto con una criatura que te ayuda en tus tareas marciales y te asiste en el lanzamiento de conjuros Obtienes un familiar (*Reglas básicas*, pág. 217).

PUÑOS ARCANOS — DOTE 1

MAGUS

Tu entrenamiento físico abarca diversas formas de combate sin armas. El dado de daño para tu puño cambia a 1d6 en lugar de 1d4. No sufres el penalizador -2 por circunstancia habitual cuando llevas a cabo un ataque letal con el puño o cualquier otro ataque sin armas. Tus ataques sin armas obtienen el rasgo arcano, lo que los convierte en mágicos. A 5.º nivel, también obtienes los efectos de especialización crítica de los ataques sin armas en el grupo de pelea y con armas del grupo de pelea.

2.º NIVEL

COLMILLO DE FUERZA — DOTE 2

MAGUS

Prerrequisitos reserva de foco

Puedes convertir tu ataque en un borrón de fuerza infalible. Aprendes el conjuro de confluencia *colmillo de fuerza* (pág. 143). Incrementa en 1 el número de Puntos de Foco de tu reserva de foco.

EXPANSIÓN DE TRUCO — DOTE 2

MAGUS



un estudio dedicado te permite preparar una gama más amplia de conjuros sencillos. Puedes preparar dos trucos adicionales cada día.

FAMILIAR MEJORADO — DOTE 2

MAGUS

Prerrequisitos un familiar

Infundes a tu familiar más energía mágica. Puedes seleccionar cuatro aptitudes de familiar o de amo cada día, en lugar de dos.

IMPACTO DE CONJURO EXPANSIVO — DOTE 2

MAGUS

Prerrequisitos Impacto de conjuro

Has adaptado una amplia gama de conjuros para que funcionen con tus ataques. En lugar de tener que usar con Impacto de conjuro uno que tenga tirada de ataque de conjuros, podrás utilizar uno dañino que pueda designar como objetivo a una criatura que tenga una área de explosión, cono o línea (respetando cualquier otra restricción de Impacto de conjuro). Cuando Lanzas un conjuro que no tiene tirada de ataque de conjuros como parte de un Impacto de conjuro, funciona de la siguiente forma.

- Si tu Golpe falla críticamente, el conjuro se pierde sin efecto.
- Las criaturas utilizan sus defensas normales contra el conjuro, como por ejemplo las tiradas de salvación.
- Si el conjuro te permite seleccionar objetivos, en su lugar designa como objetivo tan sólo a la criatura atacada con tu Golpe.
- Si el conjuro tiene área, el objetivo debe hallarse en la misma. una explosión se centra en una esquina de la casilla del objetivo, o en la esquina de una casilla más cercana al centro del objetivo, si éste es Grande o mayor; si hay más de una elegible, la esquina la eliges tú. Un cono o línea se emite a partir de ti y debe incluir el objetivo; si no estás adyacente al mismo (utilizando un arma con alcance o distancia de luz estelar, por ejemplo), elige cualquier casilla adyacente al objetivo como origen. El conjuro afecta a todas las criaturas en la zona de la forma normal, pero el Golpe sólo designa como objetivo a una criatura.

PARADA DE CONJURO ❖ — DOTE 2

MAGUS

Requisitos Tienes libre una o más manos.

Infundes poder mágico a tu cuerpo o a tus armamentos para poder parar tanto ataques físicos como mágicos. Alzas tu guardia, obteniendo un modificador +1 por circunstancia a la CA y a las tiradas de salvación contra conjuros que te designan como objetivo hasta el final de tu siguiente turno, mientras continúas cumpliendo los requisitos.



Ejemplo de magus

Peleador arcano

Infundes energía de conjuros a una arma enorme.

PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA

Haz que la Fuerza sea tu puntuación más alta y elige una buena Constitución.

HABILIDADES

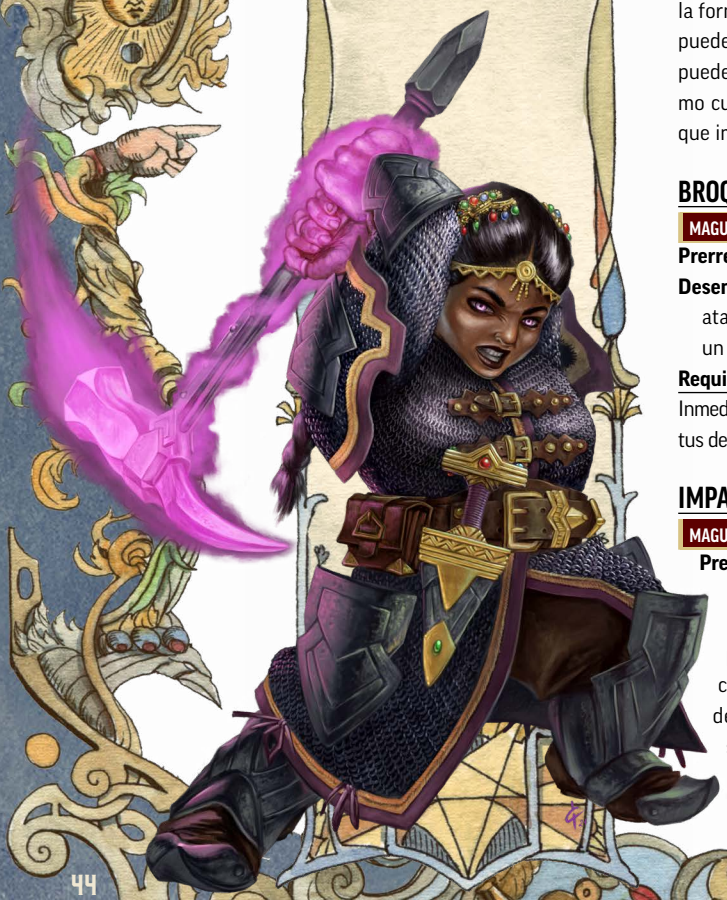
Arcanos, Artesanía, Atletismo, Intimidación, Medicina.

ESTUDIO HÍBRIDO

Hierro inexorable

DOTES

Colmillo de fuerza (2.º), Impacto de conjuro devastador (4.º), Ataque de oportunidad (6.º), Bastón fusionado (8.º)



VAINA ESPIRITUAL — DOTE 2

ARCANO · CONJURACIÓN · EXTRADIMENSIONAL · MAGUS

Has construido mágicamente una vaina extradimensional para tu arma, a la que accedes a través de la ropa, típicamente mediante un bolsillo, manga o costura. Dicha vaina es difícil de ver, por lo que te concede un modificador +2 por circunstancia a tus pruebas de Sigilo para Ocultar un objeto en su interior. Una vaina espiritual tan sólo puede albergar una arma a la vez, que debe tener Impedimenta 1 o menos.

Durante un Impacto de conjuro, puedes Interactuar para desenvainar antes de Lanzar el conjuro. Puedes desenvainar o envainar un arma en una vaina espiritual como una acción de Interactuar, como cualquiera que sostiene o lleva puesta la ropa que contiene la vaina. Se puede utilizar un conjuro de *disipar magia* o un efecto similar contra la vaina espiritual para expulsar el arma. La prueba de contrarrestar se lleva a cabo contra tu CD de conjuros y utiliza el nivel de contrarrestar de la vaina, que es 1. El arma también resulta expulsada si quedas inconsciente.

4.º NIVEL

ALUMNO DEL BASTON — DOTE 4

MAGUS

Prerrequisitos Cascada arcana, estudio híbrido árbol retorcido

Has estudiado extensamente el bastón para aprender las capacidades ocultas de tu arma elegida. Cuando obtienes un éxito crítico en una tirada de ataque utilizando un bastón, aplica el efecto de especialización crítica del grupo palos. Mientras estás en la posición Cascada arcana, tu bastón obtiene el rasgo letal d6, con el daño del dado letal del mismo tipo que el daño adicional de Cascada arcana.

Además, puedes colocar runas de propiedad en un bastón mágico preparado por ti, aunque normalmente un bastón mágico no suelen poder albergar runas de propiedad. Primero debes inscribir las runas de propiedad en tu libro de conjuros, utilizando el mismo proceso que para transferir una runa (*Reglas básicas*, pág. 595). La runa adopta la forma de un diagrama especializado en tu libro de conjuros, ocupando una página. No puedes inscribir runas que no se puedan colocar en un bastón no mágico, ni tampoco puedes inscribir la runa *cambiante*. Cuando preparas un bastón, puedes impartir al mismo cualquier número de runas de propiedad desde tu libro de conjuros, hasta el límite que impone la runa de potencia de arma del bastón.

BROQUEL DE EMERGENCIA ↻ — DOTE 4

MAGUS

Prerrequisitos estudio híbrido broquel brillante

Desencadenante Un enemigo te impacta con un Golpe cuerpo a cuerpo o una tirada de ataque de conjuros cuerpo a cuerpo o bien fallas una salvación contra el conjuro de un enemigo.

Requisitos Empuñas un escudo o tienes preparado el conjuro *escudo*.

Inmediatamente Alzas un escudo o lanzas *escudo*. El modificador por circunstancia se aplica a tus defensas cuando determinas el desenlace del ataque o conjuro desencadenante.

IMPACTO DE CONJURO DEVASTADOR ◆◆ — DOTE 4

MAGUS

Prerrequisitos Cascada arcana, estudio híbrido hierro inexorable, Impacto de conjuro

Requisitos Estás en la posición Cascada arcana y tu Impacto de conjuro está cargado.

Los barridos de tu Impacto de conjuro son tan amplios y devastadores que salpican a los enemigos cercanos. Haz un Impacto de conjuro. Los enemigos adyacentes al objetivo sufren tanto daño por salpicadura como 2 + el daño adicional debido a Cascada arcana. El tipo de daño es el mismo que el de Cascada arcana; si el conjuro ya inflige daño por salpicadura del mismo tipo, combina juntos los daños antes de aplicar debilidades o resistencias.

IMPACTO DE CONJURO DISTRACTOR ◆◆ DOTE 4

MAGUS

Prerrequisitos estudio híbrido sombra risueña, Impacto de conjuro

Requisitos Estás en la posición Cascada arcana y tienes una mano libre.

Tejes magia extractora con una mano para potenciar tu Impacto de conjuro. Haz un Impacto de conjuro y Finta contra el objetivo de tu Golpe. Hazlo inmediatamente antes de dar el Golpe, pero después de elegir tu objetivo. La Finta obtiene los rasgos arcano, Ilusión y visual y siempre tiene los efectos básicos de una Finta, en lugar de aplicar ningún ajuste o efecto alternativo debido a otras dotes o aptitudes.

LANZAMIENTO DE CONJUROS FIRME DOTE 4

MAGUS

Confiado en tu técnica, no pierdes fácilmente tu concentración cuando Lanzas un conjuro. Si una reacción interrumpiría tu acción de lanzamiento de conjuros, haz una prueba plana CD 15. Si tienes éxito, tu acción no queda interrumpida.

OJOS DE LUZ ESTELAR DOTE 4

MAGUS

Prerrequisitos Cascada arcana, estudio híbrido distancia de luz estelar

En tu mirada brilla la luz de las estrellas, potenciando tu percepción y tu alcance. Cuando llevas a cabo un Golpe a distancia mientras te encuentras en la posición Cascada arcana, reduces la CD de tu prueba plana para designar como objetivo a una criatura oculta o escondida de ti. La CD se reduce a 3 en lugar de 5 contra una criatura oculta y a 9 en lugar de 11 contra una escondida. Cuando lanzas *estrella fugaz* y designas como objetivo a una criatura escondida, no necesitas la prueba plana para designar como objetivo a una criatura escondida con un Golpe a distancia.

PERGAMINO DEL ATACANTE DOTE 4

MAGUS

Prerrequisitos Impacto de conjuro

Puedes fijar un pergamino a tu arma o a tus *vendas de golpes poderosos* para fusionar su conjuro en un ataque, doblándolo con cuidado alrededor de una parte del arma o sellándolo a la superficie de la misma. Fijar un pergamino requiere la acción Fijar un talismán (*Reglas básicas*, pág. 561). Sólo puedes tener un pergamino fijado a un arma a la vez, y no puedes tener a la vez fijados un talismán y un pergamino.

Puedes Lanzar el conjuro como parte de un Impacto de conjuro, suponiendo que dicho conjuro es uno que puedes utilizar normalmente con Impacto de conjuro. No puedes Lanzar el conjuro de ninguna otra forma mientras el pergamino está fijado, aunque puedes usar de nuevo Fijar un talismán para quitar el pergamino y utilizarlo como un pergamino normal, si bien un poco arrugado.

6.º NIVEL

ATAQUE DE OPORTUNIDAD ↷ DOTE 6

MAGUS

Desencadenante Una criatura a tu alcance utiliza una acción de manipular o de movimiento, hace un ataque a distancia o abandona una casilla durante una acción de movimiento que está utilizando.

Atacas a un enemigo vulnerable. Da un Golpe cuerpo a cuerpo contra la criatura desencadenante. Si tu ataque resulta en un impacto crítico y el desencadenante era una acción de manipular, interrumpes dicha acción. Este Golpe no cuenta contra tu penalizador por ataque múltiple y tu penalizador por ataque múltiple no se aplica a este Golpe.

CONTRAMEDIDAS EN CASCADA DOTE 6

MAGUS

Prerrequisitos Cascada arcana, reserva de foco

Cuando estás en Cascada arcana, puedes hacerte resistente a la magia. Aprendes el conjuro de confluencia *contramedida en cascada* (pág. 143). Incrementa en 1 el número de Puntos de Foco de tu reserva de foco.

SABER ES PODER DOTE 6

MAGUS

Cuando obtienes un éxito crítico en una prueba de Recordar conocimiento acerca de la criatura, obtienes un modificador +1 por circunstancia a tu siguiente tirada de ataque contra dicha criatura, a tu CA contra su siguiente tirada de ataque y a tu salvación contra su siguiente efecto que la requiera. Si compartes esta información con tus aliados, ellos también obtienen los beneficios. Si no se utilizan, éstos modificadores acaban después de 1 minuto.

TOMO ESCUDADO DOTE 6

ARCANO MAGUS TRANSMUTACION

Prerrequisitos Has alzado un tomo

Durante tus preparativos diarios, puedes fusionar mágicamente un escudo con tu libro favorito, donde aparece como un elaborado punto de lectura. Mientras ambos están fusionados, el libro comparte la Dureza, Puntos de Golpe y Umbral de rotura del escudo, y se puede utilizar para Bloquear con el escudo si dispones de dicha reacción con el requisito "Has Alzado el tomo" en lugar de los requisitos usuales.

Puedes cambiar la forma de los objetos fusionados desde la de un libro hasta de un escudo con un motivo en forma de libro como una sola acción, que tiene el rasgo concentrar. Cuando el objeto está en forma de libro, puedes hacerlo y Alzar el tono, y cuando está en forma de escudo, puedes Alzar el escudo, Activarlo y obtener cualquier otro beneficio o efecto que el escudo normalmente tiene (como por ejemplo el modificador por guardia contra conjuros del escudo a las tiradas de salvación contra la magia). La fusión dura hasta tus siguientes preparativos diarios.

8.º NIVEL

BARRIDO DE CONJURO ◆◆◆ DOTE 8

MAGUS

Prerrequisitos Impacto de conjuro

Requisitos Tu Impacto de conjuro está cargado

Atacas en un arco y aplicas tu conjuro contra todo aquel al que



Ejemplo de magus

Puño arcano

La magia potencia tus ataques sin arma.

PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA

Haz que la Destreza sea tu puntuación más alta, y consigue un Carisma decente.

HABILIDADES

Acrobacias, Arcanos, Atletismo, Engaño, Sigilo

ESTUDIO HÍBRIDO

Sombra risueña

DOTES

Puños arcanos (1.º), Impacto de conjuro molesto (4.º), Barrido de conjuro (8.º)



aciertas. Haz un Impacto de conjuro, pero tira Golpes separados para atacar a dos criaturas, cada una de las cuales debe estar a tu alcance de cuerpo a cuerpo, debiendo además estar adyacentes entre sí. Si tu conjuro podría afectar a dos o más objetivos, afecta a cualquier enemigo impactado por ti, no tan sólo el primero; de lo contrario, elige un objetivo para que lo afecte el conjuro. Un Barrido de conjuro cuenta como dos ataques para tu penalizador por ataque múltiple, pero éste no se incrementa hasta después de haber hecho ambos ataques.

Si estás utilizando un arma que dispone del rasgo barrido, su modificador por circunstancia se aplica contra ambos objetivos. Sólo puedes utilizar esta actividad con Golpes cuerpo a cuerpo, incluso si dispones del estudio híbrido distancia de luz estelar o una aptitud similar.

Si utilizas Impacto de conjuro expansivo para llevar a cabo un Impacto de conjuro con uno de área, aplica el área tal y como se describe en Impacto de conjuro expansivo, eligiendo una de las criaturas a las que Golpeas para determinar el área y si el conjuro falla debido a un Golpe que resulta en un fallo crítico. Si utilizas Impacto de conjuro expansivo para llevar a cabo un Impacto de conjuro con un conjuro que debe tener un objetivo, el conjuro se pierde por completo tan sólo si ambos Golpes resultan en fallos críticos.

BASTIÓN FUSIONADO — DOTE 8

ARCANO MAGUS TRANSMUTACION

Prerrequisitos Impacto de conjuro

Cuando preparas un bastón, puedes juntarlo con un arma para fusionar ambos objetos. Puedes cambiar la forma de los objetos fusionados desde la del arma hasta la del bastón o viceversa como una sola acción, que tiene el rasgo concentrar. Cuando el objeto está en forma de bastón, puedes Lanzar los conjuros desde el mismo y beneficiarte de cualquier otra aptitud que el bastón concede. El bastón y el arma comparten sus runas fundamentales, utilizando la runa de potencia de arma y la runa de golpe de mayor nivel. No comparten ningunas otras runas ni aptitudes específicas.

Puedes Lanzar conjuros desde el bastón como parte de un Impacto de conjuro, incluso cuando el bastón está en forma de arma. De lo contrario, no puedes lanzar los conjuros del bastón mientras está en forma de arma.

La fusión dura hasta tus siguientes preparativos diarios, aunque puedes invertir 10 minutos en separar ambos objetos y fusionar el bastón con un arma diferente. La fusión sólo funciona para ti. Un usuario diferente puede utilizar el bastón en su forma actual, pero no puede transformarlo, ni obtener el beneficio de las runas compartidas ni utilizar sus conjuros para un Impacto de conjuro si está en forma de arma.

CAPTURAR MAGIA — DOTE 8

MAGUS

Prerrequisitos Cascada arcana

Desencadenante Tienes éxito en tu salvación contra el conjuro dañino de un enemigo o bien un enemigo falla una tirada de ataque de conjuros contra ti utilizando un conjuro dañino.

Cuando resistes a un conjuro, capturas parte de su magia para tu propio uso. Entras en tu posición Cascada arcana, utilizando el conjuro desencadenante para determinar qué tipo de daño inflige tu Cascada arcana. Alternativamente, si ya estás en Cascada arcana, en su lugar puedes amplificar temporalmente sus efectos. Hasta el final de tu siguiente turno, obtienes un modificador +2 por estatus al daño derivado de tu Cascada arcana.

CONJURO EN ESPERA — DOTE 8

MAGUS

Prerrequisitos Impacto de conjuro

Has refinado un conjuro como tu técnica de combate favorita y lo has practicado tanto que ya no necesitas prepararlo para lanzarlo. Elige un conjuro en tu libro que puedes utilizar con Impacto de conjuro y que no tiene un nivel superior al espacio de conjuro de magus de mayor nivel del que dispones. Puedes Lanzar este conjuro sin tenerlo preparado de antemano, gastando un espacio de conjuro de

suficiente nivel para lanzar el conjuro elegido. Puedes cambiar este conjuro cada vez que añadas conjuros nuevos a tu libro, o bien estudiando tu libro de conjuros durante 1 hora.

IMPRESIÓN RÚNICA — DOTE 8

MAGUS

Prerrequisitos reserva de foco

Puedes replicar temporalmente los efectos de una runa de propiedad para tus ataques con arma o sin arma. Aprendes el conjuro de confluencia *impresión rúnica* (pág. 144). Incrementa en 1 el número de Puntos de Foco de tu reserva de foco.

10.º NIVEL

ACERO SUSTENTADOR ◆ — DOTE 10

ARCANO CURACIÓN MAGUS NIGROMANCIA POSITIVO

Prerrequisitos Cascada arcana, estudio híbrido hierro inexorable

Desencadenante Lanzas un conjuro utilizando un espacio de conjuro.

Requisitos Estás en la posición Cascada arcana.

Absorbes magia en tu arma, utilizando su sustancia para transformar la magia en energía restablecedora. Recuperas tantos Puntos de Golpe como el doble del nivel del conjuro y tiras para acabar cualquier daño negativo persistente que te afecta.

Si el conjuro era de la escuela de nigromancia, cualquier daño negativo persistente que te afecta acaba automáticamente y, si quieres, puedes cambiar el tipo de daño de Cascada arcana a positivo. (habitualmente el daño positivo sólo afecta a los muertos vivientes o a otras criaturas con curación negativa).

BLOQUEO DESLUMBRANTE — DOTE 10

EVOCACIÓN LUZ MAGUS VISUAL

Prerrequisitos Cascada arcana, estudio híbrido broquel brillante

Requisitos Estás en la posición Cascada arcana.

Cuando utilizas Bloqueo con el escudo, puedes crear un fogonazo de luz brillante y multicolor en un cono de 15 pies (*4,5 m*). Todas las criaturas en el interior del área deben hacer una salvación de Fortaleza, con los siguientes efectos.

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 para frotarse los ojos y acabar con el estado de ceguera.

Fallo crítico El objetivo queda cegado durante 1 asalto y deslumbrado durante 1 hora.

DESAPARICIÓN DIMENSIONAL — DOTE 10

MAGUS

Prerrequisitos conjuro de foco *asalto dimensional*, estudio híbrido sombra risueña

Te beneficias del teletransporte para ocultar mejor tu posición. Cuando lanzas *asalto dimensional*, quedas afectado por un conjuro de invisibilidad al final del teletransporte. Puedes elegir no llevar a cabo el Golpe que forma parte normalmente de *asalto dimensional*. Si llevas a cabo el Golpe, tu invisibilidad acaba después del mismo, como es normal para la invisibilidad.

IMPACTO DE CONJURO DE ESTOCADA ◆◆ — DOTE 10

ARCANO MAGUS TRANSMUTACION

Prerrequisitos Impacto de conjuro, estudio híbrido árbol retorcido

Requisitos Estás empuñando un bastón.

Tu conjuro desenmaraña la estructura de tu bastón para hacerlo excepcionalmente largo, o incluso separarlo en esquirlas que se mantienen juntas mediante el poder mágico. Haz un Impacto de conjuro con un bastón, con un conjuro que no es ni un truco ni un conjuro de foco Incrementa el alcance de bastón en 5 pies (*1,5 m*) x el nivel del conjuro.

IMPACTO DE CONJURO METEÓRICO ◆◆ — DOTE 10

ARCANO EVOCACIÓN MAGUS

Prerrequisitos Impacto de conjuro, estudio híbrido distancia de luz estelar

Requisitos Empuñar un arma a distancia o arrojadiza, o dispones de un ataque a distancia sin arma.

Un rastro de energía fluye hacia ti procedente de tu objetivo. Haz un Impacto de conjuro con un arma a distancia o un ataque a distancia sin arma contra un objetivo dentro del primer incremento de rango de distancia del arma o del ataque sin arma. El conjuro que lances para el Impacto de conjuro no podrá ser ni un truco ni un conjuro de foco. Cada criatura en una línea entre el objetivo y tú, excluyendo los al objetivo y a ti, sufre tanto daño como el doble del nivel del conjuro.

Determina el tipo de daño tal y como se describe en Cascada arcana.

RAYO EN CASCADA ◆ — DOTE 10

ATAQUE MAGUS

Prerrequisitos Impacto de conjuro

Requisitos Tu última acción fue un Impacto de conjuro con éxito y el conjuro lanzado infligía daño por energía (ácido, electricidad, frío, fuego, fuerza, negativo, positivo o sónico).

La energía mágica se derrama hasta extenderse más allá de la criatura atacada. El flujo de energía forma un rayo con un rango de distancia de 60 pies (*18 m*) de la criatura a la que has dañado. No puedes designar como objetivo del rayo a ninguna de las criaturas dañadas por tu Impacto de conjuro. Haz una tirada de ataque de conjuros contra la CA del nuevo objetivo con el mismo penalizador al ataque múltiple que el Golpe. Con un impacto, el objetivo del rayo sufre 1d4 daño por nivel de conjuro del mismo tipo de daño por energía que inflige el conjuro (doble daño con un impacto crítico). Si lanzas el conjuro en tu Impacto de conjuro a partir de un espacio de conjuro, el daño de Rayo en cascada se incrementa a 1d8 por nivel de conjuro.

Si el conjuro inflige más de un tipo de daño por energía, debes elegir tan sólo uno para el rayo. Este rayo tiene el rasgo ataque, los rasgos de escuela y de tradición del conjuro original y el rasgo correspondiente al tipo de daño.

RECARGA RÁPIDA ◆ — DOTE 10

MAGUS

Prerrequisitos Impacto de conjuro

Frecuencia una vez al día



Ejemplo de magus

Francotirador de conjuros

Tus conjuros vuelan con tanta rapidez y puntería como tus flechas.

PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA

La destreza es tu puntuación de característica más importante.

HABILIDADES

Acrobacias, Arcanos, Engaño, Sigilo, Sociedad

ESTUDIO HÍBRIDO

Distancia de luz estelar

DOTES

Impacto de conjuro expansivo (2.º), Ojos de luz estelar (4.º), Impresión rúnica (8.º)



Utilizas un truco arcano para recuperar tu capacidad de fusionar conjuros y ataques. Recargas tu Impacto de conjuros.

12.º NIVEL

IMPACTO DE CONJURO ABRUMADOR ◆◆ — DOTE 12

MAGUS

Prerrequisitos Impacto de conjuro

Requisitos Tu Impacto de conjuro está cargado

Atraviesas la resistencia de tu enemigo. Haz un Impacto de conjuro. El conjuro que lanzas como parte del Impacto de conjuro ignora una cantidad de la resistencia del objetivo al daño por ácido, electricidad, frío, fuego o sónico igual a tu nivel. Esto se aplica a todo el daño que inflige el conjuro, incluyendo el daño persistente y el daño causado por un efecto continuado del conjuro. Las inmunidades de una criatura no se ven afectadas.

FOCO DE CONFLUENCIA — DOTE 12

MAGUS

Prerrequisitos conjuros de confluencia

Te imaginas cómo vas a tejer la magia y a combatir en futuras batallas, mejorando tu foco. Si has gastado por lo menos 2 Puntos de Foco desde la última vez que Reenfocaste, recuperas 2 puntos de foco en vez de 1 cuando Reenfocas.

SENTIDO MÁGICO — DOTE 12

ADIVINACIÓN ARCANO DETECCIÓN MAGUS

Tienes literalmente un sexto sentido para la magia ambiental en tus proximidades. Puedes sentir la presencia de las auras mágicas como si estuvieras siempre utilizando un conjuro de *detectar magia* de 1.er nivel. Sólo detecta magia en tu campo visual. Cuando Buscas, obtienes los beneficios de un conjuro de *detectar magia* de 3.er nivel en las cosas que ves (además de los beneficios normales de Buscar). Puedes apagar y encender este sentido con una acción gratuita al inicio o al final de tu turno.

14.º NIVEL

ASALTO ACELERADO — DOTE 14

MAGUS

Prerrequisitos Parada de conjuro

Puedes acelerarte a ti mismo para moverte y atacar de forma más rápida. Aprendes el conjuro de confluencia asalto acelerado (pág.143). Incrementa en 1 el número de Puntos de Foco de tu reserva de foco.

PARADA PRETERNATURAL ↷ — DOTE 14

MAGUS

Prerrequisitos Parada de conjuro

Desencadenante Eres designado como objetivo de un Golpe o tirada de ataque de conjuros, o estás a punto de hacer una tirada de salvación contra un efecto de conjuro.

Requisitos Tienes libre una o más manos.

Interpones tu arma o tu brazo en el último segundo para evitar el daño. Obtienes un modificador +2 por circunstancia a la CA y a las tiradas de salvación contra el efecto desencadenante hasta el inicio de tu siguiente turno.

SUDARIO ARCANO ◆ — DOTE 14

MAGUS

Prerrequisitos Cascada arcana, Impacto de conjuro

Frecuencia una vez por turno

Requisitos Tu acción más reciente ha sido Lanzar un conjuro desde un espacio de conjuros o llevar a cabo un Impacto de conjuro con un conjuro de un espacio de conjuros

Tu conjuro tiene un poderoso efecto secundario , que te concede brevemente cierto conjuro, dependiendo del que lanzaste. Usas Cascada arcana y quedas sujeto a un efecto secundario adicional dependiendo de la escuela de tu conjuro más reciente. La duración del efecto se extiende hasta el final de tu siguiente turno o su duración normal, la mayor de ambas. Utilizar Sudario arcano de nuevo acaba cualquier conjuro existente obtenido a partir de esta dote.

- **Abjuración** *piel pétrea*
- **Adivinación** *ver lo invisible*
- **Conjuración** *intermitencia*
- **Encantamiento** *heroísmo*
- **Evocación** *escudo de fuego*
- **Ilusión** *invisibilidad* (acaba tras una acción hostil, como habitualmente)
- **Nigromancia** *falsa vida*
- **Transmutación** *paso ligero*

16.º NIVEL

CASCADA RESONANTE ◆ — DOTE 16

MAGUS

Prerrequisitos Cascada arcana

Desencadenante Utilizas Cascada arcana

Cuando entras en tu Cascada arcana, dispersas el refuerzo mágico a tus aliados cercanos. Concede es el daño adicional de Cascada arcana en un aura que afecta a todos los aliados en una emanación de 5 pies (*1,5 m*). Esto utiliza tan sólo el daño base de la posición y está basado en la especialización en un arma del aliado; no utiliza ningún incremento procedente de bonificadores, del estudio híbrido sombra risueña ni nada por el estilo. Como es normal para los efectos duplicados, múltiples Cascadas arcana las que afectan a la misma criatura no son acumulativas.

IMPACTO DE CONJURO DISIPADOR ◆◆◆ — DOTE 16

MAGUS

Prerrequisitos Impacto de conjuro

Requisitos Tu Impacto de conjuro está cargado

El conjuro que vehiculas intenta expulsar la magia que afecta a tu enemigo. Haz un Impacto de conjuro. Si impactas, también intentas contrarrestar un solo conjuro (a tu elección) activo sobre el objetivo. El nivel de contrarrestar es la mitad de tu nivel redondeado hacia arriba y el modificador a la prueba de contrarrestar es el modificador estándar para contrarrestar con un conjuro (tu modificador por Inteligencia más tu modificador por competencia al lanzamiento de conjuros, más cualquier modificador o penalizador que se aplique específicamente a las pruebas de contrarrestar).

18.º NIVEL

IMPACTO DE CONJURO VERSÁTIL — DOTE 18

MAGUS

Prerrequisitos Impacto de conjuro

Puedes canalizar el reino completo de posibilidades de tu libro de conjuros en un ataque. Una vez durante tus preparativos diarios puedes utilizar un espacio de conjuro para albergar ese potencial infinito en lugar de utilizarlo para preparar un conjuro. Cuando llevas a cabo un Impacto de conjuro, puedes gastar este espacio de conjuro especial para preparar de inmediato y lanzar un conjuro a partir de tu libro de conjuros a 2 niveles menos que el nivel del espacio (como es normal cuando se preparan conjuros, puedes utilizar un conjuro de un nivel aún más inferior, potenciándolo adecuadamente). En dicho espacio de conjuro no tienes ningún conjuro preparado hasta que lanzas desde el mismo.

MANANTIAL DE CONFLUENCIA — DOTE 18

MAGUS

Prerrequisitos Foco de confluencia

Has conseguido un equilibrio mágico y físico perfecto, que permite a la magia fluir a tu interior y a través de ti de forma más fácil. Puedes recuperar 3 Puntos de Foco cuando Reenfocas en lugar de 1 si has gastado por lo menos 3 Puntos de Foco desde la última vez que Reenfocaste.

20.º NIVEL

CONJURO DE TORBELLINO ◆◆◆ — DOTE 20

MAGUS

Prerrequisitos Impacto de conjuro

Requisitos Tu Impacto de conjuro está cargado

Combinas la potencia de un ataque de múltiples objetivos con una ráfaga giratoria de ataques. Utilizas Impacto de conjuro, llevando a cabo un Golpe cuerpo a cuerpo contra cada enemigo a tu alcance en lugar de contra un solo enemigo. Si tu conjuro puede afectar a múltiples objetivos, afecta a todos los que impacta, no tan sólo al primer objetivo, hasta el número de objetivos máximo normal del conjuro. Si Golpeas más objetivos de los que el conjuro puede designar como objetivos, elige cuáles resultan afectados por el conjuro. Cada ataque cuenta contra tu penalizador por ataque múltiple, pero no incrementa dicho penalizador hasta que has llevado a cabo todos tus ataques.

Si utilizas Impacto de conjuro expansivo para llevar a cabo un Impacto de conjuro con uno de área, aplica el área tal y como se describe en Impacto de conjuro expansivo, eligiendo una de las criaturas a las que Golpeas para determinar el área y si el conjuro falla debido a un Golpe que resulta en un fallo crítico.

Si utilizas impacto de conjuro expansivo para llevar a cabo un Impacto de conjuro con uno de objetivo, ninguna criatura a la que fallas críticamente en Golpear se ve afectada por el conjuro, pero éste no se pierde por completo debido a un solo fallo crítico. Sólo puedes utilizar esta actividad con Golpes cuerpo a cuerpo, incluso si dispones del estudio híbrido distancia de luz estelar o una aptitud similar.

IMPACTO DE CONJURO SUPREMO — DOTE 20

MAGUS

Prerrequisitos Impacto de conjuro

Has convertido la combinación de conjuros y de ataques en algo prácticamente espontáneo. Estás permanentemente acelerado. Sólo puedes utilizar tu acción adicional para Golpear o para recargar Impacto de conjuro.





CONVOCADOR

Puedes llamar a tu lado mágicamente a un ser poderoso llamado eidolón, y tú actuar como el conducto mortal que le ancla al mundo. Tanto si tu eidolón es un amigo, un servidor o incluso un dios personal, tu conexión con él te marca como extraordinario, moldeando dramáticamente el curso de tu vida.

CARACTERÍSTICA CLAVE

CARISMA

A 1.er nivel, tu clase te concede una mejora de característica al Carisma.

PUNTOS DE GOLPE

10 más tu modificador por Constitución.

Incrementas tu número máximo de PG en esta cifra a 1.er nivel y en cada nivel posterior.

DURANTE LOS ENCUENTROS DE COMBATE...

Tu eidolón y tú lucháis juntos como uno solo. Podrás confiar en tu eidolón para los desafíos mundanos, reservando tus conjuros para cuando más los necesites.

DURANTE LOS ENCUENTROS SOCIALES...

Tu poderosa personalidad te permite tomar la iniciativa a la hora de negociar. Tu eidolón y tú podríais interaccionar con otros de formas diferentes, pero incluso si tu guardián permanece en silencio, su presencia recuerda tu poder a quienes te rodean.

EXPLORANDO...

Tanto si permanecéis alerta a la presencia de magia extraña o estás esperando problemas, tu eidolón y tú actuáis juntos para cubrir más terreno, compartir vuestros conocimientos y equilibrar las aptitudes de ambos.

EN TU TIEMPO LIBRE...

Podrías querer averiguar más cosas acerca de la naturaleza de tu eidolón y sumergirte a más profundidad en los secretos de su tradición mágica para Aprender un conjuro, Elaborar objetos mágicos con la ayuda de tu eidolón o hacer aliados utilizando sus habilidades sociales.

PODRÍAS...

- Confiar en que tu eidolón lleve a cabo las tareas físicas mientras tú te ocupas de las mentales.
- Desarrollar actitudes y manierismos en línea con la forma de pensar de tu eidolón, incluso cuando tu naturaleza moldea su comportamiento.
- Considerar a tu eidolón como un amigo cercano, una figura rectora, un protector o un rival vinculado a ti

OTROS PROBABLEMENTE...

- Se sienten seguros cuando tu eidolón y tú estáis a su lado.
- Esperan que, como dispones de información acerca de tu eidolón, sepas detalles acerca de otros tipos de extraños monstruos.
- Te contemplan con admiración o con miedo debido a la poderosa y extraña criatura que te acompaña.

COMPETENCIAS INICIALES

A 1.er nivel, obtienes los niveles de competencia indicados en las siguientes estadísticas. No estás entrenado en nada que no se indica, a menos que obtengas 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 una o más habilidades determinadas por tu eidolón
Entrenado en tantas habilidades adicionales como 3 más tu modificador por Inteligencia

ATAQUES

Entrenado en armas sencillas
Entrenado en ataques sin armas

DEFENSAS

Entrenado en defensa sin armadura

CONJUROS

Entrenado en tiradas de ataque de conjuros de tu tradición de lanzamiento de conjuros, determinada por tu eidolón.
Entrenado en CD de conjuro de tu tradición de lanzamiento de conjuros, determinada por tu eidolón.

SECRETOS DE LA MAGIA
INTRODUCCIÓN
PUNTOS ESENCIALES DE LA MAGIA
CLASES
CONJUROS
OBJETOS MÁGICOS
EL LIBRO DE LA MAGIA ILIMITADA
GLOSARIO E ÍNDICE



TABLA 2-3: AVANCE DEL CONVOCADOR

Tu nivel	Rasgos de clase
1	Ascendencia y bagaje, competencias iniciales, conjuros de vínculo, dote de evolución, eidolón, lanzamiento de conjuros de convocador, repertorio de conjuros
2	Dote de convocador, dote de habilidad
3	Conjuros de 2.º nivel, conjuros de signatura ilimitados, dote general, incremento de habilidad, vigilancia compartida
4	Dote de convocador, dote de habilidad
5	Conjuros de 3.er nivel, dote de ascendencia, experiencia sin armas de eidolón, incremento de habilidad, mejoras de característica
6	Dote de convocador, dote de habilidad
7	Conjuros de 4.º nivel, dote general, especialización en arma de eidolón, incremento de habilidad, simbiosis de eidolón
8	Dote de convocador, dote de habilidad
9	Conjuros de 5.º nivel, dote de ascendencia, incremento de habilidad, lanzador de conjuros experto, reflejos compartidos
10	Dote de convocador, dote de habilidad, mejora de características
11	Conjuros de 6.º nivel, dote general, experiencia con armas sencillas, experiencia defensiva del eidolón, incremento de habilidad, juggernauts gemelos
12	Dote de convocador, dote de habilidad
13	Conjuros de 7.º nivel, dote de ascendencia, especialización en un arma, incremento de habilidad, maestría sin armas del eidolón, ropajes defensivo
14	Dote de convocador, dote de habilidad
15	Conjuros de 8.º nivel, dote general, especialización mayor del eidolón, incremento de habilidad, mejoras de característica, resolución compartida
16	Dote de convocador, dote de habilidad
17	Conjuros de 9.º nivel, dote de ascendencia, incremento de habilidad, lanzador de conjuros maestro, trascendencia de eidolón
18	Dote de convocador, dote de habilidad
19	Dote general, incremento de habilidad, maestría defensiva del eidolón, manifestación instantánea
20	Dote de convocador, dote de habilidad, mejora de características

Rasgos de clase

Como convocador, obtienes las siguientes aptitudes. Las aptitudes obtenidas a niveles superiores a 1.º siempre indican el nivel al que las obtienes junto al nombre del rasgo.

Ascendencia y trasfondo

Además de los que obtienes de tu clase a 1.er nivel, obtienes los beneficios derivados de la ascendencia y el bagaje que has seleccionado.

Competencias iniciales

A 1.er nivel, obtienes cierto número de competencias que representan tu entrenamiento básico. Estas competencias se indican al inicio de esta clase.

Eidolón

Tienes una conexión con un ser poderoso y por lo general de otro mundo llamado un eidolón, y puedes utilizar tu fuerza vital como conducto para manifestar a dicho ser efímero en el mundo mortal. La magia también fluye hacia ti a través de dicho conducto desde tu eidolón, por lo que éste determina el tipo de conjuros que lanzas y la lista de conjuros de la que los eliges (tal y como se describe en Lanzamiento de conjuros de convocador en la pág. 54).

Elige un tipo de eidolón de las opciones que empiezan en la pág. 59 y otros eidolones a los que tienes acceso. Cuando eliges tu eidolón, también determinas su apariencia y su forma general, dentro de los parámetros de ese tipo en particular. Una vez estableces tu tipo de eidolón y su apariencia general, dichos rasgos ya no se pueden cambiar posteriormente, excepto seleccionando dotes especiales de evolución que pueden hacer que desarrolle nuevos rasgos.

Tu conexión mágica con tu eidolón adopta la forma de un símbolo en cada uno de vuestros cuerpos. Cuanto está manifestado, el símbolo brilla y no puede taparse o disfrazarse de ningún modo; su brillo atravesará la ropa, aparecerá por encima de un grueso manto y no se verá afectado por ninguna magia que pretenda confundir. Esto, combinado con la forma en que ambos actuáis de conjunto, deja claro a un observador inteligente que ambos estáis conectados de alguna forma, incluso si la persona jamás se ha encontrado antes con un convocador.

Traes a la realidad a tu eidolón mediante la acción Manifestar eidolón.

MANIFESTAR EIDOLÓN ◆▶▶▶

CONCENTRAR CONJURACION CONVOCADOR MANIPULAR TELETRANSPORTE

Tu eidolón aparece en un espacio abierto adyacente a ti y entonces puede llevar a cabo una sola acción. Si tu eidolón ya estaba manifestado, en su lugar dejas de manifestarlo.

El conducto que permite manifestarse a tu eidolón es también una correa que os une. Tu eidolón debe permanecer en todo momento a 100 pies (*30 m*) o menos de ti y no puede sobrepasar voluntariamente dicho límite. Si se ve forzado a ir más allá de dicha distancia, o si te ves reducido a 0 Puntos de Golpe, la forma física de tu eidolón se disuelve y éste deja de manifestarse.

Especial Esta actividad tiene el rasgo equivalente a la tradición de tu eidolón (arcana, divina, ocultista o primigenia).

Tu eidolón no es un simple esbirro. No tiene ni el rasgo esbirro ni el convocado, y ambos trabajáis juntos y coordináis vuestras acciones. Tu eidolón y tu compartís vuestras acciones y el penalizador por ataque múltiple. Cada asalto, puedes utilizar cualquiera de tus acciones (incluyendo las reacciones y las acciones gratuitas) para ti mismo o para tu eidolón.

Coordinas tus acciones con tu eidolón de forma más eficiente cuando Actuáis juntos.

ACTUAR JUNTOS ◆ A ◆◆◆

TÁNDEM CONVOCADOR

Frecuencia una vez por asalto

Tu eidolón y tú actuáis juntos como uno solo. O tu eidolón o tú lleváis a cabo una acción o actividad utilizando el mismo número de acciones que Actuar juntos, y el otro lleva a cabo una sola acción.

Por ejemplo, si inviertes 2 acciones en Actuar juntos, podrías lanzar *manos ardientes* (2 acciones) y tu eidolón podría Golpear (1 acción), o bien tu eidolón podría utilizar su Arma de aliento (2 acciones) y tu podrías dar una Zancada (1 acción).

Esto permite a cada uno de vosotros utilizar actividades de exploración dispares como Evitar ser visto cuando viajáis (*Reglas básicas*, pág. 479).

Tu conexión con tu eidolón te permite comunicarte con él telepáticamente en todo momento, incluso cuando no está manifestado. También obtienes la acción Compartir sentidos.

COMPARTIR SENTIDOS ◆

ADIVINACIÓN CONCENTRAR CONVOCADOR ESCUDRIÑAMIENTO

Requisitos Tu eidolón está manifestado.

Proyectas tus sentidos a tu eidolón, lo que te permite percibir a través del mismo. Cuando lo haces, pierdes toda la información sensorial de tu propio cuerpo, pero puedes sentir a través del cuerpo de tu eidolón durante hasta 1 minuto. Puedes Disipar este efecto.

Especial Esta actividad tiene el rasgo equivalente a la tradición de tu eidolón (arcana, divina, ocultista o primigenia). Tu eidolón también puede utilizar esta aptitud. Cuando lo hace, proyecta sus sentidos hacia tu cuerpo.

Por último, la conexión entre tu eidolón y tú significa que ambos compartir una misma reserva de Puntos de Golpe. El daño sufrido por el eidolón o por ti reduce tus Puntos de Golpe, mientras que la curación aplicada a uno o a otro recupera tus Puntos de Golpe. Igual que con tus acciones, si tu eidolón y tú estáis sujetos a la vez al mismo efecto que afecta a tus Puntos de Golpe, aplica dicho efecto sólo una vez (aplicando el efecto mayor, si es posible). Por ejemplo, si tu eidolón y tú os veis atrapados en un efecto de área que curaría o dañaría a ambos, sólo se aplica la cantidad superior de curación o de daño.

El equipo y tu eidolón

Tu eidolón no puede llevar puestos o utilizar objetos mágicos, excepto los que tienen el rasgo eidolón. Un eidolón puede tener hasta dos objetos investidos. Tu vínculo con tu eidolón significa que este se puede beneficiar de ciertos objetos mágicos investidos por ti.

- Tu eidolón obtiene bonificadores por objeto a la percepción y a las habilidades debido a cualquier objeto mágico que has investido.
- Tu eidolón incrementa su bonificador por objeto a la CA basada en la runa de *potencia de armadura* de tu armadura o de tus *brazales de armadura*. También obtiene los bonificadores de un objeto a sus salvaciones derivados de la runa *resistente* de tu armadura o de tus *brazales de armadura*. Otros objetos permanentes que conceden o incrementan bonificadores por objeto a la CA y a las salvaciones podrían conceder



SECRETOS DE LA MAGIA
INTRODUCCIÓN
PUNTOS ESENCIALES DE LA MAGIA
CLASES
CONJUROS
OBJETOS MÁGICOS
EL LIBRO DE LA MAGIA ILUMINADA
GLOSARIO E ÍNDICE



un beneficio similar, a criterio del DJ.
- Los Golpes de tu eidolón se benefician de las runas fundamentales y de propiedad de tus *vendas de golpes poderosos*. Alternativamente, puedes Investir un arma mágica, aunque por lo general las armas mágicas no suelen poderse Investir para compartir sus runas fundamentales y de propiedad con tu eidolón. Compartes estos beneficios tan sólo cuando empuñas el arma, y no puedes tener más de un arma investida de esta forma en un momento dado. En uno u otro caso, el eidolón obtiene sólo los beneficios que puede aplicar a sus ataques, con las mismas limitaciones que se indican en las *vendas de golpes poderosos*.

Acciones perdidas y alteradas

Si tu eidolón o tu quedáis lentificados, aturdidos, acelerados o afectados de alguna otra forma por algo que cambia las acciones que tenéis al inicio de cada turno, ello afecta a vuestras acciones compartidas. Sin embargo, si ambos os veis sujetos a semejante efecto, aplica tan sólo el más grave. Por ejemplo si tu eidolón o tu os veis lentificados 1, empezaríais vuestro turno con una acción menos, pero si ambos os vierais lentificados 1, seguiríais perdiendo tan sólo una acción, en lugar de sumar los dos efectos. Sin embargo, si tú quedaras lentificado 1 y tu eidolón lentificado 2, tendríais dos acciones menos, puesto que este es el efecto más grave. Si sólo uno de vosotros quedáis restringidos en cómo podéis invertir vuestras acciones, dicha restricción no se extiende automáticamente al otro; por ejemplo si tu eidolón quedara inmovilizado o petrificado, no sería capaz de moverse, pero tú podrías seguir utilizando tus acciones para moverte. El DJ resolverá cualquier acción que no quede clara.

Tú, como jugador, controlas tanto tu convocador como tu eidolón, y se considera que ambos cooperan, a menos que decidas que no lo hacen. Si bien el vínculo de un convocador con un eidolón es una asociación, en definitiva el eidolón está vinculado a ti y no al revés. Si alguna vez surge un conflicto sobre quien debería actuar, la última palabra la tienes tú. Esto significa que si el eidolón queda sometido a un efecto que sustraería sus acciones de tu control (como por ejemplo los estados confuso o controlado), podrías utilizar todas vuestras acciones compartidas de forma que a tu eidolón no le queden acciones con las que causar problemas (mientras tú seas capaz de actuar). Sin embargo, si tu quedaras bajo semejante efecto, simplemente utilizarías todas tus vuestras acciones compartidas, evitando que tu eidolón actuara.

Lanzamiento de conjuros de convocador

Tu vínculo con tu eidolón te concede una cantidad limitada de magia conectada con la naturaleza de tu eidolón. Puedes lanzar conjuros utilizando la actividad Lanzar un conjuro, y puedes suministrar componentes materiales, somáticos y verbales al hacerlo. Debido a la magia que obtienes de tu eidolón, por lo general puedes reemplazar componentes materiales por somáticos, por lo que no necesitas una bolsa de componentes materiales de conjuro.

Cada día, puedes lanzar un conjuro de 1.er nivel y cinco trucos. Debes conocer los conjuros para lanzarlos, y los aprendes mediante el rasgo de clase repertorio de conjuros. El número de conjuros que puedes lanzar cada día se denomina tus espacios de conjuro.

Conforme incrementas tu nivel como convocador, el vínculo mágico con tu eidolón te concede espacios de conjuro adicionales, más poderosos. Tu número total de espacios de conjuro y el nivel mayor de conjuros que puedes lanzar aparecen en la Tabla 2–4: Conjuros de convocador por día.Debido a la forma en la que obtienes la magia debido a tu conexión con tu eidolón, empiezas a perder espacios de conjuro de nivel inferior una vez llegas a 5.º nivel. El número máximo de espacios de conjuro que obtienes de la clase convocador es cuatro, empezando al llegar a 4.º nivel.

Algunos de tus conjuros requieren que hagas una tirada de ataque de conjuros para comprobar su efectividad, o que tus enemigos tiren contra tu CD de conjuros (típicamente haciendo una tirada de salvación). Como quiera que tu característica clave es el Carisma, tus tiradas de ataque de conjuros y tus CD de conjuros utilizan tu modificador por Carisma. Los detalles sobre cómo calcular estas estadísticas aparecen en la página 447 de las *Reglas básicas*.

Potenciación de conjuros

Cuando obtienes espacios de conjuro de 2.º nivel y superior, puedes rellenarlos con versiones más potentes de conjuros de nivel inferior. Esto incrementa el nivel del conjuro, potenciándolo hasta el nivel del espacio de conjuro. Muchos conjuros obtienen mejoras específicas cuando son potenciados hasta determinados niveles.

Trucos

Un truco es un tipo especial de conjuro que no utiliza espacios de conjuro. Puedes lanzar un truco a voluntad, todas las veces que quieras al día. Un truco se potencia automáticamente hasta la mitad de tu nivel redondeado hacia arriba; por lo general, equivale al nivel mayor de conjuro que puedes lanzar como convocador. Por ejemplo, como convocador de 1.er nivel, tus trucos son conjuros de 1.er nivel, y como convocador de 5.º nivel, tus trucos son conjuros de 3.er nivel.

Repertorio de conjuros

La colección de conjuros que puedes lanzar se denomina tu repertorio de conjuros. A 1.er nivel, aprendes dos conjuros de 1.er nivel a tu elección y cinco trucos a tu elección. Los eliges de entre los conjuros comunes de la tradición que corresponde a tu eidolón, o bien de otros conjuros de dicha tradición a los que tienes acceso. Puedes lanzar cualquier conjuro de tu repertorio utilizando un espacio de conjuro de un nivel apropiado. Tus espacios de conjuro y los conjuros en tu repertorio son cosas distintas. Si una

TABLA 2-4: CONJUROS DE CONVOCADOR POR DÍA

Tu nivel	Trucos	1.º	2.º	3.º	4.º	5.º	6.º	7.º	8.º	9.º
1	5	1	–	–	–	–	–	–	–	–
2	5	2	–	–	–	–	–	–	–	–
3	5	2	1	–	–	–	–	–	–	–
4	5	2	2	–	–	–	–	–	–	–
5	5	–	2	2	–	–	–	–	–	–
6	5	–	2	2	–	–	–	–	–	–
7	5	–	–	2	2	–	–	–	–	–
8	5	–	–	2	2	–	–	–	–	–
9	5	–	–	–	2	2	–	–	–	–
10	5	–	–	–	2	2	–	–	–	–
11	5	–	–	–	–	2	2	–	–	–
12	5	–	–	–	–	2	2	–	–	–
13	5	–	–	–	–	–	2	2	–	–
14	5	–	–	–	–	–	2	2	–	–
15	5	–	–	–	–	–	–	2	2	–
16	5	–	–	–	–	–	–	2	2	–
17	5	–	–	–	–	–	–	–	2	2
18	5	–	–	–	–	–	–	–	2	2
19	5	–	–	–	–	–	–	–	2	2
20	5	–	–	–	–	–	–	–	2	2

dote u otra aptitud añade un conjuro a tu repertorio, no te concede otro espacio de conjuro y viceversa.

Vas incrementando tu repertorio de conjuros conforme subes de nivel. Cada vez que obtienes un espacio de conjuro (ver Tabla 2–4: Conjuros de convocador por día), añades un conjuro del mismo nivel a tu repertorio. A 2.º nivel, seleccionas otro conjuro de 1.er nivel. A 3.er nivel, añades el primer conjuro de 2.º nivel a tu repertorio. A 4.º nivel, obtienes tu segundo conjuro de 2º nivel, y tu repertorio de conjuros llega a su tamaño máximo, que es de cinco.

A 5.º nivel, además de añadir dos conjuros de 3.er nivel a tu repertorio, pierdes tu nivel inferior de espacios de conjuro. Cada vez que pierdes un nivel de espacios de conjuro, pierdes también dos conjuros de tu repertorio. Puede tratarse de conjuros que ya sabías o de los nuevos conjuros que estás aprendiendo. En los niveles en los que no cambias tus espacios de conjuro, puedes intercambiar múltiples conjuros, como se describe más abajo.

Intercambio de conjuros en tu repertorio

Conforme obtienes nuevos conjuros en tu repertorio, podría interesarte reemplazar algunos de los que has aprendido previamente. Cada vez que subes de nivel y aprendes nuevos conjuros, puedes intercambiar uno de tus viejos conjuros por un conjuro diferente del mismo nivel. Si se trata de uno en el que pierdes un conjunto de espacios de nivel bajo, puedes reemplazar los dos en cualquier orden. También puedes en su lugar intercambiar un truco. Puedes además intercambiar conjuros reconvirtiendo durante tu tiempo libre.

A 6.º nivel y cada nivel par posterior, podrás intercambiar cualquier número de conjuros por conjuros diferentes de un nivel que puedas lanzar. Cuando lo hagas, deberás mantener por lo menos un conjuro que puedas lanzar con tu nivel inferior de espacios de conjuro, para no acabar con espacios que no puedas usar. Por ejemplo, a 6.º nivel, tendrías que quedarte por lo menos con un conjuro de 2.º, pero todos tus demás conjuros podrían ser de 3.º.

Conjuros de vínculo

Tu conexión con tu eidolón te permite lanzar conjuros de vínculo, unos conjuros especiales que se han forjado mediante tu conexión compartida con tu eidolón. Los conjuros de vínculo son un tipo de conjuro de foco. Cuesta 1 Punto de Foco lanzar un conjuro de foco y empiezas con una reserva de 1 Punto de Foco. Renuevas tu reserva de foco durante tus preparativos diarios, y puedes recuperar 1 Punto de Foco invirtiendo 10 minutos en utilizar la actividad de Reenfocar para conectar específicamente con tu eidolón, como por ejemplo manteniendo una conversación franca, jugando juntos o meditando al unísono sobre la naturaleza de vuestro vínculo.

Los conjuros de foco se potencian automáticamente a la mitad de tu nivel redondeado hacia arriba, de forma muy parecida a los trucos. Los conjuros de foco no requieren espacios de conjuro, y no se pueden lanzar utilizando espacios de conjuro. Adquirir dotes puede conceder 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 para los conjuros de foco aparecen en la pág. 300 de las *Reglas básicas*.

Aprendes el conjuro de vínculo *oleada de evolución* (pág. 145) que te permite conceder a tu eidolón un beneficio útil a elegir entre varios.



Trucos de vínculo

Los trucos de vínculo son conjuros de vínculo especiales que no cuestan Puntos de Foco, por lo que puedes lanzarlos a voluntad. Los trucos de vínculo son adicionales a los trucos que eliges en la lista de conjuros de tu tradición. Por lo general, sólo las dotes te pueden proporcionar más trucos de vínculo. A diferencia de otros trucos, no puedes intercambiar trucos de vínculo obtenidos de dotes de convocador en un nivel posterior, a menos que intercambies la dote específica utilizando Reconversión (*Reglas básicas*, pág. 481).

Aprendes el truco de vínculo *potenciar eidolón*, que mejora brevemente las capacidades de tu eidolón, permitiéndole atacar con un poder mayor.

Dote de evolución

Las dotes de evolución son un tipo especial de dote de la clase convocador que te permiten personalizar tu eidolón a través de vuestro vínculo compartido. Obtienes una dote de evolución para tu eidolón a 1.er nivel, lo que representa las diferencias que le convierten en único, diferente de otros eidolones de su tipo. Si reconviertes esta dote, la dote con la que la reemplaces deberá ser también una dote de evolución.

Dotes de habilidad 2.º

A 2.º nivel y cada 2 niveles posteriores, obtienes una dote de habilidad. Debes tener el nivel entrenado o mejor en la habilidad correspondiente para seleccionar una dote de habilidad.

Dotes de convocador 2.º

A 2.º nivel y cada nivel par subsiguiente, obtienes una dote de clase de convocador.

Dotes generales 3.º

A 3.er nivel y cada 4 niveles posteriores, obtienes una dote general.

Vigilancia compartida 3.º

Tu eidolón y tú trabajáis juntos a fin de permanecer alerta ante las amenazas que os rodean, lo que os permite percibir mucho más juntos que lo que podríais percibir por separado. Tu nivel de competencia en Percepción y el nivel de competencia en Percepción de tu eidolón se incrementan a nivel experto.

Incrementos de habilidad 3.º

A 3.er nivel y cada 2 niveles posteriores, obtienes un incremento de habilidad. Puedes utilizar dicho incremento, o bien para alcanzar el nivel entrenado en una habilidad en la que no lo estás, o bien para alcanzar el nivel experto en una habilidad en la que ya estás entrenado.

A 7.º nivel, puedes utilizar incrementos de habilidad para alcanzar el nivel maestro en una habilidad en la que ya eres experto, y a 15.º nivel puedes utilizar incrementos de habilidad para alcanzar el nivel legendario en una habilidad en la que ya eres un maestro.

Conjuros de signatura ilimitados 3.º

Todos tus conjuros son conjuros de signatura. Esto significa que si conoces un conjuro, puedes potenciarlo libremente lanzándolo desde un espacio de conjuro de nivel mayor, hasta el nivel máximo de conjuro que puedes lanzar. Similarmente, puedes lanzar cualquiera de sus versiones de nivel inferior sin tenerlas que aprender por separado.

Mejoras de caracteristica 5.º

A 5.º 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 la puntuación es ya 18 o superior, o en 2 si empieza por debajo de 18.

Tu eidolón también obtiene cuatro mejoras de característica a estos niveles. Las mejoras de característica del eidolón siguen las mismas reglas que las tuyas.

Dotes de ascendencia 5.º

Además de la dote de ascendencia con la que empezaste, obtienes una nueva dote de ascendencia a 5.º nivel y cada 4 niveles posteriores.

Experiencia sin armas del eidolón 5.º

Tu eidolón se vuelve más capaz de utilizar sus ataques sin armas. Su nivel de competencia para los ataques sin armas se incrementa a experto.

Simbiosis del eidolón 7º

Tu conexión con tu eidolón se refuerza, concediendo a este acceso a una nueva actitud dependiendo de su tipo, tal y como se describe en Aptitudes de eidolón en la entrada de cada una.

Especialización en un arma del eidolón 7.º

Tu eidolón aprendido a infligir heridas mayores mediante sus ataques sin armas. Inflige 2 de daño adicional con los ataques sin armas en los que dispone del nivel experto. Este daño se incrementa a 3 a nivel maestro y a 4 a nivel legendario.

Lanzador de conjuros experto 9.º

Conforme se profundiza tu conexión con tu eidolón, el poder de tus conjuros se incrementa. Tus niveles de competencia para las tiradas de ataque de conjuros y las CD de conjuro para los conjuros de la tradición de tu eidolón se incrementan hasta nivel experto.

Reflejos compartidos 9.º

Tu eidolón y tú potenciáis mutuamente vuestros reflejos, lo que os permite a ambos apartaros rodando del peligro. Tu nivel de competencia en las salvaciones de Reflejos y el nivel de competencia de tu eidolón en las mismas se incrementan a nivel experto.

EXPERIENCIA DEFENSIVA DEL EIDOLÓN 11.º

Tu eidolón incrementa su capacidad para evitar los ataques. Su nivel de competencia para la defensa sin armadura se incrementa a experto.

EXPERIENCIA CON ARMAS SENCILLAS 11.º

El entrenamiento y la magia han mejorado tu técnica con las armas. Tu nivel de competencia para los ataques con armas sencillas y ataques sin armas se incrementa a experto.

JUGGERNAUTS GEMELOS 11.º

Tu eidolón y tú combatís juntos las dificultades físicas con vuestra fuerza vital compartida. Tu nivel de competencia en las salvaciones de Reflejos y el nivel de competencia de tu eidolón en las mismas se incrementan a nivel maestro. Cuando obtienes un éxito en una salvación de Fortaleza, en su lugar obtienes un éxito crítico. Cuando tu eidolón obtiene un éxito en una salvación de Fortaleza, en su lugar obtiene un éxito crítico.

ROPAJES DEFENSIVOS 13.º

El flujo de magia que te rodea incrementa tu capacidad para evitar los ataques. Tu nivel de competencia para la defensa sin armadura se incrementa a experto.

MAESTRÍA SIN ARMAS DEL EIDOLÓN 13.º

Tu eidolón domina verdaderamente sus ataques sin arma llegando a alturas mayores. Su nivel de competencia para los ataques sin armas se incrementa a maestro.

ESPECIALIZACIÓN EN UN ARMA 13.º

Has aprendido a infligir heridas mayores con las armas que conoces mejor. Infliges 2 de daño adicional con las armas y los ataques sin armas en los que dispones del nivel experto. Este daño se incrementa a 3 si dispones del nivel maestro y a 4 si dispones del legendario.

ESPECIALIZACIÓN MAYOR DEL EIDOLÓN 15.º

El daño que hace tu eidolón debido a la a nivel ataques sin armas en los dispone del nivel experto, 6 a nivel maestro y 8 a nivel legendario.

RESOLUCIÓN COMPARTIDA 15.º

Tu eidolón y tú reforzáis juntos vuestra mente contra los efectos que os amenazan, cada uno protegiendo del peligro la mente del otro. Tu nivel de competencia en las salvaciones de Voluntad y el nivel de competencia de tu eidolón en las mismas se incrementan a maestro. Cuando obtienes un éxito en una salvación de Voluntad, en su lugar obtienes un éxito crítico. Cuando tu eidolón obtiene un éxito en una salvación de Voluntad, en su lugar obtiene un éxito crítico.

TRASCENDENCIA DEL EIDOLÓN 17.º

Tu conexión con tu eidolón se acerca a la cúspide, concediendo a éste acceso a una nueva y poderosa aptitud dependiendo de su tipo, tal y como se describe en Aptitudes de eidolón en la entrada de cada una. Esta aptitud también incrementa en 2 una de las puntuaciones de característica del eidolón.

LANZADOR DE CONJUROS MAESTRO 17.º

Tu conexión con tu eidolón es lo bastante fuerte como para concederte la maestría sobre los conjuros asociados. Tus niveles de competencia para las tiradas de ataque de conjuros y las CD de conjuro para los conjuros de la tradición de tu eidolón se incrementan a nivel maestro.

MAESTRÍA DEFENSIVA DEL EIDOLÓN 19.º

La forma de tu eidolón se convierte en particularmente difícil de asaltar. Su nivel de competencia para la defensa sin armadura se incrementa a maestro.

MANIFESTACIÓN INSTANTÁNEA 19.º

Puedes manifestar tu eidolón con una velocidad increíble. Puedes utilizar Manifestar eidolón como una sola acción en lugar de una actividad de tres acciones.

TÉRMINOS CLAVE

Los siguientes términos clave suelen aparecer en muchos rasgos de la clase convocador.

Eidolón: una criatura con este rasgo es un eidolón. Una acción o conjuro con este rasgo sólo puede llevarlos a cabo un eidolón. Un objeto con este rasgo sólo puede ser utilizado o llevado puesto por un eidolón, que no puede utilizar objetos carentes de dicho rasgo (un eidolón puede tener hasta dos objetos investidos.)

Evolución: las dotes con este rasgo afectan a tu eidolón en lugar de a ti, típicamente concediéndole capacidades físicas adicionales.

Tándem: las acciones con este rasgo implica que tu eidolón y tú actuáis conjuntamente. No puedes utilizar una acción también si tu eidolón o tú no podéis actuar, si no has Manifestado tu eidolón o si lo has manifestado de una forma en la que éste no es un ser aparte (como por ejemplo mediante la dote Fundirse con el eidolón). Las acciones tándem a menudo permiten que tu eidolón y tu llevéis a cabo acciones separadas, pero deben tratarse de acciones llevadas a cabo de forma separada por tu eidolón y por ti; no puedes utilizar una acción tándem para llevar a cabo otra acción tándem.



EIDOLONES

Aunque cada eidolón es una criatura única y existen muchos tipos de eidolones, cada uno deriva de una tradición particular de la magia y se manifiesta a partir de una esencia relacionada con ella. También existen muchos tipos de cada eidolón; por ejemplo los tipos de eidolón constructo presentados en este libro son el constructo combatiente y el constructo batidor.

Los eidolones arcanos suelen estar formados de esencia mental, también conocida como esencia astral. Incluyen los eidolones de dragón (los ecos de antiguos dragones) y los eidolones constructo, seres formados en una forma de constructo sencilla mediante la magia arcana.

Los eidolones divinos siempre se forman a partir de esencia espiritual, en gran medida como los servidores divinos a los que se parecen. Incluyen representantes de las muchas familias de servidores divinos, como los ángeles, los demonios o los psicopompos.

Los eidolones ocultistas suelen estar también formados de esencia espiritual, aunque tienden más a una consistencia ectoplásmica que los eidolones divinos. Los eidolones ocultistas suelen formarse a partir de la esencia de un espíritu que no quiere o no puede seguir adelante y encuentra refugio en un convocador para evitar convertirse en un muerto viviente; estos tipos de eidolones son conocidos como fantasmagorías. Cada eidolón fantasmagórico tiene una conexión con una emoción en particular, como por ejemplo la fantasmagoría de la ira y de la devoción descritas en este libro.

Los eidolones primigenios suelen manifestarse a partir de esencia vital. Sus formas se parecen a las de las criaturas que se encuentran en el mundo natural, como por ejemplo las bestias, las plantas, las hadas o alguna combinación de todo ello.

COMPETENCIAS

El nivel de tu eidolón es igual al tuyo. Empieza con competencia a nivel experto en las salvación es de Fortaleza y de Voluntad, y a nivel entrenado en las observaciones de Reflejos. Además, está entrenado en ataques sin armas y defensa sin armadura. Comparte tus competencias en habilidades. Ciertos rasgos de clase incrementan las competencias de tu eidolón.

PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA

Las puntuaciones de característica de un eidolón dependen de que selección elijas, como por ejemplo dragón merodeador o dragón astuto para un eidolón dragón. Tal y como se señala en tu rasgo de clase mejoras de característica (pág. 56), tu eidolón obtiene mejoras a sus puntuaciones de característica a la vez que tú. También incrementa en 2 una puntuación cuando obtiene su aptitud trascendencia.

ATAQUES SIN ARMAS

Tu eidolón empieza con dos ataques sin armas. Cada entrada de eidolón sugiere algunas formas que podrían adoptar los ataques de éste, pero como quiera que puede disponer de una gran variedad de formas corporales, tú decides la forma específica de los ataques sin armas (zarpa, mandíbulas, cuerno, puño, etc.) cuando eliges tu eidolón. Algunos ataques sin armas de un eidolón podrían parecer espadas, clavas u otras armas, incluso cuando se trata de extensiones de la forma del eidolón. Tu elección de ataque sin armas determina el tipo de daño: contundente, perforante o cortante, según sea apropiado. Algunos de los ataques sugeridos indican un tipo de daño típico entre paréntesis, pero puedes comentar con tu DJ a fin de elegir un tipo de daño correcto para tu eidolón. Una vez decides los ataques sin armas de tu eidolón, no se pueden cambiar excepto mediante aptitudes que los cambian de forma específica, excepto si dispones del permiso de tu DJ. Tu eidolón dispone de un ataque sin armas principal y otro secundario.

Ataque principal: elige de entre las siguientes estadísticas para el ataque principal, que es más flexible.

- Daño 1d8 (desarmar, no letal, empujón o derribo)
- Daño 1d6 (fatal 1d10)
- Daño 1d6 (vigoroso y barrido)
- Daño 1d6 (letal d8 y sutil)

Ataque secundario: el ataque secundario siempre inflige 1d6 de daño y tiene los rasgos ágil y sutil.

CONJUROS DE EIDOLÓN

Normalmente un eidolón no puede Lanzar un conjuro; sin embargo, algunas dotes o aptitudes pueden concederle semejante capacidad. Un eidolón que dispone de conjuros, también obtiene la actividad Lanzar un conjuro. No tiene su propia CD de conjuro ni modificador al ataque de conjuros; si tiene que Lanzar un conjuro, utiliza tu CD de conjuro y tu modificador al ataque de conjuros. Si tienes conjuros de vínculo de eidolón, éste comparte tu reserva de foco para lanzarlos, aunque no puede Reenfocar. Tu eidolón sólo podrá lanzar conjuros que obtenga de sus propias aptitudes. Ni puede lanzar tus conjuros, ni tú puedes lanzar los suyos.

CÓMO ENTENDER UNA ENTRADA DE EIDOLÓN

Una entrada de eidolón contiene la siguiente información, seguida por una descripción de la aptitud inicial del mismo y de las aptitudes obtenidas de los rasgos de clase simbiosis del eidolón y trascendencia del eidolón.

Tradición Ésta es la tradición mágica correspondiente al eidolón, que determina el tipo de magia que puede lanzar.

Rasgos Todos los eidolones tienen el rasgo eidolón, y cada tipo de eidolón tiene rasgos adicionales. Todos ellos aparecen en esta entrada.

Alineamiento El alineamiento de tu eidolón lo eliges tú, ciñéndote a cualquier restricción de alineamiento indicada aquí. El alineamiento de tu eidolón no tiene impacto alguno en el tuyo.

Plano natal Éste es el Plano natal del eidolón, a donde va cuando dejas de manifestarlo. Esto puede ayudarte a determinar los efectos de las aptitudes que dependen del Plano natal de una criatura, como por ejemplo *destierro*.

Tamaño Éste es el Tamaño inicial del eidolón.

Ataques sugeridos Esta entrada sugiere formas que podrían adoptar los ataques del eidolón (ver Ataques sin armas más arriba).

Selección del eidolón Elige una de entre dos selecciones para tu eidolón. Esta elección fija sus puntuaciones de característica, así como la forma de sus defensas, representadas mediante un modificador por objeto a la CA y su límite de Destreza. Por ejemplo, un eidolón demonio puede tener la selección rompedor, con una Fuerza más alta y un bonificador por objeto a su CA, o ser un tentador con un Carisma y límite de Destreza mayores. La apariencia de la protección del eidolón puede ser cualquier cosa que elijas y que encaje con el mismo: armadura, escamas, piel gruesa, una aura mística de desvío, etc. Aunque cada eidolón dispone de dos selecciones en este libro, es posible que aparezcan otras variedades en otras partes.

Habilidades Éstas son las habilidades que el eidolón te ha enseñado, o que aprendiste como parte de vincularte con él. Tienes el nivel entrenado en estas habilidades, y el eidolón comparte esta competencia de la forma normal para sus habilidades.

Sentidos Esta entrada, si está presente, indica los sentidos especiales de tu eidolón. Si no lo está, tiene los mismos sentidos que un ser humano.

Idioma Éste es el idioma inicial del eidolón. Tú conoces ese idioma, además de los otros que conoces normalmente. Tu eidolón no obtiene ningún idioma adicional basado en su modificador por Inteligencia, pero puede hablar los mismos idiomas que tú.

Velocidad Esta entrada indica las Velocidades de tu eidolón.

Aptitudes de eidolón El eidolón empieza con una aptitud inicial, obtiene la aptitud simbiosis cuando tu obtienes el rasgo de clase simbiosis de eidolón y obtiene la aptitud trascendencia cuando tu obtienes el rasgo de clase trascendencia de eidolón.

EIDOLÓN ÁNGEL

Tu eidolón es un mensajero celestial, un miembro de la hueste angélica, que tiene contigo un vínculo único, lo que le permite llevar junto contigo un mensaje especial al mundo mortal. La mayoría de eidolones ángeles son de forma aproximadamente humanoide, con alas emplumadas, ojos brillantes, halos o rasgos angélicos parecidos Sin embargo, hay otros que adoptan la forma de pequeños servidores angelicales como el ángel cassisiano, que tiene forma de yelmo alado. Ambos estáis destinados a jugar un papel importante en los planes de los reinos celestiales. Aunque es un ángel auténtico, el vínculo que tiene tu eidolón ángel contigo como mortal le impide lanzar el ritual *mensajero angelical*, incluso si de alguna forma consigue aprenderlo.

Tradición divina

Rasgos ángel, celestial, eidolón

Alineamiento debe ser bueno, usualmente neutral bueno

Plano natal Nirvana (si es NB), Elíseo (si CB) o Cielo (si LB)

Tamaño Mediano o Pequeño

Ataques sugeridos puño (contundente), ala (contundente), ataques sin arma pero con forma de arma

Vengador angelical *Fue* 18, *Des* 14, *Con* 16, *Int* 8, *Sab* 12, *Car* 10; +2 CA (límite Des +3)

Emisario angelical *Fue* 12, *Des* 18, *Con* 12, *Int* 10, *Sab* 12, *Car* 14; +1 CA (límite Des +4)

Habilidades Diplomacia, Religión

Sentidos visión en la oscuridad

Idioma celestial

Velocidad 25 pies (7,5 *m*)

Aptitudes de eidolón *Inicial* golpes benditos; *Simbiosis* aura del viajero; *Trascendencia* misericordia angelical

Golpes benditos

Los ataques de tu eidolón son bendecidos por los reinos celestiales. Los golpes sin armas de tu eidolón infligen 1 daño bueno adicional; como es habitual, este daño adicional sólo afecta a las criaturas malignas o a las que tienen debilidad al daño bueno. Además, tu eidolón puede llevar a cabo ataques no letales con sus ataques sin arma sin sufrir el penalizador -2 por circunstancia habitual.

Aura del viajero 7.º

Tu eidolón emana un aura poderosa (parecida a la de una deva astral) que protege a las criaturas cuando viajan. El aura tiene los rasgos abjuración, aura y divino. Tu eidolón y sus aliados en una emanación de 20 pies (6 *m*) quedan protegidos del calor y del frío severos y tu eidolón nunca queda desprevenido ante criaturas dentro del aura de un nivel inferior a él.

Cuando obtienes el rasgo de clase trascendencia, esto evoluciona hasta los beneficios completos de una deva astral; tu eidolón y tus aliados dentro del aula quedan protegidos del daño ambiental de cualquier Plano, incluyendo el frío y el calor severo y extremo, así como peligros menos usuales.

Misericordia angelical 17.º

Los poderes angélicos de tu eidolón le permiten aliviar una gran variedad de dolencias, igual que la mayoría de otros ángeles poderosos. Tu eidolón puede lanzar *quitar enfermedad*, *quitar maldición*, *quitar miedo* y *quitar parálisis* una vez al día cada uno como conjuros divinos innatos de 9 º nivel.

EIDOLÓN FANTASMAGÓRICO DE LA IRA

Tu eidolón es un alma perdida, vinculada al mundo mortal por una furia imperecedera o un amargo rencor. La mayoría de eidolones fantasmagóricos son humanoides con apariencia espectral o efecto plástica, aunque algunos adoptan formas mucho más extrañas. Tu vínculo con tu eidolón evita que sucumba a la corrupción y a la muerte en vida. Juntos tenéis que decidir si trabajar para controlar la furia del eidolón, o canalizar su ira en forma de poder.

Tradición ocultista

Rasgos eidolón, etéreo, fantasmagórico

Plano natal Plano Etéreo

Tamaño Mediano o Pequeño

Ataques sugeridos puño (contundente), zarcillo (contundente), ataques sin arma pero con forma de arma

Bersérker iracundo *Fue* 18, *Des* 14, *Con* 16, *Int* 8, *Sab* 10, *Car* 12; +2 CA (límite Des +3)



Asesino enfurecido *Fue* 14, *Des* 18, *Con* 16, *Int* 10, *Sab* 8, *Car* 12; +1 CA (límite Des +4)
Habilidades Intimidación, Ocultismo
Sentidos visión en la oscuridad
Idioma un idioma mortal común que el eidolón hablara en vida
Velocidad 25 pies (*7,5 m*)

Aptitudes del eidolón *Inicial* golpe furioso; *Simbiosis* frenesí hirviente; *Trascendencia* aura de ira



Golpe furioso

Tu eidolón puede infundir un ataque con una furia absoluta. Obtiene la actividad Golpe furioso.

GOLPE FURIOSO ◆◆

EIDOLÓN

Tu eidolón canaliza su ira en un ataque furioso. Lleva a cabo un Golpe cuerpo a cuerpo. Esto cuenta como dos ataques para calcular tu penalizador al ataque múltiple. Si este Golpe acierta, tu eidolón inflige un dado adicional de daño por arma y obtiene un bonificador +1 por circunstancia a la tirada de daño.

Si eres por lo menos de 10.º nivel, auméntalo a dos dados adicionales con un bonificador +2 por circunstancia, y si eres por lo menos de 18.º nivel, auméntalo a tres dados adicionales con un bonificador +3 por circunstancia.

Frenesí hirviente 7.º

Tu eidolón se puede avivar a si mismo hasta llegar al frenesí. Obtiene la acción Frenesí hirviente.

FRENESÍ HIRVIENTE ◆

CONCENTRAR EIDOLÓN EMOCIÓN MENTAL

La furia de tu eidolón se desencadena en un frenesí temerario y descontrolado. Mientras dura el frenesí, tu eidolón se ve afectado por potenciar eidolón y obtiene tantos Puntos de Golpe temporales como tu nivel, pero sufre un penalizador -2 a la CA. Tu eidolón no puede acabar voluntariamente el frenesí y empezar otro mientras se encuentra en él. El frenesí dura 1 minuto, tras lo cual queda fatigado durante 1 minuto y no puede iniciar otro durante 1 minuto.

Aura de ira 17.º

Tu eidolón exuda ira en un aura a su alrededor, provocando la ira de las criaturas cercanas y haciendo que sus defensas se resquebrajen conforme hierven de furia. Tu eidolón obtiene un aura de ira de 20 pies (*6 m*), que tiene los rasgos aura, emoción, encantamiento, mental y ocultismo. Las resistencias de cualquier criatura en el aura, incluyéndote a ti, a tus aliados, a tus enemigos y a tu eidolón se reducen en una cantidad igual a 3 + el modificador por Constitución de tu eidolón. Tu eidolón puede controlar su ira invirtiendo una sola acción, que tiene el rasgo concentrar. Esto reduce el efecto del aura para que sólo le afecte a él. Puede llevar a cabo esta acción de nuevo para restituir el efecto completo de su aura. Las criaturas afectadas por furia de bárbaro, frenesí hirviente o una aptitud similar que les permite canalizar su ira no resultan afectadas por el aura de ira.

EIDOLÓN BESTIAL

Tu eidolón es una manifestación de la fuerza vital de la Naturaleza en forma de una poderosa bestia mágica que a menudo tiene rasgos animales, posiblemente incluso varios de diferentes especies. Podrías haber aprendido la forma de conectar con la fuerza vital del mundo mediante una filosofía o práctica específica, como por ejemplo las creencias de los llamadores de dioses de Sarkoris, o bien haber formado un vínculo propio. En cualquier caso, tu vínculo con tu eidolón os permite a ambos crecer en poder e influencia para mantener vuestro hogar seguro de quienes querrían saquearlo.

Tradición primigenia
Rasgos bestia, eidolón
Plano natal Plano Material

Tamaño Mediano
Ataques sugeridos zarpa (cortante), mandíbulas (perforante), colmillos (perforante), pezuña (contundente), cuerno (perforante)
Bestia brutal *Fue* 18, *Des* 14, *Con* 16, *Int* 8, *Sab* 12, *Car* 10; +2 CA (límite Des +3)
Bestia veloz *Fue* 14, *Des* 18, *Con* 16, *Int* 8, *Sab* 12, *Car* 10; +1 CA (límite Des +4)
Habilidades Intimidación, Naturaleza
Sentidos visión en la penumbra
Idioma silvano
Velocidad 25 pies (*7,5 m*)

Aptitudes de eidolón *Inicial* carga de la bestia; *Simbiosis* rugido primigenio; *Trascendencia* vapuleo de torbellino

Carga de la bestia

Tu eidolón puede llevar a cabo una carga feroz o lanzarse sobre los enemigos, lo que le permite enfrentarse a ellos rápidamente. Obtiene la actividad Carga de la bestia.

CARGA DE LA BESTIA ◆◆

EIDOLÓN

Tu eidolón se lanza hacia delante, utilizando su impulso para incrementar la potencia de su ataque. Tu eidolón da dos Zancadas y después un Golpe. Si el eidolón se ha alejado por lo menos 20 pies (*6 m*) de su posición inicial y se ha movido enteramente en línea recta, obtiene un bonificador +1 por circunstancia a esta tirada de ataque.

Rugido primigenio 7.º

Tu eidolón puede emitir un rugido, chillido o graznido aterradores, u otro sonido ensordecedor para asustar a los enemigos. Obtiene la actividad Rugido primigenio.

RUGIDO PRIMIGENIO ◆◆

AUDITIVO EIDOLÓN

Tu eidolón desata un rugido primigenio u otro ruido aterrador similar, que encaja con su forma. El eidolón hace pruebas de Intimidación para Desmoralizar a cada enemigo que puede oír el rugido; dichos intentos de Desmoralizar no sufren penalizador alguno por no compartir un idioma.

Vapuleo de torbellino 17.º

Tu eidolón se agita violentamente, dañando a muchos enemigos dentro de su alcance. Obtiene la actividad Vapuleo de torbellino.

VAPULEO DE TORBELLINO ◆◆

EIDOLÓN

Tu eidolón lanza ataques en todas direcciones. Lleva a cabo un Golpe sin armas cuerpo a cuerpo contra hasta cuatro enemigos dentro de su alcance. Puede elegir ataques sin armas diferentes para cada enemigo. Cada ataque cuenta contra tu penalizador por ataque múltiple, pero no incrementa su dicho penalizador hasta que el eidolón ha hecho todos sus ataques.

EIDOLÓN CONSTRUCTO

Tu eidolón es un constructo mental basado en una forma de pensamiento astral al que su conexión contigo le concede presencia física y vida, y cuya forma sólo se ve limitada por tu imaginación. La apariencia y la forma física de tu eidolón varían basándose en vuestra visión compartida sobre su construcción, desde mecanismos de relojería hasta muñecas de trapo y cualquier intermedio entre ambas cosas, y no es raro que dicha apariencia cambie en gran medida cuando tu constructo obtiene evoluciones. Como quiera que surge de un ser astral, tu constructo no es un servidor descerebrado sino un ser completamente pensante con sus propias ideas, objetivos e incluso emociones. Estos seres son extremadamente diversos; si bien muchos eidolones constructo surgen de una poderosa conexión simbiótica con ciudadanos astrales, otros tantos surgen de las memorias olvidadas de antiguos imperios y artesanías a la deriva por el Mar de Plata del Plano Astral.

Tradición arcana
Rasgos astral, constructo, eidolón
Plano natal Plano Astral

Tamaño Mediano
Ataques sugeridos puño (contundente)
Constructo combatiente *Fue* 18, *Des* 14, *Con* 16, *Int* 12, *Sab* 10, *Car* 8; +2 CA (límite Des +3)
Constructo batidor *Fue* 14, *Des* 18, *Con* 16, *Int* 12, *Sab* 10, *Car* 8; +1 CA (límite Des +4)
Habilidades Artesanía, Arcanos
Sentidos visión en la oscuridad
Idioma un idioma mortal corriente
Velocidad 25 pies (*7,5 m*)

Aptitudes de eidolón *Inicial* corazón de constructo; *Simbiosis* evolución reconfigurada; *Trascendencia* reconfiguración definitiva

Corazón de constructo

Tu eidolón constructo tiene un vínculo directo con tu fuerza vital, lo que le convierte en una criatura viva y por lo tanto susceptible a muchas enfermedades que tan sólo afectan a los vivos, aunque tiene algunas resistencias a dichos efectos. No tiene las inmunidades normales de un constructo, pero obtiene un bonificador +2 por circunstancia a las tiradas de salvación contra los efectos de muerte,

SECRETOS DE LA MAGIA
INTRODUCCIÓN
PUNTOS ESENCIALES DE LA MAGIA
CLASES
CONJUROS
OBJETOS MÁGICOS
EL LIBRO DE LA MAGIA ILIMITADA
GLOSARIO E ÍNDICE

las enfermedades, la nigromancia y los efectos del veneno, así como los efectos que causan los estados fatigado o indispuesto. Además, su esencia astral se purga lentamente y sólo necesita tener éxito en una prueba plana CD 10 para eliminar el daño persistente por sangrado (o bien CD 5 tras recibir una ayuda particularmente efectiva).

Evolución reconfigurada 7.º

Tu eidolón constructo es particularmente fácil de reconfigurar, obteniendo una evolución adicional que complace los deseos de ambos. Elige una dote de evolución adicional de 6.º nivel o inferior. Tu eidolón obtiene dicha dote. Puedes Reconvertir esta dote con cualquiera otra dote de evolución de 6.º nivel o inferior tan sólo con un día de tiempo libre si tienes éxito en una prueba de Artesanía, con una CD estándar igual al nivel de tu eidolón. Si no lo tienes, puedes probar de nuevo otro día. Muchos convocadores eligen Ira del eidolón para esta aptitud.



Reconfiguración definitiva 17.º

Tu eidolón constructo se vuelve aún más personalizable. Elige una dote de evolución adicional de 16.º nivel o inferior. Tu eidolón obtiene dicha dote. Puedes utilizar tiempo libre para ajustarla mediante Artesanía, igual que la dote de evolución reconfigurada. Muchos convocadores seleccionan Sentidos siempre vigilantes para esta aptitud.

Eidolón demonio

Tu eidolón es un demonio, nacido de pecados mortales congelados entre el caos y el mal del Abismo, que utiliza su vínculo contigo para sembrar el caos a tu lado. Elige un pecado asociado para tu demonio. Los eidolones demonio tienen una apariencia tan variada como el Abismo infinito. Si bien los demonios no suelen ser muy de fiar, tu eidolón demonio ha llegado a un acuerdo contigo y por lo general lo cumple, aunque ello no significa que no esté trabajando activamente para sumergir tu vida más en su pecado asociado. Aunque es un demonio auténtico, su vínculo contigo como mortal le impide lanzar el ritual *pacto abisal*, incluso si de alguna forma consigue aprenderlo.

Tradición divina
Rasgos demonio, eidolón, infernal
Alineamiento debe ser caótico maligno
Plano natal El Abismo

Tamaño Mediano o Pequeño
Ataques sugeridos zarpa (cortante), mandíbulas (perforante), cuerno (perforante), cola (contundente), tentáculo (contundente), ala (contundente)
Demonio rompedor *Fue* 18, *Des* 14, *Con* 16, *Int* 10, *Sab* 8, *Car* 12; +2 CA (límite Des +3)
Demonio tentador *Fue* 12, *Des* 18, *Con* 12, *Int* 10, *Sab* 10, *Car* 16; +1 CA (límite Des +4)
Habilidades Intimidación, Religión
Sentidos visión en la oscuridad
Idioma abisal
Velocidad 25 pies (*7,5 m*)

Aptitudes de eidolón *Inicial* golpes demoníacos; *Simbiosis* visiones del pecado; *Trascendencia* decreto blasfemo

Golpes demoníacos

Los ataques de tu eidolón han sido corrompidos por el Abismo y están imbuidos con mal en estado puro y caos cambiante. Todos los Golpes sin armas de tu eidolón infligen 1 daño maligno adicional; como de costumbre, este daño adicional sólo afecta a criaturas buenas o a las que tienen debilidad al daño maligno. Además, elige uno de los ataques sin arma de tu eidolón que inflige daño físico; obtiene el rasgo versátil para un tipo de daño físico a tu elección.

Visiones del pecado 7.º

Tu demonio nace del pecado y puede proyectar ese pecado del que está formado a la mente de los demás. Obtiene la actividad Visiones del pecado.

VISIONES DEL PECADO ◆◆

EIDOLÓN EMOCIÓN MAGIA MENTAL

Frecuencia una vez cada 10 minutos

Tu eidolón convoca imágenes de su pecado en la mente de una criatura objetivo a 30 pies (*9 m*) o menos, atormentándola y confundiéndola. El objetivo debe hacer una salvación de Voluntad contra la CD de tu conjuro con los siguientes efectos. Los efectos duran hasta el final de tu siguiente turno, pero tu eidolón puede utilizar una sola acción, que tiene el rasgo concentrar, para prolongar los efectos hasta el final de tu siguiente turno (igual que Mantener un conjuro), hasta una duración máxima de 1 minuto. Si el objetivo es maligno, sufre un penalizador -2 por circunstancia a su salvación. Tanto si tiene éxito como si no, el objetivo se vuelve temporalmente inmune durante 1 día.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

Éxito El objetivo no puede utilizar reacciones.

Fallo El objetivo queda lentificado 1 y no puede utilizar reacciones.

Fallo crítico Igual que fallo, y el objetivo además queda confundido durante 1 asalto. La confusión no se puede extender, pero los demás efectos sí.

Decreto blasfemo 17.º

Tu demonio pronuncia unas palabras indescriptibles que se retuercen con su pecado asociado. Puede lanzar un *decreto divino* maligno una vez al día como conjuro de 9.º nivel. Tú no resultas afectado por este decreto, A 19.º nivel, esto se convierte en su lugar en un *decreto divino* de 10.º nivel.

EIDOLÓN FANTASMAGORICO DE DEVOCIÓN

Tu eidolón es un alma perdida, incapaz de escapar del mundo mortal debido a un fuerte sentimiento del deber, una devoción imperecedera o la necesidad de completar una tarea importante. La mayoría de eidolones fantasmagóricos son humanoides con una apariencia espectral o ectoplásmica, aunque algunos adoptan formas aún más extrañas. Tu vínculo con tu eidolón evita que sucumba a la corrupción y a la muerte en vida y, juntos, crecéis en fuerza para completar la devoción de tu fantasmagoría.

Tradición ocultista

Rasgos eidolón, etéreo, fantasmagórico

Plano natal Plano Etéreo

Tamaño Mediano o Pequeño

Ataques sugeridos puño (contundente), zarcillo (contundente), ataques sin arma pero con forma de arma

Guardián recio *Fue* 18, *Des* 14, *Con* 16, *Int* 10, *Sab* 10, *Car* 10; +2 CA (límite Des +3)

Protector rápido *Fue* 14, *Des* 18, *Con* 16, *Int* 10, *Sab* 10, *Car* 10; +1 CA (límite Des +4)

Habilidades Medicina, Ocultismo

Sentidos visión en la oscuridad

Idioma un idioma mortal común que el eidolón hablara en vida

Velocidad 25 pies (*7,5 m*)

Aptitudes de eidolón *Inicial* represalia diligente; *Simbiosis* devoción inalterable; *Trascendencia* aura de devoción

PERSONIFICACIONES DEL PECADO

Si bien todos los eidolones demonio tienen un pecado asociado, dichos pecados pueden ser increíblemente variados. Mientras muchos conjuradores de demonios llaman a eidolones fácilmente reconocibles, como por ejemplo los demonios tentadores que aparecen en la forma de su cubos seductores por los demonios rompedores adoptando la forma de abrikandilus destructores, otros demonios también pueden responder a la llamada, incluyendo algunos que nadie ha visto jamás en el Plano Material. Un convocador avariento podría encontrarse con que su eidolón es en realidad uno de los temibles demonios jabalí conocidos como nalfeshni, mientras que otro cuyos pecados secretos son más extraños y oscuros de los que una persona normal podría jamás contemplar podría conjurar una presencia demoníaca cuya aparición jamás ha sido registrada en la historia del mundo mortal.

Represalia diligente

Tu eidolón respeta profundamente tu ayuda y te extiende su lealtad, atacando a quienes se atreven a hacerte daño. Obtiene la reacción Represalia diligente.

REPRESALIA DILIGENTE ↷

EIDOLÓN OCULTISMO TRANSMUTACIÓN

Desencadenante Un enemigo a 15 pies (*4,5 m*) o menos de ti te impacta con un Golpe y te inflige daño.

Requisitos Tu eidolón está a 15 pies (*4,5 m*) o menos de ti.

Tu eidolón brilla instintivamente con energía ectoplásmica, que le permite responder atacando a un enemigo que se ha atrevido a dañarte. Tu eidolón lleva a cabo un Golpe sin armas cuerpo a cuerpo contra el enemigo desencadenante, incluso si dicho enemigo no está a su alcance.

Devoción inalterable 7.º

La dedicación de tu eidolón hace que para tus enemigos sea extremadamente difícil doblegar su mente. Tu eidolón obtiene un bonificador +2 por circunstancia a las tiradas de salvación contra efectos mentales, y si obtiene un éxito contra uno de dichos efectos, en su lugar obtiene un éxito crítico. Si dispones del rasgo de clase resolución compartida y tu eidolón sufre un fallo crítico contra un efecto mental, en su lugar sufre un fallo.

Aura de devoción 17.º

Después de pelear a tu lado durante tanto tiempo, tu eidolón está más dedicado a protegerte a ti y a tus aliados que a su causa original. Obtiene un aura de devoción de



20 pies (*6 m*) que tiene los rasgos abjuración, aura y ocultismo. Siempre que uno de los aliados de tu eidolón en el interior de la aura sufre daño, puedes reducirlo en tantos puntos como el modificador por Constitución de tu eidolón. Tú pierdes tantos Puntos de Golpe como la mitad de los reducidos por el eidolón, redondeados hacia abajo. Si el daño fue menor que el modificador por Constitución, basa el daño sufrido por ti en la cantidad real de daño evitado.

EIDOLÓN DRAGÓN

Como quiera que los dragones tienen una fuerte conexión con la magia, su mente puede a menudo dejar un eco flotando en el Plano Astral. Semejante ser es extremadamente poderoso pero incapaz de interactuar con el mundo exterior por sus propios medios. Los eidolones dragón se manifiestan con las formas poderosas y escamosas que tenían en vida; la mayoría adopta la forma de dragones verdaderos (aunque más pequeños), pero algunos se manifiestan como dracos u otros seres dracónicos. Has forjado una conexión con uno de estos eidolones dragón y, juntos, pretendéis volveros tan poderosos como una antigua sierpe.

Tradición arcana

Rasgos astral, dragón, eidolón y uno más (ver Arma de aliento más abajo)

Plano natal Plano Astral

Tamaño Mediano

Ataques sugeridos zarpa (cortante) mandíbulas (perforante), cuerno (perforante), cola (contundente), ala (contundente)

Dragón merodeador *Fue* 18, *Des* 14, *Con* 16, *Int* 10, *Sab* 10, *Car* 10; +2 CA (límite Des +3)

Dragón astuto *Fue* 12, *Des* 18, *Con* 12, *Int* 10, *Sab* 10, *Car* 10; +1 CA (límite Des +4)

Habilidades Arcanos, Intimidación

Sentidos visión en la oscuridad

Idioma dracónico

Velocidad 25 pies (*7,5 m*)

Aptitudes de eidolón *Inicial* arma de aliento; *Simbiosis* frenesí dracónico; *Trascendencia* aliento de sierpe

Arma de aliento

Tu eidolón tiene una poderosa arma de aliento, que es capaz de utilizar regularmente para sembrar el caos sobre tus enemigos. Obtiene la actividad Arma de aliento. Elige un tipo de daño de entre ácido, electricidad, frío, fuego, negativo, perforante o veneno, y elige si el área es una línea de 60 pies (*18 m*) o un cono de 30 pies (*9 m*). A menos que hayas elegido daño perforante, tanto el Arma de aliento como tu eidolón obtienen el rasgo correspondiente al tipo de daño.

ARMA DE ALIENTO ◆◆

ARCANO EIDOLÓN EVOCACIÓN

Tu eidolón exhala una explosión de energía destructiva. Tu eidolón inflige 1d6 daño a todas las criaturas en el área, con una salvación básica de Reflejos contra tu CD de conjuros. El área y el tipo de daño del Arma de aliento se eligen cuando el eidolón obtiene esta aptitud. A continuación, tu eidolón no puede utilizar de nuevo dicha Arma de aliento durante los siguientes 1d4 asaltos.

A 3.er nivel y cada dos niveles posteriores, el daño se incrementa en 1d6.

Frenesí dracónico 7.º

Tu eidolón puede llevar a cabo un asalto furioso, pudiendo recuperar potencialmente el uso de su Arma de aliento. Obtiene la actividad Frenesí dracónico.

FRENESÍ DRACÓNICO ◆◆

EIDOLÓN

Tu eidolón da un Golpe con su ataque sin armas principal y dos Golpes con su ataque sin armas secundario (en cualquier orden). Si cualquiera de estos ataques acierta críticamente a un enemigo, tu eidolón recupera instantáneamente el uso de su Arma de aliento.

Aliento de sierpe 17.º

Tu eidolón puede utilizar el poder de las sierpes para potenciar su Arma de aliento. Tu eidolón obtiene la acción gratuita Aliento de sierpe.

ALIENTO DE SIERPE ◆

CONCENTRAR EIDOLÓN

Frecuencia una vez por minuto

Tu eidolón reúne el poder de las sierpes más poderosas para que su aliento mágico sea aún más espectacular. Si la siguiente acción de tu eidolón es utilizar Arma de aliento, tanto el número de dados de daño como el área del Arma de aliento se doblan.

EIDOLÓN FEÉRICO

Tu eidolón es un hada, un ser voluble del misterioso Primer Mundo. Muchas hadas parecen similares a los humanoides mortales, con rasgos inusuales como orejas puntiagudas, alas o cuerpos compuestos de elementos naturales, pero la variedad completa de hadas es inacabable y muchas otras parecen completamente inhumanas. Las hadas del Primer Mundo nunca mueren por completo, y en su lugar forman una criatura nueva. Los eidolones feéricos suelen aparecer cuando un convocador ayuda a estabilizar una transformación difícil. Esto significa que tu eidolón feérico es probable que viviera una vida diferente hasta justo antes de que os encontrarais y podría recordar fragmentos de sus antiguas memorias. Juntos, podríais tener que desentrañar una memoria de la vida pasada de tu eidolón entre las hadas.

Tradición primigenia (pero consulta Conjuros de regalo feérico más abajo)

Rasgos eidolón, hada

Plano natal Primer Mundo

Tamaño Pequeño o Mediano

Ataques sugeridos puño (contundente), ala (contundente), ataques en forma de arma



Hada hostigadora *Fue* 14, *Des* 18, *Con* 14, *Int* 10, *Sab* 10, *Car* 10; +1 CA (límite Des +4)
Hada bromista *Fue* 12, *Des* 18, *Con* 12, *Int* 8, *Sab* 10, *Car* 10; +1 CA (límite Des +4)
Habilidades Engaño, Naturaleza
Sentidos visión en la penumbra
Idioma *silvano*
Velocidad 25 pies (7,5 *m*)

Aptitudes de eidolón *Inicial* conjuros de regalo feérico; *Simbiosis* travesuras feéricas; *Trascendencia* argucias feéricas

Conjuros de regalo feérico

Tu eidolón expande tu magia primigenia con magia de encantamiento y de ilusión, permitiéndoos a ambos empuñar el poder del encanto y la fascinación de las hadas. Cuando añades conjuros a tu repertorio, puedes elegir de la lista primigenia así como de entre conjuros de encantamiento e ilusión que aparecen en la lista de conjuros arcanos. Como es habitual cuando añades conjuros de una tradición diferente a tu lista de conjuros, sigues siendo un lanzador de conjuros primigenios, por lo que todos tus conjuros son conjuros primigenios.

Tu eidolón obtiene la dote de convocador Reemplazo mágico, aunque no cumpla con el nivel prerrequisito, y puede elegir trucos de regalo feérico además de trucos primigenios. Como es habitual para las dotes que se te conceden con nombre, no puedes reconvertir Reemplazo mágico en otra dote.

Travesuras feéricas 7.º

La magia feérica de tu eidolón se vuelve más poderosa y traviesa Tu eidolón obtiene la dote de convocador Adepto mágico, aunque no cumpla con el nivel prerrequisito, y puede elegir conjuros de regalo feérico además de conjuros primigenios.

Argucias feéricas 17.º

Nunca desprovisto de trucos, tu eidolón feérico imbrica protecciones mágicas en vuestra fuerza vital compartida guardándose en el bolsillo de atrás una contingencia para situaciones desesperadas. Durante tus preparativos diarios, tu eidolón puede lanzar un conjuro de contingencia. El conjuro de 4.º nivel que elige debe proceder de la lista primigenia o de regalo feérico, y tiene que ser o bien común o bien otro conjuro al que tienes acceso.

Eidolón planta

Tu eidolón es una planta inteligente, formada a partir de los mismos fragmentos incorporales de energía vital de la Naturaleza que se convierten en leshys. Los eidolones planta tienden a ser curiosos y adaptables, con temperamentos basados en las partes de la cultura mortal por los que sienten afinidad. A pesar de proceder del mismo origen, los eidolones planta no siempre parecen leshys. Los eidolones planta tienen formas que varían grandemente y pueden parecer cualquier tipo de criatura vegetal existente. Algunos incluso se parecen a criaturas vegetales tan extrañas que son imposibles de identificar.

Tradición primigenia
Rasgos eidolón, planta
Plano natal Plano Material

Tamaño Mediano
Ataques sugeridos zarcillo (contundente), rama (contundente), raíz (contundente)
Planta guardiana *Fue* 18, *Des* 14, *Con* 16, *Int* 10, *Sab* 10, *Car* 10; +2 CA (límite Des +3)
Planta trepadora *Fue* 12, *Des* 18, *Con* 16, *Int* 10, *Sab* 10, *Car* 10; +1 CA (límite Des +4)
Habilidades Naturaleza, Supervivencia
Sentidos visión en la penumbra
Idioma silvano
Velocidad 25 pies (7,5 *m*)

Aptitudes de eidolón *Inicial* golpe de zarcillo; *Simbiosis* enredaderas crecientes; *Trascendencia* campo de raíces

Golpe de zarcillo

Tu eidolón puede extender zarcillos y raíces, atacando a los enemigos más allá de su alcance. Obtiene la acción Golpe de zarcillo.

Golpe de zarcillo ❖

EIDOLÓN

Estirándose para extender su cuerpo hasta sus límites, tu eido-



lón ataca a un enemigo que normalmente estaría fuera de su alcance. Tu eidolón da un Golpe sin armas cuerpo a cuerpo, incrementando en 5 pies (*1,5 m*) su alcance para dicho Golpe. Si el ataque sin armas tiene el rasgo desarmar, empujar o derribar, el eidolón puede utilizar la acción correspondiente en lugar de un Golpe..

Enredaderas crecientes 7.º

Los zarcillos y las ramas de tu eidolón se alargan aún más Todos los ataques sin armas cuerpo a cuerpo de tu eidolón obtienen el rasgo alcance.

Campo de raíces 17.º

Tu eidolón aprende a enviar sus raíces bajo tierra para entorpecer a los enemigos. Obtiene la actividad Campo de raíces.

CAMPO DE RAÍCES ❖❖❖

EIDOLÓN

Tu eidolón extiende sus raíces bajo tierra para engañar y posiblemente dañar a todos los enemigos próximos. Todos los enemigos dentro del alcance de tu eidolón sufren daño del mismo tipo y cantidad que el Golpe más dañino de éste, dependiendo de sus salvaciones de Reflejos. Cualquier efecto continuado de la salvación dura hasta que el enemigo o bien Huye o bien abandona el alcance de tu eidolón. Después de utilizar Campo de raíces, tu eidolón queda inmovilizado hasta que lleva a cabo una acción individual, que tiene el rasgo manipular, para soltarse del suelo; esto también acaba cualquier efecto restante de Campo de raíces sobre los enemigos.

Éxito crítico El enemigo no resulta afectado

Éxito El enemigo no sufre daño, pero si un penalizador de -10 pies (*3 m*) por circunstancia a sus Velocidades.

Fallo El enemigo sufre mitad de daño, un penalizador de -10 pies (*3 m*) por circunstancia a sus velocidades y, al final de cada uno de sus turnos, sufre de nuevo mitad de daño.

Fallo crítico El enemigo queda inmovilizado, sufre daño completo y, al final de cada uno de sus turnos, sufre de nuevo daño completo.

EIDOLÓN PSICOPOMPO

Tu eidolón es un psicopompo, una criatura cuyo deber juramentado es llevar a las almas de forma segura a la otra vida y mantener los tribunales de los muertos. Los eidolones psicopompos tienen una gran variedad de apariencias, pero como quiera que a menudo tienen contacto con los mortales, su forma típicamente incluye una elaborada máscara. Tu psicopompo eidolón y tú compartís un importante destino, ya tenga relación directa con tu propia alma o con una misión que (de alguna forma) proteja las almas de otros.

Tradición divina

Rasgos eidolón, monitor, psicopompo

Alineamiento debe ser neutral verdadero

Plano natal El Osario

Tamaño Mediano

Ataques sugeridos pico (perforante), zarpa (cortante), puño (contundente), mandíbulas (perforante), ataques sin arma en forma de arma

Guardián del alma *Fue* 18, *Des* 14, *Con* 16, *Int* 10, *Sab* 12, *Car* 8; +2 CA (límite Des +3)

Escriba de los muertos *Fue* 12, *Des* 18, *Con* 12, *Int* 14, *Sab* 12, *Car* 10; +1 CA (límite Des +4)

Habilidades Intimidación, Religión

Sentidos visión en la oscuridad

Idioma requiano

Velocidad 25 pies (*7,5 m*)

Aptitudes de eidolón *Inicial* toque espiritual; *Simbiosis* vigilante oculto; *Trascendencia* portador de espíritus

Toque espiritual

Los ataques de tu eidolón tienen la aptitud de un psicopompo de dañar tanto a los vivos como a los muertos. Los golpes sin armas de tu eidolón afectan a las criaturas incorporales como si llevaran grabada una *runa de propiedad* de *toque fantasmal* e infligen 1 daño negativo adicional a las criaturas vivas y 1 daño positivo adicional a los muertos vivientes.

Vigilante oculto 7.º

Tu eidolón puede hacer que ambos permanezcáis sin ser vistos. Una vez por hora, puede lanzar *invisibilidad*, designándote como objetivo a ti, a él o a ambos a la vez. Si el conjuro designa como objetivo a los dos, acaba para ambos si cualquiera de los dos lleva a cabo una acción hostil.

Portador de espíritus 17.º

Tu eidolón es particularmente capaz cuando se trata de manejar espíritus sin cuerpo y dar a los muertos vivientes su descanso final. Tu eidolón puede ver criaturas incorporales dentro de objetos sólidos y atacarlas con Golpes sin sufrir penalizador alguno; una criatura incorporal dentro de un objeto sólido que sufre daño del Golpe de tu eidolón queda expulsada del objeto al espacio más cercano posible, acercándose al eidolón si ello es posible.

Además, tu eidolón puede designar como objetivo o afectar a una criatura que proyecta su consciencia (como por ejemplo mediante *proyectar imagen*) o que esté poseyendo a otra criatura, incluso si su cuerpo está en otra parte, aunque el eidolón debe estar al corriente de la posesión y elegir hacerlo.

Por último, el espíritu de un muerto viviente destruido por los Golpes de tu eidolón es enviado directamente al Osario para ser juzgado; un muerto viviente con una aptitud que le permita evitar automáticamente semejante destino, como el rejuvenecimiento de un fantasma, puede hacer una prueba de contrarrestar contra tu CD de conjuro para volver utilizando dicha habilidad de la forma normal. En este caso, utiliza su modificador a las relaciones de Voluntad como su modificador para contrarrestar.

Dotes de convocador

En cada nivel en el que obtienes una dote de convocador, puedes seleccionar una de las siguientes. Debes cumplir todos los requisitos antes de seleccionarla.

1.er nivel

Armamento avanzado — Dote 1

CONVOCADOR EVOLUCIÓN

El ataque de tu eidolón evoluciona. Elige uno de los ataques sin armas cuerpo a cuerpo iniciales de tu eidolón. Obtiene uno de los siguientes rasgos, elegidos al adquirir la dote: contundencia versátil, cortante, derribo, desarmar, empujón, no letal, perforante o presa.

Corazón de energía — Dote 1

CONVOCADOR EVOLUCIÓN

El corazón de tu eidolón late con energía. Elige un tipo de daño por energía distinto a fuerza. Uno de sus ataques sin armas cambia el tipo de daño al elegido, y obtiene una resistencia a dicho tipo igual a la mitad de tu nivel (mínimo 1).

Desatar eidolón — Dote 1

CONVOCADOR

Puedes permitir que tu eidolón se aleje de tu lado. Aprendes el conjuro de vínculo *desatar eidolón* (pág. 144. Incrementa en 1 el número de Puntos de Foco de tu reserva de foco.

Estudios duales — Dote 1

CONVOCADOR

Tu eidolón y tú tenéis algunas habilidades que practicáis por vuestra cuenta. Elige dos habilidades. Tu eidolón obtiene el nivel entrenado en una de ellas y tú lo obtienes en la otra. A 7.º nivel, ambos tenéis el nivel experto en las habilidades elegidas. Estas competencias de habilidad no se comparten entre tu eidolón y tú.

Forma planeadora ❖ — Dote 1

CONVOCADOR EIDOLÓN EVOLUCIÓN MOVIMIENTO

A tu eidolón le crecen alas, desarrolla un cuerpo flotante o alguna otra forma de controlar su descenso. Se desliza lentamente hacia el suelo, 5 pies (*1,5 m*) y hasta 25 pies (*7,5 m*) hacia delante a través del aire. Mientras invierta por lo menos 1 acción deslizándose cada asalto y aún no haya llegado al suelo, permanecerá en el aire al final de tu turno.

Fundirse con el eidolón ❖❖❖ — Dote 1

CONVOCADOR

Tu forma física puede combinarse con la de tu eidolón, concediendo beneficios pero limitando tus capacidades. Manifiestas tu eidolón, pero en lugar de convocarlo a un espacio libre adyacente, te conviertes en él. Mientras estás Manifestado de esta forma, utilizas sus estadísticas y no puedes actuar excepto para indicarle que utilice Manifestar un eidolón para dejar de manifestarte. Como quiera que no puedes actuar, no puedes Lanzar conjuros, activar o beneficiarte de objetos mágicos que normalmente te benefician a ti y no a tu eidolón, llevar a cabo acciones con el rasgo tándem o utilizar otras aptitudes que requieren que actúes tú y no el eidolón. No podéis ser designados como objetivos de forma separada mientras estás fusionado con él. Cuando llegas a 0 PG, tu eidolón deja de manifestarse, dejando atrás tu cuerpo, inconsciente y moribundo.

Potenciación extendida — Dote 1

CONVOCADOR

Puedes incrementar la duración de las potenciaciones de tu eidolón. Aprendes el conjuro *potenciar vínculo extendido*. Incrementa en 1 el número de Puntos de Foco de tu reserva de foco.

Dotes de convocador

Utiliza esta tabla para consultar las dotes.

Dote	Nivel
Acción acelerada	2
Adepto mágico	8
Agarre constrictor	8
Armamento avanzado	1
Ataque de empujón	10
Cascarón resistente	14
Combatiente a distancia	2
Compañero hábil	4
Compartir magia con el eidolón	14
Concentración sin esfuerzo	16
Convocador legendario	20
Convocador maestro	6
Corazón de energía dual	4
Corazón de energía	1
Defender al convocador	4
Desgarro implacable	10
Disipación reactiva	4
Eidolón gemelo	20
Encogerse	4
Enlace protector	10
Estudios duales	1
Extremidades aferrantes	12
Foco de vínculo	12
Forma aérea	14
Forma anfibia	2
Forma de corcel	2
Forma excavadora	10
Forma planeadora	1
Forma repelente de conjuros	14
Frenesí de sangre	6
Fundirse con el eidolón	1
Golpe en tándem	6
Impacto pesado	10
Ira del eidolón	6
Liberar eidolón	1
Llamada del convocador	12
Llegada ostentosa	6
Maestro mágico	18
Manantial de vínculo	18
Miniaturizar	8
Movimiento en tándem	4
Oleada de vínculo vital	4
Oportunidad del eidolón	6
Pisotear	16
Potenciación eterna	20
Potenciación extendida	1
Potenciar convocación	8
Reforzar eidolón	2
Resistencia a la energía	8
Salir de fase	6
Sentido de la vibración	4
Sentidos expandidos	1
Sentidos siempre vigilantes	16
Sustituto mágico	2
Tamaño descomunal	8
Tamaño imponente	12
Transmogrificación flexible	12
Transmogrificación verdadera	18
Transponer	10
Zarpas sangrientas	4



Ejemplo de convocador

Recipiente angelical

Tu eidolón es un ser perteneciente a las huestes angelicales.

PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA

Mejora primero tu Carisma, y después la Constitución, la Destreza y la Sabiduría.

HABILIDADES

Diplomacia, Intimidación, Medicina, Religión

EIDOLÓN

Ángel

DOTES

Forma planeadora (1.º), Combatiente a distancia (2.º), Oleada de vínculo vital (4.º)

SENTIDOS EXPANDIDOS — DOTE 1

CONVOCADOR EVOLUCIÓN

Tu eidolón desarrolla unos sentidos más agudos. Obtiene visión en la penumbra y visión en la oscuridad, así como olfato como sentido impreciso con un alcance de 30 pies (*9 m*).

2.º NIVEL

ACCIÓN ACELERADA — DOTE 2

CONVOCADOR EVOLUCIÓN

Tu eidolón se mueve con más rapidez. Obtiene un bonificador +10 pies (*3 m*) por estatus a su Velocidad.

COMBATIENTE A DISTANCIA — DOTE 2

CONVOCADOR EVOLUCIÓN

Espinas, chorros de llamas y explosiones sagradas son tan sólo algunas de las formas en las que tu eidolón podría atacar a distancia. Obtiene un ataque sin arma a distancia con un incremento de rango de distancia de 30 pies (*9 m*) que inflige 1d4 daño y tiene los rasgos mágico y propulsión. Cuando seleccionas esta dote, elige un tipo de daño: ácido, contundente, cortante, electricidad, frío, fuego, negativo, perforante o positivo. Si tu eidolón es un celestial, infernal o monitor con un alineamiento diferente a neutral verdadero, puedes elegir un tipo de daño de los de su alineamiento.

FORMA ANFIBIA — DOTE 2

CONVOCADOR EVOLUCIÓN

Tu eidolón se adapta a la vida en tierra y bajo el agua. Obtiene el rasgo anfibio, lo que le permite respirar tanto en el agua como en el aire y evitar el penalizador -2 habitual por llevar a cabo Golpes sin armas contundentes y cortantes bajo el agua. Obtiene una Velocidad de nadar igual a su Velocidad terrestre, o 25 pies (*7,5 m*), la menor de las dos; o bien, si normalmente es acuático, obtiene una Velocidad terrestre igual a su Velocidad de nadar o 25 pies (*7,5 m*), la menor de las dos.

FORMA DE CORCEL — DOTE 2

CONVOCADOR EVOLUCIÓN

Tu eidolón cambia para ser particularmente efectivo como montura. Mientras lo montas, dispones de tu número completo de acciones cada asalto en lugar de reducirlo a 2. Esto sólo se aplica cuando tú eres quien monta tu eidolón, no cuando lo hace alguien más (consulta la barra lateral Montar criaturas inteligentes en la pág. 71). Tu eidolón sigue teniendo que ser por lo menos de una categoría de tamaño mayor que tú para poderlo montar. Como quiera que trabajáis juntos al moveros, las acciones de movimiento de tu eidolón mientras lo montas obtienen el rasgo tándem.

REFORZAR EIDOLÓN — DOTE 2

CONVOCADOR

Refuerzas a tu eidolón. Aprendes el truco de vínculo *reforzar eidolón* (pág. 145).

SUSTITUTO MÁGICO — DOTE 2

CONVOCADOR EVOLUCIÓN

Tu eidolón evoluciona para lanzar conjuros. Obtiene la actividad Lanzar un conjuro y aprende dos trucos de su tradición, que puede lanzar como conjuros innatos.

4.º NIVEL

COMPAÑERO HÁBIL — DOTE 4

CONVOCADOR

Tu eidolón obtiene una dote de habilidad de 1.er nivel y una dote de habilidad de 2.º nivel o inferior. A 7.º nivel, obtienes una dote de habilidad adicional de 7.º nivel o inferior.

CORAZÓN DE ENERGÍA DUAL — DOTE 4

CONVOCADOR EVOLUCIÓN

Prerrequisitos Corazón de energía

Una segunda energía habita en tu eidolón. Elige un tipo de daño por energía adicional. Tus ataques sin armas que infligen daño por energía obtienen el rasgo versátil para el segundo tipo de daño por energía, y tu eidolón obtiene una resistencia a dicho daño igual a la mitad de tu nivel.

DEFENDER CONVOCADOR ❖ — DOTE 4

CONVOCADOR EIDOLÓN EVOLUCIÓN

Tu eidolón bloquea los ataques que van dirigidos a ti. Una vez tu eidolón utiliza esta acción, obtienes un bonificador +2 por circunstancia a la CA hasta el inicio de tu siguiente turno. Este bonificador sólo se aplica cuando estás dentro del alcance de tu eidolón (en la mayoría de casos, esto significa que el eidolón está adyacente a ti o en tu espacio).

DISIPACIÓN REACTIVA ↷ — DOTE 4

CONVOCADOR

Desencadenante Tu eidolón sufriría daño.

Disipas abruptamente tu eidolón para reducir el daño que sufre, aunque esto hace más difícil convocarle de nuevo. Reduces el daño a tu eidolón desencadenante en el doble de tu nivel, y tu eidolón deja de manifestarse. No puedes Manifestar tu eidolón de nuevo hasta después del final de tu siguiente turno.

ENCOGER ❖ — DOTE 4

CONCENTRAR CONVOCADOR EIDOLÓN EVOLUCIÓN TRANSMUTACIÓN

Tu eidolón puede encogerse para caber en espacios pequeños. Tu eidolón reduce su tamaño, hasta un mínimo de tamaño Pequeño. Puede utilizar esta acción de nuevo, mientras está encogido, para volver a su tamaño normal.

MOVIMIENTO EN TÁNDEM ❖ — DOTE 4

CONVOCADOR TÁNDEM

Tu eidolón y tú os movéis juntos. Cada uno utiliza una sola acción para dar una Zancada. Cualquiera de vosotros que disponga del correspondiente tipo de movimiento podrá, en su lugar, excavar, trepar, volar o nadar.

OLEADA DE VINCULO VITAL — DOTE 4

CONVOCADOR

Aprendes el conjuro de vínculo *oleada de vínculo vital* (pág. 145). Incrementa en 1 el número de Puntos de Foco de tu reserva de foco.

SENTIDO DE LA VIBRACIÓN — DOTE 4

CONVOCADOR EVOLUCIÓN

Tu eidolón obtiene sentido de la vibración como sentido impreciso con un alcance de 30 pies (*9 m*). Si es acuático, en su lugar obtiene sentido de las olas como sentido impreciso con un alcance de 30 pies (*9 m*). Si es anfibio, obtiene ambos.

ZARPAS SANGRIENTAS — DOTE 4

CONVOCADOR EVOLUCIÓN

Tu eidolón inflige heridas sangrantes con un buen impacto. Si tu eidolón impacta críticamente con un Golpe sin armas cuerpo a cuerpo que inflige daño cortante o perforante, su objetivo sufre 1d6 daño persistente por sangrado. Tu eidolón obtiene un bonificador por objeto a este daño por sangrado igual al bonificador por objeto a las tiradas de ataque con sus ataques sin armas . Este es un efecto de especialización crítica.

6.º NIVEL

CONVOCADOR MAESTRO — DOTE 6

CONVOCADOR

Durante tus preparativos diarios, puedes designar uno de tus espacios de conjuro para que se convierta en dos espacios de conjuro del mismo nivel de conjuro, desde el cual sólo puedes lanzar conjuros de convocar o de encarnar.

FRENESÍ SANGRIENTO ❖ — DOTE 6

CONVOCADOR EIDOLÓN EVOLUCIÓN

Prerrequisitos Zarpas sangrientas

Requisitos La última acción de tu eidolón ha infligido daño por sangrado a una criatura viva.

Tu eidolón entra en frenesí. Obtiene los beneficios de potenciar eidolón y obtiene tantos PG temporales como tu nivel, pero sufre un penalizador -2 a la CA. No puede acabar voluntariamente el frenesí ni empezar otro cuando está en él. El frenesí dura 1 minuto, después de lo cual tu eidolón queda fatigado durante 1 minuto y no puede iniciar otro frenesí durante 1 minuto.

GOLPE EN TÁNDEM ❖❖ — DOTE 6

CONVOCADOR TÁNDEM

Requisitos Una criatura está a tu alcance y al de tu eidolón.

Tu eidolón y tú atacáis, designando continuamente como objetivo al mismo enemigo sin interferir uno con los movimientos de otro. Tu eidolón hace un Golpe cuerpo a cuerpo y después tú haces un Golpe cuerpo a cuerpo contra la misma criatura. Ambos ataques cuentan contra tu penalizador por ataque múltiple, pero el penalizador no se incrementa hasta después de que ambos ataques han sido hechos.

IRA DEL EIDOLÓN — DOTE 6

CONVOCADOR EVOLUCIÓN

Tu eidolón obtiene el conjuro de foco *ira del eidolón* (pág. 144), que lanza él en lugar de ti. Tú eres quien determina el tipo de daño cuando obtienes la dote: ácido, electricidad, frío, fuego, negativo, positivo o sónico. Si tu eidolón es un celestial, infernal o monitor con un alineamiento diferente a neutral verdadero, puedes elegir un tipo de daño de los de su alineamiento. Incrementa en 1 el número de Puntos de Foco de tu reserva de foco. Como es habitual, tu eidolón comparte tus Puntos de Foco.

LLEGADA OSTENTOSA ◈ — DOTE 6

CONCENTRAR CONVOCADOR MANIPULAR METAMAGIA

Si la siguiente acción que pretendes es manifestar tu eidolón como actividad de tres acciones, o Lanzar un conjuro de convocación de tres acciones, la criatura aparece en medio de una explosión. Todas las criaturas en una emanación de 10 pies (*3 m*)

SECRETOS DE LA MAGIA
INTRODUCCIÓN
PUNTOS ESENCIALES DE LA MAGIA
CLASES
CONJUROS
OBJETOS MÁGICOS
EL LIBRO DE LA MAGIA ILIMITADA
GLOSARIO E ÍNDICE



alrededor de la criatura que has convocado o manifestado sufren 1d4 daño por fuego por nivel de conjuro para uno de convocación o 1d4 daño por cada 2 niveles si Manifiestas tu eidolón. Si la criatura convocada o manifestada tiene el rasgo ácido, agua, electricidad, frío, fuego o sónico, el daño cambia a dicho tipo (para el rasgo agua, daño por frío). Si la criatura tiene más de uno de dichos rasgos, tú eres quien elige el tipo de daño a infligir.

OPORTUNIDAD DEL EIDOLÓN — DOTE 6

CONVOCADOR EIDOLÓN EVOLUCIÓN

Desencadenante Una criatura al alcance de tu eidolón utiliza una acción de manipular o una acción de movimiento, lleva a cabo un ataque a distancia o abandona una casilla durante una acción de movimiento que está utilizando.

Tu eidolón lleva a cabo un Golpe cuerpo a cuerpo contra la criatura desencadenante. Si el ataque resulta en un impacto crítico y el desencadenante era una acción de manipular, dicha acción queda interrumpida. Este Golpe no cuenta contra tu penalizador por ataque múltiple y tu penalizador por ataque múltiple no se aplica a este Golpe.

SALIR DE FASE — DOTE 6

CONCENTRAR CONVOCADOR EVOLUCIÓN TRANSMUTACIÓN

Prerrequisitos Tu eidolón es una fantasmagoría

Tu eidolón se desfasa levemente con la realidad, obteniendo una resistencia a todo tipo de daño (excepto fuerza y negativo) igual a la mitad de tu nivel. No es incorporal, pero no puede utilizar Golpes o acciones que requieren una forma física completa, como por ejemplo Presa, Empujón o Derribo. Tu eidolón puede volver a su forma normal con una sola acción, que tiene el rasgo concentrar.

8.º NIVEL

ADEPTO MÁGICO — DOTE 8

CONVOCADOR EVOLUCIÓN

Prerrequisitos Sustituto mágico

Tu eidolón obtiene más magia. Elige un conjuro de 2.º nivel y un conjuro de 1.er nivel de la tradición de tu eidolón. Tu eidolón puede lanzar cada uno de ellos una vez al día como conjuros innatos. A cada nivel para después de obtener esta dote, tu eidolón puedes intercambiar uno de estos conjuros innatos por un nuevo conjuro innato 2 o más niveles menor que tu espacio de conjuro de mayor nivel.

MINIATURIZAR — DOTE 8

CONVOCADOR EVOLUCIÓN

Prerrequisitos Encoger

Tu eidolón puede encogerse aún más. Cuando utiliza Encoger, tu eidolón puede reducir su tamaño a Menudo.

POTENCIAR CONVOCACIONES — DOTE 8

CONVOCADOR

Aumentar tu eidolón se extiende a las criaturas que convocas. Cuando lanzas potenciar eidolón, además de tu eidolón, el conjuro también designa como objetivo a tus criaturas convocadas a 60 pies (*18 m*) o menos.

PRESA CONSTRICTORA ❖ — DOTE 8

CONVOCADOR EIDOLÓN EVOLUCIÓN

Requisitos Tu eidolón tiene una criatura apresada o neutralizada.

Tu eidolón constriñe a la criatura, infligiéndole tanto daño contundente como su nivel más su modificador por fuerza, con una salvación básica de Fortaleza contra tu CD de conjuros.

RESISTENCIA A LA ENERGÍA — DOTE 8

CONVOCADOR EVOLUCIÓN

Prerrequisitos Corazón de energía

Tu eidolón tiene una resistencia mayor. Su resistencia debido a Corazón de energía y Corazón de energía dual se incrementa hasta igualar tu nivel.

TAMAÑO DESCOMUNAL — DOTE 8

CONVOCADOR EVOLUCIÓN

Tu eidolón crece sustancialmente. Tu eidolón se vuelve Grande, en lugar de su tamaño anterior, y su alcance se incrementa a 10 pies (*3 m*). Esto no cambia ninguna de sus otras estadísticas.

10.º NIVEL

ATAQUE DE EMPUJÓN — DOTE 10

CONVOCADOR EVOLUCIÓN

Tu eidolón dispone de un ataque que empuja lejos a los enemigos. Elige uno de los ataques sin armas del eidolón con el rasgo empujar. Obtiene la acción Empujar (*Bestiario*, pág. 343) para dicho ataque.

DESGARRO IMPLACABLE ❖ — DOTE 10

CONVOCADOR EIDOLÓN EVOLUCIÓN

Requisitos Tu enemigo ha impactado al mismo enemigo con dos Golpes consecutivos de su ataque secundario este turno, y ha infligido daño cortante con ambos.

Tu eidolón desgarra a sus enemigos. Inflige automáticamente el daño de su ataque secundario al enemigo.

FORMA EXCAVADORA — DOTE 10

CONVOCADOR EVOLUCIÓN

Tu eidolón puede excavar a través de tierra suelta. Tu eidolón obtiene una Velocidad de excavar de 15 pies (*4,5 m*).

IMPACTO PESADO — DOTE 10

CONVOCADOR EVOLUCIÓN

Tu eidolón derriba a tus enemigos. Elige uno de los ataques sin armas del eidolón con el rasgo derribo. Obtiene la acción Derribar (*Bestiario*, pág. 343) para dicho ataque.

TRANSPONER ❖ — DOTE 10

CONCENTRAR CONJURACION CONVOCADOR MANIPULAR TELETRANSPORTE

Te cambias de lugar con tu eidolón. Cada uno de vosotros se te transporta a la posición del otro.

Especial Esta dote tiene el rasgo correspondiente a la tradición de tu eidolón (arcana, divina, ocultista o primigenia).

VÍNCULO PROTECTOR ↻ — DOTE 10

ABJURACIÓN CONVOCADOR

Desencadenante tu eidolón y tú estáis dentro del área de un efecto dañino.

El poder de tu vínculo puede protegeros del daño a tu eidolón y a ti. Si tu eidolón y tu sufriríais cantidades de daño distintas del efecto de área, tú sufres la cantidad de daño menor en lugar de la mayor.

Especial Esta dote tiene el rasgo correspondiente a la tradición de tu eidolón (arcana, divina, ocultista o primigenia).

12.º NIVEL

EXTREMIDADES AFERRANTES — DOTE 12

CONVOCADOR EVOLUCIÓN

Tu eidolón aferra a tus enemigos. Elige uno de los ataques sin armas del eidolón con el rasgo presa. Obtiene la acción Apresar (*Bestiario*, pág. 343) para dicho ataque sin arma.

FOCO DE VÍNCULO — DOTE 12

CONVOCADOR

Prerrequisitos Conjuros de vínculo

Tu foco se recupera más rápidamente. Si has gastado por lo menos 2 Puntos de Foco desde la última vez que Reenfocaste, recuperas 2 Puntos de Foco en vez de 1 cuando Reenfocas.

LLAMADA DEL CONVOCADOR ↻ — DOTE 12

CONCENTRAR CONJURACIÓN CONVOCADOR TELETRANSPORTE

Desencadenante Tu eidolón o tú sufrís daño de un enemigo o de un peligro.

Requisitos Tu eidolón está manifestado a más de 5 pies (*1,5 m*) de distancia.

MONTAR CRIATURAS INTELIGENTES

Montar una criatura inteligente que no es un esbirro requiere bastante coordinación y ritmo. Tanto el jinete como la montura sólo recuperan 2 acciones al inicio de su turno cada asalto, puesto que ambos interfieren con las acciones del otro. Si montas tu eidolón, reduces en 2 tu número total de acciones y continúas compartiendo acciones normalmente: es decir, que no reduces dos veces el número de acciones.



Ejemplo de convocador

Llamador de dioses

Tu eidolón es un dios nacido de la fuerza vital de la tierra.

PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA

Céntrate en Carisma, Constitución y después en la Fuerza.

HABILIDADES

Atletismo, Intimidación, Naturaleza, Supervivencia

EIDOLÓN

Bestia

DOTES

Armamento avanzado (1.º), Reforzar eidolón (2.º), Golpe en tándem (6.º)



En un momento de peligro, puedes llamar a tu eidolón a tu lado. Tu eidolón se te transporta hasta un espacio libre adyacente a ti.

Especial Esta dote tiene el rasgo correspondiente a la tradición de tu eidolón (arcana, divina, ocultista o primigenia).

TAMAÑO IMPONENTE — DOTE 12

CONVOCADOR EVOLUCIÓN

Prerrequisitos Tamaño descomunal

Tu eidolón se vuelve aún mayor. Su categoría de tamaño aumenta a Enorme en lugar de Grande, y el alcance de todos tus ataques se incrementa a 15 pies (*4,5 m*).

TRANSMOGRIFICACIÓN FLEXIBLE — DOTE 12

CONVOCADOR

Has aprendido cómo transmogrificar a tu eidolón para encajar con las circunstancias del día. Cada día, elige una dote de evolución de 6.º nivel o menos durante tus preparativos diarios. Tu eidolón obtiene dicha dote hasta tus siguientes preparativos diarios.

14.º NIVEL

CASCARÓN RESISTENTE — DOTE 14

CONVOCADOR EVOLUCIÓN

Tu eidolón es resistente contra los ataques. Obtiene una resistencia al daño físico igual a su modificador por Constitución.

COMPARTIR MAGIA DE EIDOLÓN — DOTE 14

CONVOCADOR

Prerrequisitos Sustituto mágico

Tu eidolón comparte sus conjuros innatos contigo. Puedes lanzar los conjuros innatos que tu eidolón obtiene de Sustituto mágico, Adepto mágico y Maestro mágico. Tu eidolón y tu compartís los mismos usos diarios de estos conjuros innatos.

FORMA AÉREA — DOTE 14

CONVOCADOR EVOLUCIÓN

Prerrequisitos Forma planeadora

Tu eidolón puede volar. Obtiene una Velocidad de vuelo igual a su Velocidad.

FORMA REPELENTE DE CONJUROS — DOTE 14

CONVOCADOR EVOLUCIÓN

Tu eidolón evoluciona para protegerse del peligro que representan los conjuros. Obtiene un bonificador +1 por estatus a todas las tiradas de salvación contra la magia.

16.º NIVEL

CONCENTRACIÓN SIN ESFUERZO ◆ — DOTE 16

CONVOCADOR

Desencadenante Empieza tu turno.

Mantienes un conjuro apenas sin pensar. Obtienes inmediatamente los efectos de la acción Mantener un conjuro, lo que te permite prolongar la duración de uno de tus conjuros activos.

PISOTEAR ◆◆◆ — DOTE 16

CONVOCADOR EIDOLÓN EVOLUCIÓN

Tu eidolón da Zancadas hasta el doble de su Velocidad y puede atravesar

los espacios de criaturas por lo menos una categoría de tamaño inferior, Pisoteando a cada criatura en cuyo espacio entra. Puede intentar Pisotear a la misma criatura tan sólo una vez en un solo Pisoteo. Inflige tanto daño contundente como el de su ataque secundario contra dichas criaturas, que pueden hacer una salvación básica de Reflejos contra tu CD de conjuros.

SENTIDOS SIEMPRE VIGILANTES — DOTE 16

CONVOCADOR EVOLUCIÓN

Tu eidolón tiene sentidos mejorados. Obtiene un bonificador +2 por circunstancia a la Percepción, y no puede ser flanqueado excepto por criaturas de un nivel superior a él. Puede ver criaturas y objetos invisibles; aparecen como translúcidos y disponen de ocultamiento. Cuando tu eidolón se mueve a 30 pies (*9 m*) o menos de una ilusión que puede ser descreída, el DJ hace una prueba secreta para descreerla, incluso si tu eidolón no gasta una acción para Interactuar.

18.º NIVEL

MAESTRO MÁGICO — DOTE 18

CONVOCADOR EVOLUCIÓN

Prerrequisitos Adepto mágico

Tu eidolón obtiene un grupo de conjuros de bajo nivel. Elige un conjuro innato de la tradición de tu eidolón de cada uno de los niveles de conjuro de 1 a 7 en los que tu eidolón no tiene actualmente un conjuro innato debido a Adepto mágico. Tu eidolón puede lanzar cada uno de ellos una vez al día como conjuros innatos. Puedes intercambiar estos conjuros a cada nivel, pero tu eidolón nunca puede conocer más de un conjuro de cada nivel de conjuros de 1.º a 7.º.

MANANTIAL DE VÍNCULO — DOTE 18

CONVOCADOR

Prerrequisitos Foco de vínculo

Tu vínculo rellena tu foco. Si has gastado por lo menos 3 Puntos de Foco desde la última vez que Reenfocaste, recuperas 3 Puntos de Foco en vez de 1 cuando Reenfocas.

TRANSMOGRIFICACIÓN VERDADERA — DOTE 18

CONVOCADOR

Transmogrificas a tu eidolón cada día. Durante tus preparativos diarios, puedes intercambiar cualquier número de tus dotes de evolución, cada una de ellas por una dote de evolución diferente de un nivel apropiado, para las que cumples los prerrequisitos. Estos intercambios duran hasta tus siguientes preparativos diarios.

20.º NIVEL

CONVOCADOR LEGENDARIO — DOTE 20

CONVOCADOR

Prerrequisitos Convocador maestro

Tu aptitud para convocar se extiende más allá del resto de tu capacidad de lanzamiento de conjuros. Cuando sacrificas un espacio de conjuro de 9.º nivel para obtener dos espacios utilizando

CONJUROS DE CONVOCACIÓN

Cuando las dotes Convocador maestro, Llegada ostentosa y Convocador legendario se refieren a conjuros de convocación, se refieren a los que conjuran a una criatura con el rasgo convocado. Los conjuros que cumplen este requisito de las *Reglas básicas* y de este libro son: *convocar anarca, convocar animal, convocar axioma, convocar elemental, convocar aberración, convocar hada, convocar infernal, convocar servidor menor* y *convocar planta u hongo*.

Tu DJ podría añadir otros conjuros de futuros libros, que funcionan como estos.

Convocador maestro, puedes utilizar dichos espacios para lanzar conjuros de convocación potenciados a 10.º nivel. No puedes usar dichos espacios de conjuro para ningún propósito diferente a lanzar los conjuros de convocación, y no cuenta como si tuvieras espacios de conjuro de 10.º nivel para otras aptitudes o reglas.

EIDOLÓN GEMELO — DOTE 20

CONVOCADOR POLIMORFISMO TRANSMUTACION

Puedes transformarte para encajar con tu eidolón. Cuando Manifiestas tu eidolón, puedes recurrir a sus poderes para transformarte en un duplicado del mismo hasta que deja de manifestarse. No puedes usar esto si Manifiestas tu eidolón de una forma no usual, como por ejemplo Fusionarte con tu eidolón. Al utilizar Eidolón gemelo, utilizas las estadísticas de tu eidolón excepto tus modificadores a las aptitudes mentales, incluyendo sus evoluciones. No puedes lanzar conjuros (excepto los que puede lanzar tu eidolón), Activar o beneficiarse de alguna otra forma de objetos mágicos que nuevamente que benefician a ti pero no a tu eidolón, ni utilizar acciones que éste no puede llevar a cabo. Cualquiera de sus conjuros que lanzas y que tiene usos limitados cuenta contra los usos de tu eidolón. Puedes Manifestar tu eidolón de nuevo para acabar con este efecto.

Especial Esta dote tiene el rasgo correspondiente a la tradición de tu eidolón (arcana, divina, ocultista o primigenia).

POTENCIACIÓN ETERNA — DOTE 20

CONVOCADOR

Tu vínculo con tu eidolón es tan intenso que refuerzas sus aptitudes continuamente. Estás permanentemente acelerado; puedes usar tu acción adicional tan sólo para lanzar *potenciar eidolón* o *reforzar eidolón*. Cuando estás en modo de exploración, puedes declarar que también estas lanzando continuamente *potenciar eidolón* o *reforzar eidolón*, incluso mientras utilizas una actividad de exploración diferente. Si lo haces, incluso antes de tu primer turno en un encuentro de combate, dicho truco se encuentra activo como si hubieras lanzado en tu turno anterior.



ARQUETIPOS MULTICLASE

Si tu personaje quiere aventurarse en el poder de un magus o de un convocador, puedes adoptar uno de los siguientes arquetipos multiclase para hacerlo.

Aplicar un arquetipo requiere que selecciones dotes de arquetipo en lugar de dotes de clase. Busca el arquetipo que mejor encaja con tu concepto de personaje y selecciona la dote de dedicación de arquetipo 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 que seleccionas sigue sujeta a cualquier restricción de selección de la dote de clase a la que reemplaza. Por ejemplo, si obtuviste una aptitud a 6.º nivel que te concedía una dote de clase de 4.º nivel con el rasgo enano, tan sólo podrías intercambiar dicha dote de clase por una dote de arquetipo de 4.º nivel o inferior con el rasgo enano. Las dotes de arquetipo que obtienes en lugar de una dote de clase se llaman dotes de clase de arquetipo.

Ocasionalmente, una dote de arquetipo funciona como una dote de habilidad en lugar de como una dote de clase. Éstas dotes de arquetipo tienen el rasgo habilidad y las seleccionas en lugar de una dote de habilidad, siguiendo por lo demás las mismas reglas expuestas más arriba. No son dotes de clase de arquetipo (por ejemplo, para determinar el número de Puntos de Golpe que obtienes de la dote de arquetipo Resistencia del guerrero).

Cada dote de dedicación de arquetipo representa cierta parte del tiempo y del enfoque de tu personaje, por lo que una vez seleccionas una dote de dedicación para un arquetipo, debes cumplir sus requisitos antes de poder obtener otra dote de dedicación. Típicamente, cumples los requisitos de una dote de dedicación de arquetipo obteniendo cierto número de dotes de la lista del arquetipo. No puedes reconvertir una dote de dedicación si tienes cualquier otra dote de dicho arquetipo.

A veces una dote de arquetipo te permite obtener otra dote, como por ejemplo la Sinergia básica de un convocador. Sigues teniendo que cumplir los prerrequisitos de dicha dote.

Los arquetipos con el rasgo multiclase, tanto de los arquetipos magos como convocador, 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 con el mismo nombre (por ejemplo, un magus no puede seleccionar la dote Dedicación de magus).

ARQUETIPOS DE LANZAMIENTO DE CONJUROS VINCULADOS

Algunos arquetipos, como por ejemplo los arquetipos multiclase del magus y del convocador, te conceden aptitudes de lanzamiento de conjuros basadas en la forma en que los magi y los convocadores lanzan conjuros, aunque retrasadas en comparación con un personaje de dichas clases. En este libro, ambos arquetipos son arquetipos de lanzamiento de conjuros vinculados, pero en futuros libros podrían aparecer arquetipos de lanzamiento de conjuros vinculados que no son arquetipos multiclase. Un arquetipo de lanzamiento de conjuros vinculados te permite utilizar pergaminos, bastones y varitas de la misma forma que puede hacerlo un miembro de una clase lanzadora de conjuros, y la dote de lanzamiento de conjuros vinculados básico cuenta como disponer de un rasgo de clase de lanzamiento de conjuros.

Los arquetipos de lanzamiento de conjuros vinculados siempre tienen una dote de lanzamiento de conjuros vinculados básica, una dote de lanzamiento de conjuros vinculados experta y una dote de lanzamiento de conjuros vinculados maestra. Dichas dotes comparten su nombre con el arquetipo. Por ejemplo, la dote de lanzamiento de conjuros maestra del magus se denomina Lanzamiento maestro del magus. Todos los espacios de conjuro que obtienes debido a los arquetipos de lanzamiento de conjuros vinculados tienen restricciones dependiendo del arquetipo. Por ejemplo, el arquetipo convocador te concede espacios de conjuro que tan sólo puedes utilizar para lanzar conjuros de tu repertorio de convocador, incluso si eres un hechicero que dispone de conjuros de la misma tradición en tu repertorio de hechicero.

Dote de lanzamiento de conjuros vinculados básico: usualmente obtenidas a 6.º nivel, estas dotes te conceden un espacio de conjuros de 1.er nivel y un espacio de conjuros de 2.º nivel de dicha tradición mágica. Si dispones de repertorio de conjuros, puedes seleccionar un conjuro de tu repertorio como conjuro de signatura. Los arquetipos se refieren a estos beneficios como "beneficios de lanzamiento de conjuros vinculados básicos". A 10.º nivel, reemplazas tu espacio de conjuro de 1.er nivel por un espacio de conjuro de 3.er nivel.

Dote de lanzamiento de conjuros vinculados experto: usualmente obtenidas a 12.º nivel, estas dotes te conceden el nivel experto en las tiradas de ataque de conjuro y en las CD de la tradición mágica apropiada. Obtienes un espacio de conjuro adicional de 3.er nivel. Si dispones de repertorio de conjuros, puedes seleccionar un segundo conjuro de tu repertorio como conjuro de signatura. A 14.º nivel reemplazas tus espacios de conjuro con dos espacios de 4.º nivel y uno de 5.º, y a 16.º nivel, reemplazas tus espacios de conjuro con dos espacios de 5.º nivel y uno de 6.º. Los arquetipos se refieren a estos beneficios como "beneficios de lanzamiento de conjuros vinculados expertos".

Dote de lanzamiento de conjuros vinculados maestro: usualmente obtenidas a 18.º nivel, estas dotes te conceden el nivel maestro en las tiradas de ataque de conjuro y en las CD de la tradición mágica apropiada, y te conceden un espacio de conjuro adicional de 6.º nivel. A 20.º nivel, reemplazas tus dos espacios de conjuro de 5.º nivel por dos espacios de conjuro de 7.º nivel. Los arquetipos se refieren a estos beneficios como "beneficios de lanzamiento de conjuros vinculados maestros".

Magus

Has mezclado el combate físico con el lanzamiento de conjuros.

Dedicación de magus — Dote 2

ARQUETIPO DEDICACIÓN MULTICLASE

Prerrequisitos Fuerza o Destreza 14, Inteligencia 14

Puedes lanzar conjuros como un magus, obteniendo un libro de conjuros con cuatro trucos arcanos a tu elección. Obtienes la actividad Lanzar un conjuro. Puedes preparar dos trucos cada día a partir de tu libro de conjuros. Cada vez que obtengas un espacio de conjuro de un nuevo nivel del arquetipo magus, añade un conjuro de dicho nivel o inferior a tu libro de conjuros. Estás entrenado en tiradas de ataque de conjuro arcano y CD de conjuros. Tu característica clave de lanzamiento de conjuros para los conjuros de arquetipo de magus es la Inteligencia, y son conjuros de magus arcanos. Obtienes competencia a nivel entrenado en Arcanos; si ya la tenías, en su lugar la obtienes en una habilidad a tu elección. Obtienes competencia a nivel entrenado en armas sencillas.

Especial No puedes seleccionar otra dote de dedicación hasta haber obtenido otras dos dotes del arquetipo magus.

Magia marcial básica — Dote 4

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de magus

Obtienes una dote de magus de 1.er ó 2º nivel a tu elección.

Conjuro de estudio híbrido — Dote 4

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de magus

Obtienes el conjuro de confluencia de un estudio híbrido a tu elección (pág. 38). Si aún no tienes, obtienes una reserva de foco de 1 Punto de Foco, que puedes Reenfocar estudiando tu libro de conjuros y llevando a cabo un régimen físico. No obtienes ningún otro de los demás beneficios de los estudios híbridos.

Impactador de conjuros — Dote 4

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de magus

Obtienes la actividad de magus Impacto de conjuro. Sólo puedes recargarla como una actividad que requiere 1 minuto. Esta restricción se aplica incluso si obtienes otra aptitud que recarga Impacto de conjuro.

Magia marcial avanzada — Dote 6

ARQUETIPO

Prerrequisitos Magia marcial básica

Obtienes una dote de magus. A efectos de cumplir sus prerrequisitos, tu nivel de magus es igual a la mitad de tu nivel de personaje.

Especial Puedes seleccionar esta dote más de una vez. Cada vez que la seleccionas, obtienes otra dote de magus.

Lanzamiento de conjuros de magus básico — Dote 6

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de magus

Obtienes los beneficios de lanzamiento de conjuros vinculado básico (pág. 74).

Lanzamiento de conjuros de magus experto — Dote 12

ARQUETIPO

Prerrequisitos Lanzamiento de conjuros de magus básico, nivel maestro en Arcanos

Obtienes los beneficios de lanzamiento de conjuros vinculado experto (pág. 74).

Lanzamiento de conjuros de magus maestro — Dote 18

ARQUETIPO

Prerrequisitos Lanzamiento de conjuros de magus experto, nivel legendario en Arcanos

Obtienes los beneficios de lanzamiento de conjuros vinculado maestro (pág. 74).





Convocador

Dispones de una tenue conexión con un eidolón, un ser carente de cuerpo que comparte tu fuerza vital y, con esfuerzo, puedes manifestar a dicho eidolón en el mundo.

Personajes convocadores multiclase

El arquetipo convocador te concede un eidolón para que se una a ti en la batalla. Es una multiclase particularmente útil para los personajes con aptitudes marciales débiles.

- Los convocadores alquimistas pueden utilizar a sus eidolones como ayudantes de laboratorio o incluso como fuente de experimentos. Encajan bien con los eidolones constructo o planta.
- Los conjuradores bárbaros se ven atraídos por la furia de las fantasmagorías de ira, unos y otros alimentados por el mismo instinto interior.
- Los convocadores bardos inspiran a sus eidolones a mayores alturas con sus interpretaciones de bardo. A menudo se asocian con eidolones que encajan bien con su musa, como por ejemplo un eidolón feérico para una musa polifacética o un eidolón fantasmagórico para una musa combatiente.
- Los convocadores campeones se llevan mejor con los eidolones divinos que encajan con el alineamiento asociado a su causa: eidolones ángeles para las doctrinas del bien, eidolones diablo para un tirano y así sucesivamente. Esto permite al campeón y al eidolón disponer de la unidad de filosofía y propósito de la que otras elecciones de eidolón podrían carecer.
- Los convocadores clérigos a menudo encuentran una conexión con los eidolones asociados con su dios, como por ejemplo un clérigo de Sarenrae que elige un eidolón ángel. La capacidad de curar y apoyar de los clérigos les permite mantener sano a su eidolón.
- Los convocadores druidas encuentran el vínculo vital con los eidolones primigenios como una experiencia religiosa. Son especialmente proclives a vincularse con eidolones que encajan con su orden, como por ejemplo eidolones planta para orden de la hoja o eidolones bestia para las ordenes animal o salvaje.
- Los convocadores exploradores se suelen llevar mejor con los eidolones bestia y planta, pero forman un buen equipo también con los demás, especialmente cuando un explorador arquero forma equipo con un eidolón cuerpo a cuerpo.
- Los convocadores guerreros utilizan tácticas y técnicas con sus eidolones para superar a sus enemigos. Pueden asociarse con eidolones de cualquier tipo, pero trabajan especialmente bien con los que proporcionan utilidades que complementan su estilo de lucha.
- Los convocadores hechiceros eligen a menudo eidolones que encajan bastante con su linaje, como por ejemplo un eidolón psicopompo para el linaje psicopompo. El eidolón podría incluso formar parte de la historia de cómo el hechicero obtuvo su linaje.
- Los convocadores magos aprecian especialmente que un eidolón les ayude en combate, y tienden a preferir eidolones arcanos como eidolones dragones o constructos.
- Los convocadores monjes a menudo eligen eidolones que están en su mismo camino a la iluminación, para que les ayuden a enriquecer el viaje del monje. Podría tratarse de eidolones divinos, especialmente si el monje es religioso o utiliza conjuros de *ki* divinos, pero también podrían ser fantasmagorías en busca de trascender su existencia fantasmagórica y llegar a la otra vida.
- Los convocadores pícaros obtienen un cómplice en el delito que puede desaparecer cuando es necesario, proporcionando al eidolón la vida definitiva puesto que nadie espera que se lleve botín de un asalto. Los pícaros funcionan bien con eidolones complicados, como por ejemplo los eidolones feéricos, y obtienen muchas ventajas de compartir sus habilidades con sus eidolones. La dote Liberar eidolón puede ser especialmente útil si el pícaro pretende establecer una coartada rápida lejos de los delitos del eidolón.

Dedicacion de convocador — Dote 2

ARQUETIPO DEDICACIÓN MULTICLASE

Prerrequisitos Carisma 14

Has formado un vínculo con un eidolón, un ser que se manifiesta en un cuerpo físico sólo a través de su vínculo con tu fuerza vital. Dicho vínculo puede ser tenue, pero eso no hace que tu conexión sea menos especial. Obtienes un eidolón (pág. 52), así como la actividad Manifestar eidolón. Debido a lo tenue de vuestro vínculo, no puedes ni obtener ni utilizar acciones tándem. Como quiera que no dispones de Actuar juntos, tan sólo tueidolón o tú podéis llevar a cabo una actividad de exploración en un momento dado, así que por ejemplo no podéis estar a la vez los dos Buscando o Investigando.

Tu eidolón está entrenado en ataques sin armas y defensa sin armadura, y comparte tu nivel de competencia para Percepción, tiradas de salvación y pruebas de habilidad. Elige un tipo de eidolón. Obtienes el nivel entrenado en las habilidades indicadas de tu eidolón. Para cada una de estas habilidades en la que ya disponías del nivel entrenado, obtienes dicho nivel en una habilidad diferente a tu elección. Las puntuaciones de característica iniciales de tu eidolón son reducidas. Empieza con un 16 en cualquier puntuación de característica indicada a 18 para su selección de eidolón. Por lo demás no tiene las estadísticas indicadas para un eidolón de dicho tipo.

A 5.º nivel, la puntuación de característica del eidolón que había sido reducida a 16, se incrementa a 18, antes de aplicar las mejoras de característica. En los niveles 5.º, 10.º, 15.º y 20.º, tu eidolón también obtiene 4 mejoras de característica, que siguen las mismas reglas que las tuyas.

Especial No puedes seleccionar otra dote de dedicación hasta haber obtenido otras dos dotes del arquetipo convocador.

Sinergia básica — Dote 4

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de convocador

Obtienes una dote de convocador de 1.er o 2º nivel a tu elección.

APTITUD INICIAL DE EIDOLÓN DOTE 4

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de convocador

Tu vínculo con tu eidolón se hace más fuerte, concediéndole una nueva aptitud. Tu eidolón obtiene la aptitud inicial para un eidolón de su tipo.

SINERGIA AVANZADA DOTE 6

ARQUETIPO

Prerrequisitos Sinergia básica

Obtienes una dote de convocador. A efectos de cumplir sus prerrequisitos, tu nivel de convocador es igual a la mitad de tu nivel de personaje.

Especial Puedes seleccionar esta dote más de una vez. Cada vez que la seleccionas, obtienes otra dote de convocador.

LANZAMIENTO DE CONJUROS DE CONVOCADOR BÁSICO DOTE 6

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de convocador

Obtienes los beneficios de lanzamiento de conjuros vinculado básico (pág. 74). Obtienes la actividad Lanzar un conjuro. Tu característica clave de lanzamiento de conjuros para los conjuros del arquetipo de convocador es el Carisma, y son conjuros de convocador de la tradición de tu eidolón. Obtienes el nivel entrenado en las tiradas de ataque de conjuros y en las CD de conjuro de dicha tradición. Obtienes un repertorio de conjuros y dos trucos. Cada vez que obtienes un espacio de conjuro de un nuevo nivel del arquetipo convocador, añade un conjuro de dicho nivel o inferior a tu repertorio. Cada vez que pierdes espacios de conjuro de un nivel particular, quita dichos conjuros de tu repertorio.

COMBATE DE EIDOLÓN EXPERTO DOTE 12

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de convocador

Tu eidolón avanza en sus capacidades combativas. Tu eidolón obtiene el nivel experto en ataques sin armas. Si tienes el nivel experto en defensa sin armas, tu eidolón también lo obtiene. Si dispones de especialización en un arma, tu eidolón también la obtiene.

LANZAMIENTO DE CONJUROS DE CONVOCADOR EXPERTO DOTE 12

ARQUETIPO

Prerrequisitos Lanzamiento de conjuros de convocador básico, nivel maestro en la habilidad asociada con la tradición de tu eidolón.

Obtienes los beneficios de lanzamiento de conjuros vinculado experto (pág. 74).

SINERGIA DE SIGNATURA DOTE 14

ARQUETIPO

Prerrequisitos Sinergia avanzada

Tu eidolón obtiene una evolución integral a su forma, de forma más fácil que tus demás sinergias. Obtienes una dote de evolución de la siguiente lista: Forma aérea, Forma excavadora, Sentidos siempre vigilantes o Tamaño imponente. A efectos de cumplir sus prerrequisitos, tu nivel de convocador es igual a tu nivel de personaje -4.

LANZAMIENTO DE CONJUROS DE CONVOCADOR MAESTRO DOTE 18

ARQUETIPO

Prerrequisitos Lanzamiento de conjuros de convocador experto, nivel legendario en la habilidad asociada con la tradición de tu eidolón.

Obtienes los beneficios de lanzamiento de conjuros vinculado maestro (pág. 74).





CAPÍTULO 3: CONJUROS

La magia es dinámica y cambia continuamente. Los investigadores crean nuevos conjuros y reconfiguran los viejos todo el tiempo. Algunos convierten en la labor de su vida encontrar los conjuros perdidos: los que se escaparon de las manos, a fin de ponerlos a disposición de todos los practicantes de la magia. Hay más cosas ahí fuera de las que la mayoría de lanzadores de conjuros podría siquiera soñar.

SECRETOS DE LA MAGIA
INTRODUCCIÓN
PUNTOS ESENCIALES DE LA MAGIA
CLASES
CONJUROS
OBJETOS MÁGICOS
EL LIBRO DE LA MAGIA ILIMITADA
GLOSARIO E ÍNDICE

Si bien el grimorio que reproducimos a continuación contiene magia de todas las escuelas y tradiciones para cualquier situación, hay unos cuantos temas subyacentes en estos conjuros que me gustaría discutir. Al estudiar este grimorio, te pido que busques los conjuros que encajan con cada tema para entender mejor cómo funcionan juntos.

Los **conjuros de contingencia** deben su linaje a un poderoso conjuro conocido tan sólo como contingencia. Sus descendientes son típicamente limitados en comparación con su precursor, pero sin embargo siguen siendo notablemente útiles. Ser capaz de preparar de antemano un conjuro para evitar un desastre posterior es un microcosmos perfecto de la capacidad de un lanzador de conjuros preparados para superar cualquier desafío mediante la preparación.

Los **ensalmos variables** son conjuros diseñados para tener efecto incluso si sólo se lanzan a medias. Si bien los investigadores mágicos como yo mismo no necesitan a menudo beneficiarse de este rasgo, muchos magos aventureros suelen explicar que cada segundo cuenta. Ser capaz de lanzar un conjuro en un instante puede ser la diferencia entre formular una nueva teoría sobre el funcionamiento interno del tracto digestivo de un dragón y una experiencia de primera mano del fenómeno.

La **magia de convocación** es una tradición avalada por el tiempo, especialmente entre los eruditos dispuestos a examinar todos los bestiarios en busca de los seres más adecuados para convocar. En mi opinión, algunas ramas prometedoras han sido eclipsadas demasiado tiempo por las convocaciones tradicionales. Considera convocar a un gran grupo de criaturas, que actúen de conjunto para controlar un área. Si ello no es lo suficientemente tentador, he incluido algunas investigaciones trascendentes sobre la convocación de encarnados, seres poderosos que tan sólo pueden permanecer en nuestro mundo unos momentos, pero que imparten efectos espectaculares y muy grandes cuando llegan y cuando se van.

La **magia del tiempo** es quizá la más peligrosa de estudiar debido a su inquietante tendencia a dejar a sus practicantes perdidos en el tiempo o borrados del mismo. Los conjuros que he incluido emplean aspectos más seguros de magia del tiempo, por lo menos para el lanzador. Aun así, hay que tener prudencia si se lanzan múltiples *saltos temporales* en rápida sucesión.

La **magia de polimorfismo**, especialmente la que confiere formas de batalla es de las más complejas, y semejantes conjuros deben ser lo suficientemente flexibles como para acomodar a los practicantes de toda forma y tamaño y seguir confiriendo una forma apropiada. Los morfismos son más simples puesto que tan sólo cambian un aspecto del cuerpo en otro. Recientemente en mis viajes, me encontré con una especie de conjuro de 'multimorfismo' llamado *manto del corazón de magma*. Parecía tener bastantes posibilidades…

La **magia de subalternos** es un nombre aliterativo que he utilizado para describir conjuros que incorporan o ayudan a tu leal compañero, típicamente un compañero animal o un familiar. Técnicamente algunos de ellos también se aplican a los eidolones, aunque dichos seres podrían tomarse al mal que se le llame 'subalternos'.

Los **trucos** son conjuros que se pueden lanzar de forma repetida con muy pocas limitaciones. Por lo tanto, cada nuevo truco que descubrimos representa un salto fundamental en el lanzamiento de conjuros, expandiendo lo que es posible y lo que es trivial.

MANIFESTACIÓN DE RUNAS

Las runas que se manifiestan alrededor de la mano de un lanzador durante el lanzamiento de conjuros expresan las características básicas de las energías mágicas invocadas: un fenómeno común, aunque sólo vagamente entendido. Los eruditos han confirmado que dichos símbolos representan escuelas de magia o fuentes de poder, cambiando para reflejar la complejidad de una tarea mágica. Si bien los lanzadores de conjuros de las mismas tradiciones pueden manifestar runas similares (por ejemplo, los bardos invocando runas que se parecen a notas musicales) la estética exacta representa la personalidad de un individuo y su experiencia, evolucionando conforme un lanzador de conjuros se desarrolla. El estudio de las runas, tan común en el Imperio Thassiloniano se originó como un intento de utilizar dichas manifestaciones rúnicas para entender el idioma de la magia y la naturaleza del universo.

LISTAS DE CONJUROS

Las siguientes ocho páginas reúnen los nuevos conjuros de cada tradición. (Los conjuros de foco para los magos y los convocadores aparecen en las págs. 143 a 145). Una 'P' en superíndice indica un conjuro que tiene efectos adicionales cuando se potencia, y un conjuro cuya rareza es mayor que común tiene un superíndice con la primera letra de dicha rareza. Una abreviatura entre paréntesis indica la escuela del conjuro

- **Lista de conjuros arcanos**, pág. 80
- **Lista de conjuros divinos**, pág. 82
- **Lista de conjuros ocultistas**, pág. 84
- **Lista de conjuros primigenios**, pág. 86



LISTA DE CONJUROS ARCANOS

TRUCOS ARCANOS

Aproximar (adi): estimar mágicamente el número de objetos próximos.
Bocina (ilu): agrandar tu voz para que se te oiga a distancia.
Brotar[P] (evo): golpear criaturas con una explosión de agua que es mayor si se lanza en una masa acuática.
Entusiasmo contagioso (enc): te animas a ti mismo y a un aliado a mejorar una tirada cada uno.
Explosión de vendaval (evo): dañas y empujas con aire a las criaturas adyacentes.
Extender sedimentos[P] (evo): evocas piedras para que inflijan daño contundente y se conviertan en terreno difícil rocoso.
Proteger compañero[P] (abj): escudas del daño a tu eidolón o subalterno.
Soplo de veneno[P] (evo): exhalas toxinas para envenenar a un enemigo.
Zarpa excavadora (tra): transformas tu extremidad en una zarpa y atacas con ella.

CONJUROS ARCANOS DE 1.ER NIVEL

Alegrarse de las desgracias (enc): reaccionas a tu fallo crítico para distraer a sus enemigos con su alegría.
Animar las probabilidades[P, PC] (adi): hacer trampas en el juego.
Arma resonante[P] (evo): tus ataques crecen hasta liberar un pulso sónico.
Atraer la ira[P] (enc): aguijonear la mente de una criatura para que sea menos capaz de atacar a otras distintas a ti.
Biblioteca de bolsillo[P] (adi): retiras libros de una biblioteca de bolsillo para su estudio.
Concha marina del sonido robado (adi): copias un sonido en una concha marina mágica.
Esfera de trueno del horizonte[P] (evo): reúnes energía y lanzas una bola de relámpago.
Foso de barro (con): conjuras barro para identificar el movimiento.
Generosidad del nigromante[P] (nig): curas a tu subalterno muerto viviente y le proteges de la energía positiva.
Migas de pan[P] (abj): dejar un rastro tras una criatura.
Ordenamiento rápido[P] (tra): ordenas automáticamente muchos objetos.
Remodelar (tra): haces cambios de estilo permanentes en la ropa.
Seto de cuchillos (ilu): copias ilusorias de tu brazo del arma mejoran tu aptitud para fintar.
Sincronizar[P] (adi): colocas sigilos en tus objetivos que se iluminan en un momento específico.
Tirón gravitacional (evo): tiras hacia ti de una o más criaturas utilizando la gravedad.

CONJUROS ARCANOS DE 2.º NIVEL

Armadura instantánea (con): preparas una contingencia para que te devuelva tu armadura.
Atracción magnética (evo): atraes objetos mediante el magnetismo, llegando incluso a desarmar armas de metal.
Atuendo apropiado[P] (ilu): hace que la ropa encaje con la ocasión.
Encender fuegos artificiales[P] (evo): lanzas fuegos artificiales que explotan.
Extracción sombría (ilu): intentas robar un espacio de conjuro.
Extraer veneno (abj): sacas el veneno de un objeto y hacer que tu siguiente ataque sea venenoso.
Muchedumbre fantasmal[P] (ilu): creas una multitud ilusoria que se muestra de acuerdo contigo. Estridentemente.
Nube de cenizas[P] (con): convocas una nube de cenizas calientes y de humo.
Número de la suerte (adi): preparas una contingencia para repetir un resultado d20 específico, elegido al azar.
Precaución de convocador (nig): defines una contingencia para evitar ser derribado junto con tu eidolón.
Rayo abrasador[P] (evo): disparas entre uno y tres rayos de calor y llama a enemigos diferentes.
Remordimientos del combatiente[P] (enc): los remordimientos abruman a un enemigo cuando daña a otros.
Repulsión magnética[P] (abj): repeles el metal, defendiéndote contra armas metálicas y enemigos acorazados.
Rostro del convocador[P] (tra): cambias cosméticamente tu eidolón para que parezca un gemelo idéntico a ti.
Sirviente persistente (con): convocas un sirviente invisible a largo plazo para una sola tarea.
Tutor oportuno (adi): conectas tu eidolón o familiar con los Archivos Akáshicos para obtener conocimiento de forma breve.
Volutas de llama[P] (evo): unas volutas de llama dañan a aquellos a quienes golpeas, y crecen más si lanzas conjuros de fuego.
Zona elemental[P] (evo): convierte a un elemento en más dañino dentro de una zona.

CONJUROS ARCANOS DE 3.ER NIVEL

Absorción elemental[P] (abj): resistes los efectos elementales y luego liberas la energía contra un enemigo.
Aceleración magnética[P] (evo): lanzas magnéticamente un objeto para atacar a un enemigo.
Agresión custodiadora (abj): golpeas a un enemigo para mejorar tu defensa en su contra y extiendes el conjuro con ataques posteriores.
Aplauso atronador[P] (enc): obligas al objetivo a que te jalee y te aplauda.
Cháchara distractora[P] (ilu): distraes a una criatura con ilusiones auditivas.
Despertar esqueletos[P] (nig): alzas un escuadrón de esqueletos para que ataquen a tus enemigos con sus garras.
Desviar la culpa (enc): engañas a alguien para que crea que el responsable de tu ataque o de su error es otro.
El peso de los días[P] (tra): utilizas magia temporal para fatigar a una criatura.
Estómago sin fondo[P] (con): almacenas cosas en el estómago de una criatura

Forma de cieno[P] (tra): te conviertes en una forma de batalla de cieno.
Inmersión ardiente[P] (evo): vuelas hacia arriba y luego bajas en picado, en una explosión de aire sobrecalentado.
Mente amenazante (enc): defines una contingencia para castigar un efecto mental de un enemigo y protegerte de él.
Muro de agua (con): creas una pared acuática, obligando a tus enemigos a atravesarla a nado.
Ola de aniquilación elemental[P] (evo): atraes energía elemental para desatar un cono de destrucción ardiente.
Pantano onírico (ilu): creas unas arenas movedizas ilusorias que engañan a las criaturas para que piensen que están atrapadas.
Perdición inminente[P] (adi): haces que un enemigo visualice su muerte potencial y quede angustiado.
Pozo gravitatorio (evo): atraes a todas las criaturas al centro de una esfera de gravedad alterada.
Prisión fantasmal[P] (ilu): atrapas a una criatura entre unas paredes ilusorias hasta que las descree.
Proyectil de sombra[P] (ilu): reaccionas cuando un aliado hace un ataque a distancia, creando un duplicado sombrío del ataque, que distrae y daña al enemigo.
Salto en el tiempo (tra): saltas hacia adelante en el tiempo, moviéndote rápidamente.
Telaraña de ojos (adi): colocas sensores de escudriñamiento sobre otras criaturas, permitiendo que compartan su visión con otros.
Visión de los órganos[P] (adi): ves los órganos de un enemigo y utilizas tus conocimientos para infligir daño de precisión.

CONJUROS ARCANOS DE 4.º NIVEL

Armadura cromática[P] (abj): una armadura brillante que emite luz, deslumbrando a los enemigos y concediendo resistencias aleatorias.
Atraer el rayo[P] (evo): llamas al rayo sobre ti o sobre un arma.
Buzón mágico[PC] (con): vinculas interdimensionalmente dos recipientes.
Cortina de invisibilidad (ilu): un muro hace que las criaturas a un lado no puedan ver a las del otro.
Desventura del espejo (ilu): divides en dos copias. Destruir la falsificación maldice al atacante
Erupción coral[P] (con): crea áreas dañinas de coral afilado como una navaja.
Gravedad variable[P] (tra): ajustas la fuerza de la gravedad entre alta, baja y normal.
Injerto sombrío (ilu): intentas robar un conjuro activo.
Niebla sanguina[P] (nig): creas una nube de niebla que drena la vida y que vehicula hacia ti la vitalidad.
Portal famélico (abj): una puerta se convierte en un mimeto cuando otros intentan abrirla.
Racha ganadora (adi): aceleras a un objetivo y haces que sus impactos críticos extiendan la aceleración.
Rayo cromático[P] (evo): un rayo de luz hace causa efectos basados en su color.
Replicar[P] (ilu): creas un duplicado ilusorio de una criatura.
Sobrecarga ocular (ilu): defines una contingencia para interferir con la vista de una criatura que te ataca.

CONJUROS ARCANOS DE 5.º NIVEL

Brillo de encanto (enc): mejoras brevemente la actitud de las criaturas cercanas con un aura encantadora.
Carga intermitente[P] (con): te teletransportas y atacas con fuerza mágica.
Fisura ardiente[P] (evo): abres una brecha de magma en el suelo.
Glifo temporal (abj): pergeñas rápidamente un glifo de corta duración para arrasar a tus enemigos.
Golpe fluido (evo): fluyes en una ola y atacas de camino.
Géiser[P] (evo): lanzas hacia arriba a los enemigos con una explosión de agua sobrecalentada, haciendo que caigan y que salgan de una bruma ocultadora.
Invocar espíritus[P] (nig): llamas a un grupo de apariciones fantasmales para que ataquen a tus enemigos.
Maldición del bandido[P] (abj): dispones una custodia para proteger un objeto.
Malhechores múltiples (ilu): unos espejos rodean a un objetivo, y sus reflejos le atacan repetidamente.
Mano forzuda[P] (evo): creas una mano de fuerza que se puede interponer para defenderte o atacar si se potencia.
Manto del corazón de magma (tra): transformas tu cuerpo con fuego, pudiéndolo cambiar durante el conjuro.
Manto del corazón helado (tra): transformas tu cuerpo con hielo, pudiéndolo cambiar durante el conjuro.
Paso de rebobinado[P] (tra): anclas tu ubicación en el tiempo para poder volver rápidamente.
Vapores inflamables[P] (con): conjuras vapores venenosos que pueden estallar en llamas.

CONJUROS ARCANOS DE 6.º NIVEL

Confluencia elemental (con): convocas una confluencia de elementales de los cuatro elementos.
Forma daimónica (tra): te conviertes en una forma de batalla de daimonion.
Forma demoníaca (tra): te conviertes en una forma de batalla de demonio.
Forma diabólica (tra): te conviertes en una forma de batalla de diablo.
Gravedad cero [PC] (evo): eliminas la gravedad en una área.
Imagen cromática (ilu): imágenes múltiples y coloridas dañan a los enemigos que las destruyen.
Lanzar través del tiempo[P] (adi): haces caer a una criatura a través del tiempo, dañándola y haciéndola enfermar.
Necrotizar[P] (nig): necrotizas el cuerpo de un enemigo, dañándole y debilitándole al azar.
Transposición inesperada (con): reaccionas, intercambiando tu lugar con otra criatura.
Vórtice de llamas[P] (evo): invocas un tornado móvil de fuego y viento.

CONJUROS ARCANOS DE 7.º NIVEL

Armadura prismática[P] (abj): una armadura multicolor deslumbra a los enemigos y te protege contra muchos tipos de daño.
Asalto de sombra[P] (ilu): un enjambre de sombras ilusorias daña a los enemigos en un área y proporciona ocultamiento.
Cinismo inagotable (enc): haces que las criaturas se vuelvan paranoicas y cínicas.
Cuerpo corrosivo[P] (tra): conviertes tu cuerpo en ácido viviente.
Ráfaga gélida[P] (evo): te conviertes en copos de nieve cortantes que vuelan en línea recta.
Tempestad de sombras (nig): convocas un tornado de sombras muertas vivientes corporeizadas para drenar a tus enemigos y asustarlos.



CONJUROS ARCANOS DE 8.º NIVEL

Hervir la sangre[P] (evo): haces hervir la sangre de un enemigo.
Flores ardientes[P] (enc): un árbol fascina a los enemigos y quema a las criaturas que permanecen debajo de él.
Convocar archimago (con): convocas a un archimago corporeizado para que dispare proyectiles mágicos, deje estupefactos a los enemigos y arranque sus conjuros.

CONJUROS ARCANOS DE 9.º NIVEL

Ojos proliferantes (adi): implantas un ojo escudriñador contagioso que se extiende a otros mediante el contacto.
Convocar legión dracónica (con): convocas una legión de dragones corporeizados para destruir a tus enemigos.
Sombra innombrable (ilu): transformas la sombra de una criatura en un monstruo espantoso y haces que tus enemigos huyan o luchen con ella.

CONJUROS ARCANOS DE 10.º NIVEL

Confrontación fatídica (adi): aíslas a dos oponentes predestinados y haces que intercambien sus destinos.
Anular (ilu): reaccionas para contrarrestar automáticamente a un conjuro y sufres daño por contragolpe.
Ejército de sombra (ilu): te duplicas a ti mismo para que tus sombras luchen contra tus enemigos mientras tú te escondes entre ellas.

LISTA DE CONJUROS DIVINOS



TRUCOS DIVINOS

Aproximar (adi): estimar mágicamente el número de objetos próximos.
Bocina (ilu): agrandar tu voz para que se te oiga a distancia.
Himno inquietante[P] (evo): un potente himno daña y ensordece.
Lavar tu suerte (abj): ignoras la desventura una vez.
Leer el aire (adi): reunir pistas en la sociedad.
Proteger compañero[P] (abj): escudas del daño a tu eidolón o subalterno.

CONJUROS DIVINOS DE 1.ER NIVEL

Alegrarse de las desgracias (enc): reaccionas a tu fallo crítico para distraer a sus enemigos con su alegría.
Animar las probabilidades[P, PC] (adi): hacer trampas en el juego.
Arma resonante[P] (evo): tus ataques crecen hasta liberar un pulso sónico.
Convocar servidor menor[P] (con): convocas a un celestial, monitor o infernal menor.
Coro concordante[P] (evo): dañas a tus enemigos mediante la música.
Generosidad del nigromante[P] (nig): curas a tu subalterno muerto viviente y le proteges de la energía positiva.
Migas de pan[P] (abj): dejar un rastro tras una criatura.
Ordenamiento rápido[P] (tra): ordenas automáticamente muchos objetos.
Remodelar (tra): haces cambios de estilo permanentes en la ropa.
Sincronizar[P] (adi): colocas sigilos en tus objetivos que se iluminan en un momento específico.

CONJUROS DIVINOS DE 2.º NIVEL

Armadura instantánea (con): preparas una contingencia para que te devuelva tu armadura.
Estrella guía (adi): las constelaciones guían al objetivo hasta un lugar de tu elección.
Imitar muerto viviente (nig): pretendes ser un muerto viviente.
Número de la suerte (adi): preparas una contingencia para repetir un resultado de d20 específico, elegido al azar.
Precaución de convocador (nig): defines una contingencia para evitar ser derribado junto con tu eidolón.
Remordimientos del combatiente[P] (enc): los remordimientos abruman a un enemigo cuando daña a otros.
Rostro del convocador[P] (tra): cambias cosméticamente tu eidolón para que parezca un gemelo idéntico a ti.
Torrente de radiación interna[P] (nig): reúnes energía espiritual para disparar una tormenta de virotes y rayos de fuerza.

CONJUROS DIVINOS DE 3.ER NIVEL

Agresión custodiadora (abj): golpeas a un enemigo para mejorar tu defensa en su contra y extiendes el conjuro con ataques posteriores.
Aplauso atronador[P] (enc): obligas al objetivo a que te jalee y te aplauda.
Conexión vital (nig): diseñas una contingencia para sufrir daño en lugar de un aliado.
Despertar esqueletos[P] (nig): alzas un escuadrón de esqueletos para que ataquen a tus enemigos con sus garras.
Flores tranquilizadoras (con): las flores ayudan a la recuperación del daño persistente y las aflicciones.
Mente amenazante (enc): defines una contingencia para castigar un efecto mental de un enemigo y protegerte de él.
Perdición inminente[P] (adi): haces que un enemigo visualice su muerte potencial y quede angustiado.
Reclamar maldición (nig): atraes a ti temporalmente la maldición de una criatura.
Sintonización positiva[P] (nig): sintonizas una criatura con el Plano de la Energía Positiva, curando a una criatura viva o dañando a un muerto viviente.
Telaraña de ojos (adi): colocas sensores de escudriñamiento sobre otras criaturas permitiendo que compartan su visión con otros.
Visión de los órganos[P] (adi): ves los órganos de un enemigo y utilizas tus conocimientos para infligir daño de precisión.

CONJUROS DIVINOS DE 4.º NIVEL

Buzón mágico[PC] (con): vinculas interdimensionalmente dos recipientes.
Maldición del chorro de sangre[P] (nig): maldices a un enemigo con

heridas más profundas y sangrado.

Manantial calmante[P] (nig): creas una fuente de agua caliente rejuvenecedora que cura a los heridos y a los cansados.

Niebla sanguina[P] (nig): creas una nube de niebla que drena la vida y que vehicula hacia ti la vitalidad.

***Poltergeist* pernicioso[P] (nig):** llamas a un *poltergeist* para que cause problemas.

Sintonización espiritual[P, PC] (abj): te sintonizas con un Plano alineado para protegerte y para dañar a las criaturas opuestas a dicho Plano.

Vibraciones dolorosas[P] (evo): dañas, enfermas y ensordeces a un enemigo con vibraciones sónicas.

CONJUROS DIVINOS DE 5.º NIVEL

Bendición del desafío (abj): refuerzas una de las defensas de un aliado.

Carga intermitente[P] (con): te teletransportas y atacas con fuerza mágica.

Convocar anarca[P] (con): convocas a un celestial, monitor o infernal caótico.

Convocar axioma[P] (con): convocas a un celestial, monitor o infernal legal.

Desastre inevitable[P] (adi): retuerces el destino para dañar a un enemigo en un futuro próximo.

Desgarrar el espíritu[P] (nig): desgarras el espíritu de una criatura viva con energía negativa para dañarlo y drenarlo.

Glifo temporal (abj) pergeñas rápidamente un glifo de corta duración para arrasar a tus enemigos.

Invocar espíritus[P] (nig): llamas a un grupo de apariciones fantasmales para que ataquen a tus enemigos.

Maldición del bandido[P] (abj): dispones una custodia para proteger un objeto.

Malhechores múltiples (ilu): unos espejos rodean a un objetivo, y sus reflejos le atacan repetidamente.

Paso de rebobinado[P] (tra): anclas tu ubicación en el tiempo para poder volver rápidamente.

Pozo de curación[P] (nig): creas un pozo que tus aliados y tú podéis utilizar para curaros.

Pulso repelente (evo): rechazas telecinéticamente a las criaturas y las dañas con fuerza.

CONJUROS DIVINOS DE 6.º NIVEL

Forma daimónica (tra): te conviertes en una forma de batalla de daimonion.

Forma demoníaca (tra): te conviertes en una forma de batalla de demonio.

Forma diabólica (tra): te conviertes en una forma de batalla de diablo.

Necrotizar[P] (nig): necrotizas el cuerpo de un enemigo, dañándole y debilitándole al azar.

CONJUROS DIVINOS DE 7.º NIVEL

Cinismo inagotable (enc): haces que las criaturas se vuelvan paranoicas y cínicas.

Forma cósmica (tra): te conviertes en una forma de batalla basada en el sol o en la luna.

Forma de ángel[P] (tra): te transformas en una forma de batalla de ángel.

HIMNO A LA ROSA ETERNA

Oh Shelin, bendíceme con todas tus artes
Para poder extender tus bendiciones una a una.
Expón la belleza en el fondo de nuestros corazones
Y muestra que el amor nunca está lejos.
Hace florecer la rosa de la magia en mi alma
Y concédeme la fuerza y el valor para vencer.
Pues la belleza, el amor y la paz serán mi objetivo.
Y, de tu mano, sé que nunca fracasare.
Exaltada diosa, ven a mí hoy.
Rezo porque tu corazón y el mío se entretejan.

LLAMADA A ROVAGUG

Bestia agreste. Ven.
Devóralo todo en tus titánicas fauces.
Soy tu zarpa.
Aliméntame con tu
Ira, el deseo de destruir.
Yo estoy Libre y tu enjaulada.
Pero no por mucho tiempo.
Concede sangre a mis plegarias.

Golpe deífico[P] (evo): una enorme arma deífica cae del cielo sobre un enemigo.

Tempestad de sombras (nig): convocas un tornado de sombras muertas vivientes corporeizadas para drenar a tus enemigos y asustarlos.

CONJUROS DIVINOS DE 8.º NIVEL

Armagedón divino[P] (nig): llamas a tu dios para que desate un cataclismo.

Convocar heraldo deífico (con): convocas a un representante corporal de tu dios, cuyos efectos dependen de tu alineamiento.

Cántico de la pena interminable (enc): una endecha muy triste asusta y daña mentalmente a un enemigo, negando sus bonificadores.

CONJUROS DIVINOS DE 9.º NIVEL

***Gestalt* voraz[P] (nig):** creas un espíritu *gestalt* que devora almas y se hace más fuerte.

Ojos proliferantes (adi): implantas un ojo escudriñador contagioso que se extiende a otros mediante el contacto.

CONJUROS DIVINOS DE 10.º NIVEL

Anular (ilu): reaccionas para contrarrestar automáticamente a un conjuro y sufres daño por contragolpe.

Confrontación fatídica (adi): aíslas a dos oponentes predestinados y haces que intercambien sus destinos.



LISTA DE CONJUROS OCULTISTAS

TRUCOS OCULTISTAS

Aproximar (adi): estimar mágicamente el número de objetos próximos.
Bocina (ilu): agrandar tu voz para que se te oiga a distancia.
Domar[P] (enc): haces que un animal domesticado sea más amistoso contigo.
Entusiasmo contagioso (enc): te animas a ti mismo y a un aliado a mejorar una tirada cada uno.
Himno inquietante[P] (evo): un potente himno daña y ensordece.
Lavar tu suerte (abj): ignoras la desventura una vez.
Leer el aire (adi): reunir pistas en la sociedad.
Proteger compañero[P] (abj): escudas del daño a tu eidolón o subalterno.

CONJUROS OCULTISTAS DE 1.ER NIVEL

Alegrarse de las desgracias (enc): reaccionas a tu fallo crítico para distraer a sus enemigos con su alegría.
Animar las probabilidades[P, PC] (adi): hacer trampas en el juego.
Arma resonante[P] (evo): tus ataques crecen hasta liberar un pulso sónico.
Atraer la ira[P] (enc): aguijonear la mente de una criatura para que sea menos capaz de atacar a otras distintas a ti.
Biblioteca de bolsillo[P] (adi): retiras libros de una biblioteca de bolsillo para su estudio.
Concha marina del sonido robado (adi): copias un sonido en una concha marina mágica.
Coro concordante[P] (evo): dañas a tus enemigos mediante la música.
Migas de pan[P] (abj): dejar un rastro tras una criatura.
Ordenamiento rápido[P] (tra): ordenas automáticamente muchos objetos.
Palabras mordientes[P] (evo): gritas provocaciones sónicas para dañar a las criaturas.
Perder el camino (ilu): reaccionas para impedir y posiblemente desviar una Zancada.
Remodelar (tra): haces cambios de estilo permanentes en la ropa.
Seto de cuchillos (ilu): copias ilusorias de tu brazo del arma mejoran tu aptitud para fintar.
Sincronizar[P] (adi): colocas sigilos en tus objetivos que se iluminan en un momento específico.
Tirón gravitacional (evo): tiras hacia ti de una o más criaturas utilizando la gravedad.

CONJUROS OCULTISTAS DE 2.º NIVEL

Anchura de sonata (con): manifiestas un sendero mediante una melodía.
Armadura instantánea (con): preparas una contingencia para que te devuelva tu armadura.
Atuendo apropiado[P] (ilu): hace que la ropa encaje con la ocasión.
Dominancia tronante[P] (enc): haces que tu compañero o tu eidolón sea intimidante y le permites emitir un rugido sónico.
Extracción sombría (ilu): intentas robar un espacio de conjuro.
Imitar muerto viviente (nig): pretendes ser un muerto viviente.
Muchedumbre fantasmal[P] (ilu): creas una multitud ilusoria que se muestra de acuerdo contigo. Estridentemente.
Número de la suerte (adi): preparas una contingencia para repetir un resultado de d20 específico, elegido al azar.
Precaución de convocador (nig): defines una contingencia para evitar ser derribado junto con tu eidolón.
Remordimientos del combatiente[P] (enc): los remordimientos abruman a un enemigo cuando daña a otros.
Rostro del convocador[P] (tra): cambias cosméticamente tu eidolón para que parezca un gemelo idéntico a ti.
Sirviente persistente (con): convocas a un sirviente invisible de larga duración para una sola tarea.
Torrente de radiación interna[P] (nig): reúnes energía espiritual para disparar una tormenta de virotes y rayos de fuerza.
Tutor oportuno (adi): conectas tu eidolón o familiar con los Archivos Akáshicos para obtener conocimiento de forma breve.

CONJUROS OCULTISTAS DE 3.ER NIVEL

Aplauso atronador[P] (enc): obligas al objetivo a que te jalee y te aplauda.
Cháchara distractora[P] (ilu): distraes a una criatura con ilusiones auditivas.
Despertar esqueletos[P] (nig): alzas un escuadrón de esqueletos para que ataquen a tus enemigos con sus garras.
Desviar la culpa (enc): engañar a alguien para que crea que el responsable de tu ataque o de tu error es otro.
El peso de los días[P] (tra): utilizas magia temporal para fatigar a una criatura.
Estómago sin fondo[P] (con): almacenas cosas en el estómago de una criatura
Forma de cieno[P] (tra): te conviertes en una forma de batalla de cieno.
Mente amenazante (enc): defines una contingencia para castigar un efecto mental de un enemigo y protegerte de él.
Pantano onírico (ilu): creas unas arenas movedizas ilusorias que engañan a las criaturas para que piensen que están atrapadas.
Perdición inminente[P] (adi): haces que un enemigo visualice su muerte potencial y quede angustiado.
Pozo gravitatorio (evo): atraes a todas las criaturas al centro de una esfera de gravedad alterada.
Prisión fantasmal[P] (ilu): atrapas a una criatura entre unas paredes ilusorias hasta que las descree.
Proyectil de sombra[P] (ilu): reaccionas cuando un aliado hace un ataque a distancia, creando un duplicado sombrío del ataque, que distrae y daña al enemigo.
Reclamar maldición (nig): atraes a ti temporalmente la maldición de una criatura.
Recuerdo repentino[PC] (enc): plantas información en el subconsciente de una criatura para que se revele con un desencade-

nante de tu elección.

Salto en el tiempo (tra): saltas hacia adelante en el tiempo, moviéndote rápidamente.

Telaraña de ojos (adi): Colocas sensores de escudriñamiento sobre otras criaturas, permitiendo que compartan su visión con otros.

Visión de los órganos[P] (adi): ves los órganos de un enemigo y utilizas tus conocimientos para infligir daño de precisión.

Conjuros ocultistas de 4.º nivel

Armadura cromática[P] (abj): una armadura brillante que emite luz, deslumbrando a los enemigos y concediendo resistencias aleatorias.

Buzón mágico[PC] (con): vinculas interdimensionalmente dos recipientes.

Cortina de invisibilidad (ilu): un muro hace que las criaturas a un lado no puedan ver a las del otro.

Desventura del espejo (ilu): divides en dos copias. Destruir la falsificación maldice al atacante

Forma feérica (tra): te transformas en una forma de batalla feérica.

Gravedad variable[P] (tra): ajustas la fuerza de la gravedad entre alta, baja y normal.

Injerto sombrío (ilu): intentas robar un conjuro activo

La liebre y la tortuga (tra): aceleras a un aliado y lentificas a un enemigo.

Maldición del chorro de sangre[P] (nig): maldices a un enemigo con heridas más profundas y sangrado.

Melodía pegadiza (enc): una melodía pegadiza hace que las criaturas canten a su son.

Niebla sanguina[P] (nig): creas una nube de niebla que drena la vida y que vehicula hacia ti la vitalidad.

Poltergeist pernicioso[P] (nig): llamas a un poltergeist para que cause problemas.

Portal famélico (abj): una puerta se convierte en un mimeto cuando otros intentan abrirla.

Racha ganadora (adi): aceleras a un objetivo y haces que sus impactos críticos extiendan la aceleración.

Rayo cromático[P] (evo): un rayo de luz hace causa efectos basados en su color.

Replicar[P] (ilu): creas un duplicado ilusorio de una criatura.

Sintonización espiritual[P,PC] (abj): te sintonizas con un Plano alineado para protegerte y para dañar a las criaturas opuestas a dicho Plano.

Sobrecarga ocular (ilu): defines una contingencia para interferir con la vista de una criatura que te ataca.

Vibraciones dolorosas[P] (evo): dañas, enfermas y ensordeces a un enemigo con vibraciones sónicas.

Conjuros ocultistas de 5.º nivel

Brillo de encanto (enc): un aura encantadora mejora brevemente la actitud de las criaturas cercanas.

Carga intermitente[P] (con): te teletransportas y atacas con fuerza mágica.

Desastre inevitable[P] (adi): retuerces el destino para dañar a un enemigo en un futuro próximo.

Desgarrar el espíritu[P] (nig): desgarras el espíritu de una criatura viva con energía negativa para dañarlo y drenarlo.

Forma aberrante[P] (tra): te transformas en una forma de batalla de aberración.

Glifo temporal (abj) pergeñas rápidamente un glifo de corta duración para arrasar a tus enemigos.

Invocar espíritus[P] (nig): llamas a un grupo de apariciones fantasmales para que ataquen a tus enemigos.

Maldición del bandido[P] (abj): dispones una custodia para proteger un objeto.

Malhechores múltiples (ilu): unos espejos rodean a un objetivo, y sus reflejos le atacan repetidamente.

Mano forzuda[P] (evo): creas una mano de fuerza que se puede interponer para defenderte o atacar si se potencia.

Paso de rebobinado[P] (tra): anclas tu ubicación en el tiempo para poder volver rápidamente.

Pulso repelente (evo): rechazas telecinéticamente a las criaturas y las dañas con fuerza.

Retrato del artista (ilu): aparentas tener los rasgos y las habilidades de un artista famoso.

Conjuros ocultistas de 6.º nivel

Gravedad cero[PC] (evo): eliminas la gravedad en una área.

Imagen cromática (ilu): imágenes múltiples y coloridas dañan a los enemigos que las destruyen.

Lanzar través del tiempo[P] (adi): haces caer a una criatura a través del tiempo, dañándola y haciéndola enfermar.

Transposición inesperada (con): reaccionas, intercambiando tu lugar con otra criatura.

Conjuros ocultistas de 7.º nivel

Armadura prismática[P] (abj): una armadura multicolor deslumbra a los enemigos y te protege contra muchos tipos de daño.

Asalto de sombra[P] (ilu): un enjambre de sombras ilusorias daña a los enemigos en un área y proporciona ocultamiento.

Cinismo inagotable (enc): haces que las criaturas se vuelvan paranoicas y cínicas.

Tempestad de sombras (nig): convocas un tornado de sombras muertas vivientes corporeizadas para drenar a tus enemigos y asustarlos.

Conjuros ocultistas de 8.º nivel

Cántico de la pena interminable (enc): una endecha muy triste asusta y daña mentalmente a un enemigo, negando sus bonificadores.

Conjuros ocultistas de 9.º nivel

***Gestalt* voraz[P] (nig):** creas un espíritu *gestalt* que devora almas y se hace más fuerte.

Ojos proliferantes (adi): implantas un ojo escudriñador contagioso que se extiende a otros mediante el contacto.

Sombra innombrable (ilu): conviertes la sombra de una criatura en un monstruo aterrador y la obligas a huir de ella o a luchar contra ella.

Conjuros ocultistas de 10.º nivel

Anular (ilu): reaccionas para contrarrestar automáticamente a un conjuro y sufres daño por contragolpe.

Confrontación fatídica (adi): aíslas a dos oponentes predestinados y haces que intercambien sus destinos.

Ejército de sombra (ilu): te duplicas a ti mismo para que tus sombras luchen contra tus enemigos mientras tú te escondes entre ellas.

SECRETOS DE LA MAGIA
INTRODUCCIÓN
PUNTOS ESENCIALES DE LA MAGIA
CLASES
CONJUROS
OBJETOS MÁGICOS
EL LIBRO DE LA MAGIA ILIMITADA
GLOSARIO E ÍNDICE



LISTA DE CONJUROS PRIMIGENIOS



TRUCOS PRIMIGENIOS

Aproximar (adi): estimar mágicamente el número de objetos próximos.

Brotar[P] (evo): golpear criaturas con una explosión de agua que es mayor si se lanza en una masa acuática.

Domar[P] (enc): haces que un animal domesticado sea más amistoso contigo.

Emplasto curativo[P] (tra): transformas fango en un emplasto curativo para tratar heridas sin material de curas.

Explosión de vendaval (evo): dañas y empujas con aire a las criaturas adyacentes.

Extender sedimentos[P] (evo): evocas piedras para que inflijan daño contundente y se conviertan en terreno difícil rocoso.

Proteger compañero[P] (abj): escudas del daño a tu eidolón o subalterno.

Soplo de veneno[P] (evo): exhalas toxinas para envenenar a un enemigo.

Zarpa excavadora (tra): transformas tu extremidad en una zarpa y atacas con ella.

CONJUROS PRIMIGENIOS DE 1.ER NIVEL

Aliados animales[P] (con): convocas animales para que ataquen brevemente a enemigos adyacentes.

Compañero juvenil[P] (tra): conviertes a tu compañero en su forma juvenil.

Concha marina del sonido robado (adi): copias un sonido en una concha marina mágica.

Esfera de trueno del horizonte[P] (evo): reúnes energía y lanzas una bola de relámpago.

Foso de barro (con): conjuras barro para identificar el movimiento.

Migas de pan[P] (abj): dejar un rastro tras una criatura.

Ordenamiento rápido[P] (tra): ordenas automáticamente muchos objetos.

Perder el camino (ilu): reaccionas para impedir y posiblemente desviar una Zancada.

Remodelar (tra): haces cambios de estilo permanentes en la ropa.

Sincronizar[P] (adi): colocas sigilos en tus objetivos, que se iluminan en un momento específico.

Árbol protector[P] (con): conjuras un árbol que sufre daño en lugar de unos aliados adyacentes.

CONJUROS PRIMIGENIOS DE 2.º NIVEL

Adaptación rápida (tra): adaptas a tu compañero o eidolón a tu entorno.

Armadura instantánea (con): preparas una contingencia para que te devuelva tu armadura.

Atracción magnética (evo): atraes objetos mediante el magnetismo, llegando incluso a desarmar armas de metal.

Dominancia tronante[P] (enc): haces que tu compañero o tu eidolón sea intimidante y le permites emitir un rugido sónico.

Encender fuegos artificiales[P] (evo): lanzas fuegos artificiales que explotan.

Estrella guía (adi): las constelaciones guían al objetivo hasta un lugar de tu elección.

Extraer veneno (abj): sacas el veneno de un objeto y hacer que tu siguiente ataque sea venenoso.

Nube de cenizas[P] (con): convocas una nube de cenizas calientes y de humo.

Precaución de convocador (nig): defines una contingencia para evitar ser derribado junto con tu eidolón.

Rayo abrasador[P] (evo): disparas entre uno y tres rayos de calor y llama a enemigos diferentes.

Repulsión magnética[P] (abj): repeles el metal, defendiéndote contra armas metálicas y enemigos acorazados.

Rostro del convocador[P] (tra): cambias cosméticamente tu eidolón para que parezca un gemelo idéntico a ti.

Sombras ferales[P] (nig): un cono de sombras en forma de sabueso desgarra a las criaturas.

Volutas de llama[P] (evo): unas volutas de llama dañan a aquellos a quienes golpeas, y crecen más si lanzas conjuros de fuego.

Zona elemental[P] (evo): convierte a un elemento en más dañino dentro de una zona.

CONJUROS PRIMIGENIOS DE 3.ER NIVEL

Absorción elemental[P] (abj): resistes los efectos elementales y luego liberas la energía contra un enemigo.

Aceleración magnética[P] (evo): lanzas magnéticamente un objeto para atacar a un enemigo.

Agresión custodiadora (abj): golpeas a un enemigo para mejorar tu defensa en su contra y extiendes el conjuro con ataques posteriores.

Compañero venenoso[P] (nig): conviertes en tóxicos los ataques de tu compañero.

Conexión vital (nig): diseñas una contingencia para sufrir daño en lugar de un aliado.

El peso de los días[P] (tra): utilizas magia temporal para fatigar a una criatura.

Estómago sin fondo[P] (con): almacenas cosas en el estómago de una criatura

Flores tranquilizadoras (con): las flores ayudan a la recuperación del daño persistente y las aflicciones.

Inmersión ardiente[P] (evo): vuelas hacia arriba y después bajas en picado en una explosión de aire sobrecalentado.

Mente amenazante (enc): defines una contingencia para castigar un efecto mental de un enemigo y protegerte de él.

Muro de agua (con): creas una pared acuática, obligando a tus enemigos a atravesarla a nado.

Ola de aniquilación elemental[P] (evo): atraes energía elemental para desatar un cono de destrucción ardiente.

Pantano onírico (ilu): creas unas arenas movedizas ilusorias que engañan a las criaturas para que piensen que están atrapadas.

Sintonización positiva[P] (nig): sintonizas una criatura con el Plano de la Energía Positiva, curando a una criatura viva o dañando a un muerto viviente.

Telaraña de ojos (adi): Colocas sensores de escudriñamiento sobre otras criaturas, permitiendo que compartan su visión con otros.

Visión de los órganos[P] (adi): ves los órganos de un enemigo y utilizas tus conocimientos para infligir daño de precisión.

CONJUROS PRIMIGENIOS DE 4.º NIVEL

Atraer el rayo[P] (evo): llamas al rayo sobre ti o sobre un arma.

Erupción coral[P] (con): crea áreas dañinas de coral afilado como una navaja.

Forma feérica (tra): te transformas en una forma de batalla feérica.

La liebre y la tortuga (tra): aceleras a un aliado y lentificas a un enemigo.

Maldición del chorro de sangre[P] (nig): maldices a un enemigo con heridas más profundas y sangrado.

Manantial calmante[P] (nig): creas una fuente caliente rejuvenecedora.

Regalo elemental[P] (tra): infundes a un aliado con uno de los cuatro elementos.

Sobrecarga ocular (ilu): defines una contingencia para interferir con la vista de una criatura que te ataca.

Tormenta de pétalos[P] (evo): una tormenta de pétalos afilados como navajas desgarra a las criaturas en el área.

Zarcillo asesino[P] (con): aferras a una criatura con un zarcillo.

CONJUROS PRIMIGENIOS DE 5.º NIVEL

Bendición del desafío (abj): refuerzas una de las defensas de un aliado.

Brillo de encanto (enc): mejoras brevemente la actitud de las criaturas cercanas con un aura encantadora.

Fisura ardiente[P] (evo): abres una brecha de magma en el suelo.

Glifo temporal (abj) pergeñas rápidamente un glifo de corta duración para arrasar a tus enemigos.

Golpe fluido (evo): fluyes en una ola y atacas de camino.

Géiser[P] (evo): lanzas hacia arriba a los enemigos con una explosión de agua sobrecalentada, haciendo que caigan y que salgan de una bruma ocultadora.

Manto del corazón de magma (tra): transformas tu cuerpo con fuego, pudiéndolo cambiar durante el conjuro.

Manto del corazón helado (tra): transformas tu cuerpo con hielo, pudiéndolo cambiar durante el conjuro.

Pozo de curación[P] (nig): creas un pozo que tus aliados y tú podéis utilizar para curaros.

Vapores inflamables[P] (con): conjuras vapores venenosos que pueden estallar en llamas.

CONJUROS PRIMIGENIOS DE 6.º NIVEL

Confluencia elemental (con): convocas una confluencia de elementales de los cuatro elementos.

Necrotizar[P] (nig): necrotizas el cuerpo de un enemigo, dañándole y debilitándole al azar.

Represalia de la Naturaleza[P] (tra): irritas a la vida vegetal para que lentifique y dañe a las criaturas.

Vórtice de llamas[P] (evo): invocas un tornado móvil de fuego y viento.

NOTAS DEL CONSEJO DE LA FE VERDE

En cuanto el representante de la Orden de la Tormenta reveló el alijo de conjuros encontrado en el interior del menhir, supe que habría carreras para reclamar el derecho de experimentar con ellos primero. Las Órdenes del Colmillo y del Ala, que pugnan por el poder físico, se desafiaron para ver qué druida tenía el honor. El campeón del Colmillo, Ephenius, obtuvo la primera sangre, adoptando la forma de una enorme serpiente que se enroscó alrededor de su adversario. El campeón del Ala, Lethnu, se transformó brevemente en niebla y se elevó por los aires, haciendo llover conjuros desde lo alto mientras su compañero animal, Canción, atacaba en pasadas violentas. Al final, Lethnu resultó victorioso en el desafío y obtuvo el primer derecho a cómo jugar con el menhir.

El conflicto por el conjuro *géiser* fue más civilizado, si bien mi Orden de las Olas se creía el aspirante más digno, mientras que tanto la Orden de la Llama como la de la Piedra pugnaban por él. Finalmente, y gracias a mi conexión con las aguas y su energía vital, la victoria cayó de nuestro bando y tanto la Piedra como la Llama no tuvieron más remedio que inclinarse ante mi reclamación.

CONJUROS PRIMIGENIOS DE 7.º NIVEL

Compañero clonado (con): creas un compañero animal duplicado que replica las acciones de tu compañero.

CONJUROS PRIMIGENIOS DE 8.º NIVEL

Cuerpo corrosivo[P] (tra): conviertes tu cuerpo en ácido viviente.

Flores ardientes[P] (enc): un árbol fascina a los enemigos y quema a las criaturas que permanecen debajo de él.

Forma cósmica (tra): te conviertes en una forma de batalla basada en el sol o en la luna.

Hervir la sangre[P] (evo): haces hervir la sangre de un enemigo.

Ráfaga gélida[P] (evo): te conviertes en copos de nieve cortantes que vuelan en línea recta.

Torbellino[P] (evo): creas un tornado móvil para dañar a las criaturas y alzarlas por los aires.

CONJUROS PRIMIGENIOS DE 9.º NIVEL

Uno con la tierra (tra): te fusionas con un rasgo natural para controlar el entorno cercano.

CONJUROS PRIMIGENIOS DE 10.º NIVEL

Anular (ilu): reaccionas para contrarrestar automáticamente a un conjuro y sufres daño por contragolpe.

Confrontación fatídica (adi): aíslas a dos oponentes predestinados y haces que intercambien sus destinos.

Convocar kaiju[R] (con): convocas a un kaiju corporal, con efectos que dependen del kaiju específico.

Elemento personificado[P] (tra): te conviertes en un enorme elemental.



DESCRIPCIONES DE LOS CONJUROS

ABSORCIÓN ELEMENTAL — CONJURO 3

ABJURACIÓN

Tradiciones arcana, primigenia
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Duración 1 minuto

Absorbes energía elemental, que puedes liberar como un poderoso contraataque. Elige agua, aire, fuego o tierra. Obtienes resistencia 5 al daño infligido por los efectos del rasgo elemental elegido; si elegiste agua, también obtienes resistencia al daño por frío. Como de costumbre, si un conjuro tiene efectos múltiples (como por ejemplo uno que inflige a la vez daño por fuego y contundente debido a lanzar rocas sobrecalentadas) obtienes resistencia sólo a los efectos asociados con el elemento elegido. Lleva la cuenta del daño que has evitado con este conjuro.

Como una actividad de dos acciones, que tiene el rasgo concentrar y el rasgo igualar el elemento elegido, puedes liberar la energía almacenada. Esto inflige tanto daño como la cantidad almacenada (daño máximo 30) a un enemigo hasta 60 pies (*18 m*) de distancia, con derecho a una salvación básica de Reflejos. El daño depende del elemento elegido: fuego por fuego; contundente o frío para agua; contundente o cortante para aire; o contundente, perforante o cortante para tierra. Tras liberar la energía, el conjuro se acaba. Si no utilizas la energía almacenada antes del final del conjuro, se pierde.

Potenciado (+3) La resistencia se incrementa en 5 y el daño máximo se incrementa en 30.

ACELERACIÓN MAGNÉTICA — CONJURO 3

ATAQUE EVOCACIÓN

Tradiciones arcana, primigenia
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance 120 pies (*36 m*); **Objetivos** 1 criatura u objeto

Magnetizados un pequeño objeto de metal, como por ejemplo un clavo o una moneda y lo lanzas a una velocidad enorme. Haz una tirada de ataque de conjuros a distancia; si el objeto viste armadura metálica o está hecho de metal, obtienes un bonificador +1 por

circunstancia a tu tirada de ataque. Con un impacto, el objetivo sufre 3d6 daño contundente y 3d6 daño perforante, o bien doble daño con un impacto crítico.

Potenciado (+1) Tanto el daño contundente como el daño perforante se incrementan en 1d6.

ADAPTACIÓN RÁPIDA — CONJURO 2

TRANSMUTACIÓN

Tradiciones arcana, primigenia

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal

Alcance toque; Objetivos tu compañero o eidolón

Duración 1 hora

Inundas el objetivo con energía procedente del terreno que le rodea, comprimiendo siglos de evolución en un solo instante. El objetivo obtiene una de las siguientes adaptaciones naturales, basada en el terreno circundante.

- **Acuático** El objetivo obtiene una Velocidad de nadar igual a su Velocidad terrestre. Si ya disponía de Velocidad de nadar, obtiene un bonificador +10 pies (*3 m*) por estatus a la misma.
- **Ártico** El objetivo no se ve afectado por el frío extremo o severo, y cuando obtiene un éxito en una prueba de Acrobacias para Mantener el equilibrio sobre hielo y la nieve, en su lugar obtiene un éxito crítico.
- **Desierto** El objetivo no se ve afectado por el calor extremo o severo, y cuando obtiene un éxito en una prueba de Acrobacias para Mantener el equilibrio sobre arena, en su lugar obtiene un éxito crítico.
- **Bosque** El objetivo obtiene olfato como un sentido impreciso con un alcance de 30 pies (*9 m*).
- **Montaña** El objetivo no queda desprevenido mientras Trepa, y cuando obtiene un éxito en una prueba de Acrobacias para Mantener el equilibrio sobre piedras, en su lugar obtiene un éxito crítico.
- **Llanuras** El objetivo obtiene un bonificador de +10 pies (*3 m*) por estatus a su Velocidad terrestre.
- **Subterráneo** El objetivo obtiene visión en la oscuridad.

AGRESIÓN CUSTODIADORA — CONJURO 3

ABJURACIÓN

Tradiciones arcanas, divina, primigenia

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal

Duración hasta 1 minuto

Canalizas una custodia mágica mediante tu ataque e intentas colocarla sobre un enemigo. Dicha custodia incrementa tus defensas contra dicho enemigo si continuas atacándole para mantenerla. Da un Golpe cuerpo a cuerpo con un arma o haz un ataque sin armas contra un enemigo. Además de los efectos normales del Golpe, tiene los siguientes. *Agresión custodiadora* acaba si el enemigo atacado muere o al final de cualquier turno en el que no has impactado a dicho enemigo con un Golpe cuerpo a cuerpo.

Éxito crítico Obtienes un bonificador +3 por estatus a la CA contra el enemigo durante 1 asalto y un bonificador +2 por estatus a la CA contra él todo el resto de la duración.

Éxito Obtienes un bonificador +2 por estatus a la CA contra el enemigo.

Fallo Obtienes un bonificador +1 por estatus a la CA contra el enemigo.

Fallo crítico No obtienes ningún efecto adicional.

Primer Contacto

17 de gozran del 4680

"Mantente alejada del bosque".

Era un consejo comun de la infancia, pero siempre que buscaba respuestas, sólo se me prevenía acerca de brujas y magia peligrosa. Tras la aventura de hoy, sospecho que en realidad era simplemente precaución surgida de la poca familiaridad. A menudo tememos lo que no conocemos.

Hoy, con una plegaria a Gozreh, abandoné el hogar costero de mi juventud y me aventuré en lo desconocido, para empezar una nueva vida en la ciudad. De los relatos, siempre me había imaginado brujas con ojos desorbitados elaborando siniestras posiciones en el bosque. Quizá también es cierto, pero el hombre amable con el que me encontré hoy se limitaba a conversar con las plantas. (Tuve que mirar dos veces. ¿Quizá hablaba consigo mismo? Pero no, mantenía una prolongada discusión con los helechos).

Me sonrió y me dijo, "Bien hallada, prima", antes de retirarse al bosque con un lince pisándole los talones (¿de dónde había salido el lince?). Después, un muro de zarzas se cerró tras de ellos una vez pasaron. Eso suena bastante a brujería. Ni de lejos tan oscura como los relatos, aunque no puedo dejar de preguntarme ¿A qué venía llamarme "prima"?

ALEGRARSE DE LAS DESGRACIAS — CONJURO 1

EMOCIÓN ENCANTAMIENTO MENTAL

Tradiciones arcana, divina, ocultista

Lanzamiento ↻ (verbal); **Desencadenante** Fallas críticamente una tirada de salvación contra un efecto de un enemigo.

Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** el enemigo desencadenante

Tirada de salvación Voluntad

Distraes a tu enemigo, que siente un placer engreído, con tu catastrófico fallo. Debe salvar contra Voluntad.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada

Éxito La criatura sigue distraída con su diversión y sufre un penalizador -1 a las pruebas de Percepción y a las salvaciones de Voluntad durante 1 asalto.

Fallo La criatura se ve abrumada por su diversión y queda anonadada 1 durante 1 asalto.

Fallo crítico La criatura está inmersa en su diversión y queda anonadada 2 durante 1 asalto y aturdida 1.

ALIADOS ANIMALES — CONJURO 1

CONJURACIÓN

Tradiciones primigenia

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal

Área emanación de 5 pies (3 m)

Tirada de salvación Reflejos básica

SECRETOS DE LA MAGIA
INTRODUCCIÓN
PUNTOS ESENCIALES DE LA MAGIA
CLASES
CONJUROS
OBJETOS MÁGICOS
EL LIBRO DE LA MAGIA ILIMITADA
GLOSARIO E ÍNDICE



Convocas animales menudos y ordinarios del entorno, como por ejemplo insectos, pájaros o peces, para que ataquen rápidamente a los enemigos más cercanos. Los animales se arremolinan alrededor de las criaturas en el área, infligiendo cada uno de ellos 3d4 daño perforante, con derecho a una salvación básica de Reflejos.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 3d4.

ANCHURA DE SONATA CONJURO 2

AUDITIVO CONJURACIÓN SÓNICO

Tradiciones ocultista

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal

Área línea de 30 pies (*9 m*)

Duración mantenido

Interpretando una suave melodía con cualquier instrumento o cantando, haces que las notas se manifiesten físicamente en forma de una senda brillante y translúcida. Este camino tiene por qué estar sobre terreno sólido y puede inclinarse diagonalmente hacia arriba o hacia abajo hasta 45 grados, pero debe ser una línea recta de 5 pies (*1,5 m*) de ancho. Puede soportar tantas criaturas como quepan físicamente en el puente.

ANIMAR LAS PROBABILIDADES CONJURO 1

POCO COMÚN ADIVINACIÓN

Tradición arcana, divina, ocultista

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal

Duración 1 hora

Te concedes a ti mismo una buena suerte sobrenatural con las cartas, los dados y otros juegos de azar. Obtienes un bonificador +1 por estatus a las pruebas de Saber (juegos) para jugar, y si sufres un fallo crítico en una de ellas, en su lugar sufres simplemente un fallo; sin embargo, el conjuro es de una duración demasiado corta para afectar las pruebas de Obtener ingresos jugando.

Cuando estás bajo los efectos de *animar las probabilidades*, un rasgo facial, como por ejemplo un mechón de pelo o el iris de un ojo, se transforma en un color dorado distintivo; el DJ elige qué rasgo cuando lanzas el conjuro. Este cambio resiste cualquier esfuerzo mágico para ocultarlo, aunque puede ser disimulado o cubierto con medios mundanos. Una criatura que se dé cuenta del rasgo podrá identificar el conjuro utilizando Recordar conocimiento. Como quiera que evita pérdidas cuantiosas, los jugadores consideran este conjuro una forma repugnante de hacer trampas. Si te pillan utilizándolo, es probable que te enfrentes a serias consecuencias, dependiendo de la naturaleza de los jugadores a los que has hecho trampas.

Potenciado (5.º) El bonificador por estatus se incrementa a +2 y la duración se incrementa hasta la siguiente vez que llevas a cabo tus preparativos diarios. Si continúas gastando tu espacio de conjuro para mantener activa la duración, ello te permite aplicar el efecto a una prueba de tiempo libre para Obtener ingresos.

ANULAR CONJURO 10

ABJURACIÓN

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia

Lanzamiento ↻ (somático, verbal); **Desencadenante** Un enemigo dentro del alcance lanza un conjuro de 9.º nivel o menor.

Alcance 120 pies (*36 m*); **Objetivos** el conjuro desencadenante

Destruyes instantáneamente el conjuro que se te avecina, aunque al coste de sufrir una realimentación mágica a través de tu cuerpo. Contrarrestas automáticamente el conjuro, pero la realimentación te provoca un daño inevitable. Pierdes 1d8 Puntos de Golpe por nivel del conjuro desencadenante.

APLAUSO ATRONADOR CONJURO 3

EMOCIÓN ENCANTAMIENTO MENTAL

Tradiciones arcana, divina, ocultista

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal

Alcance 60 pies (*18 m*); **Objetivos** 1 criatura

Tirada de salvación Voluntad; **Duración** mantenida

Tu extravagante floritura invoca unos sentimientos tan poderosos en tu audiencia que incitas los aplausos y los vítores. Los objetivos de este conjuro deben ser capaces de verte, oírte o entenderte de alguna forma. Los objetivos deben salvar contra Voluntad.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

Éxito El objeto queda levemente distraído por tu exhibición y aplaude si no está enteramente ocupado. No puede utilizar reacciones.

Fallo El objetivo te aplaude de forma tan vigorosa que no puede utilizar reacciones y queda lentificado 1. El aplauso es tan intenso que obtiene el rasgo manipular. Esto desencadena reacciones basadas en el rasgo manipular al inicio del turno del objetivo.

Fallo crítico Igual que fallo, pero además el objetivo está tan distraído aplaudiéndote vigorosamente que está fascinado contigo.

Potenciado (6.º) Puedes designar como objetivo hasta a 10 criaturas.

APROXIMAR TRUCO 1

ADIVINACIÓN DETECCIÓN TRUCO

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal

Alcance 10 pies (*3 m*); **Área** 1 pie cúbico (*0,03 m³*)

Tu magia fluye rápidamente sobre un área para ayudarte a contar y catalogar. Nombra un tipo de objeto en particular que estés buscando en el interior del área. Obtienes una estimación instantánea de la cantidad de los objetos elegidos claramente visibles en el área objetivo. El número se redondea hasta el dígito mayor. Por ejemplo podrías mirar a una pila de 180 monedas de cobre y averiguarías que tiene unas 200 monedas, pero no podrías determinar que hay exactamente 180 monedas.

El tipo de objeto a nombrar puede ser tan específico o tan generales como quieras ("monedas de cobre abolladas" es igual de viable que "monedas"), pero el rasgo distintivo debe ser obvio a simple vista y el conjuro resulta engañado automáticamente por objetos disfrazados como otros objetos. Por ejemplo, el conjuro identificaría monedas de cobre chapadas en oro como monedas de oro, no de cobre.

ÁRBOL PROTECTOR CONJURO 1

CONJURACIÓN PLANTA

Tradiciones primigenia

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal

Alcance 30 pies (*9 m*)

Duración 1 minuto

Un árbol de tamaño Mediano brota de repente en una casilla no



ocupada dentro del alcance. El árbol tiene CA 10 y 10 Puntos de Golpe. Siempre que un aliado adyacente al árbol resulta impactado por un Golpe, el árbol interpone sus ramas y sufre primero el daño. Todo daño adicional más allá del que se requiere para reducir a cero los Puntos de Golpe del árbol se inflige al objetivo original. El árbol no es lo suficientemente grande como para impedir el movimiento a través de su casilla.

Si el árbol está plantado sobre tierra y sobrevive al final de la duración del conjuro, continúa siendo un árbol ordinario y no mágico, por lo que no deja de crecer y de prosperar. El DJ podría determinar que el árbol desaparece de inmediato en ciertas situaciones inhóspitas.

Potenciado (+1) El árbol dispone de 10 Puntos de Golpe adicionales.

ARMA RESONANTE — CONJURO 1

EVOCACIÓN SÓNICO

Tradiciones arcana, divina, ocultista
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Alcance toque; **Objetivos** 1 arma
Duración 1 minuto

Canalizas energía mágica en el arma objetivo, y el aire a su alrededor zumba suavemente cada vez que asestas un golpe, al absorberse el impacto en la misma. Si una criatura empuña el arma al final de su turno, ésta descarga una explosión de sonido que designa como objetivo a una criatura adyacente a quien la empuña (si la hay). El daño sónico que esto inflige es igual al número de Golpes con éxito dados con el arma objetivo que quien la empuña ha hecho ese turno (hasta un máximo de 4 daño sónico si acierta con cuatro Golpes).

Potenciado (+2) El daño sónico se incrementa en 1 por Golpe (y el daño máximo se incrementa en 4).

ARMADURA CROMÁTICA — CONJURO 4

ABJURACIÓN LUZ

Tradiciones arcana, ocultista
Lanzamiento ◆◆ o ◆◆◆ somático, verbal
Alcance toque; **Objetivos** 1 criatura voluntaria.
Duración 1 minuto

Envuelves a un objetivo en una armadura hecha de hojas de luz de colores. La armadura emite una luz brillante en un radio de 20 pies (*6 m*) y una luz tenue en los siguientes 20 pies (*6 m*). Si una criatura ataca al objetivo y está adyacente a él, el atacante debe hacer una salvación de Voluntad al final de su acción. Con un fallo, queda deslumbrado hasta el final de su siguiente turno. Sea cual sea el resultado de la salvación, el atacante queda temporalmente inmune hasta el final de su siguiente turno. El efecto de deslumbramiento tiene los rasgos luz y visual.



Cuando lanzas el conjuro, tira 1d8 dos veces en la tabla que viene a continuación para ver los colores de la armadura (repitiendo cualquier duplicado). Cada color concede resistencia 5 al tipo de daño indicado. Si dedicas tres acciones a Lanzar el conjuro, en su lugar tira tres veces.

1. **Rojo** fuego
2. **Naranja** ácido
3. **Amarillo** electricidad
4. **Verde** veneno
5. **Azul** sónico
6. **Añil** mental
7. **Violeta** fuerza
8. **Color correspondiente** La armadura adopta el color correspondiente al tipo de daño sufrido por el objetivo de forma más reciente en el último minuto. Si no ha sufrido ninguno de estos siete tipos de daño, o bien la armadura ya es de dicho color, repite la tirada, repitiendo cualquier resultado de 8.

Potenciado (+3) La resistencia se incrementa en 5.

ARMADURA INSTANTÁNEA CONJURO 2

CONJURACIÓN CONTINGENCIA EXTRADIMENSIONAL

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia

Lanzamiento 10 minutos (material, somático, verbal)

Duración 24 horas

Al lanzar este conjuro, la armadura que llevas puesta se traslada a un espacio extradimensional vinculado a ti. Si la armadura es mágica y tú la has investido, permanece investida mientras permanece en dicho espacio, aunque tú no obtienes sus beneficios. Entonces obtienes la acción ¡Armadura arriba!; una vez la utilizas, el conjuro se acaba. Si la acción no ha sido utilizada antes de que acabe el conjuro, el espacio extradimensional colapsa, expulsando las piezas de la armadura al suelo a tus pies.

¡Armadura arriba! ❖ (manipular) **Efecto** chasqueas los dedos La armadura retorna a tu cuerpo.

ARMADURA PRISMÁTICA CONJURO 7

ABJURACIÓN

Tradiciones arcana, ocultista

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal

Alcance toque; **Objetivos** 1 criatura voluntaria.

Duración 1 minuto

Envuelves al objetivo en una armadura de luz multicolor. Funciona como una *armadura cromática* (pág. 91) que tiene todos los colores (concediendo resistencia 5 a ácido, electricidad, fuego, fuerza, mental, sónico y veneno). Un atacante que sufre un fallo crítico en su tirada de salvación contra el conjuro, queda cegado en lugar de deslumbrado.

Potenciado (9.º) Las resistencias se incrementan a 10 cada una.

ARMAGEDÓN DIVINO CONJURO 8

NEGATIVO NIGROMANCIA POSITIVO

Tradiciones divina

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal

Alcance 120 pies (*36 m*); **Área** explosión de 60 pies (*6 m*)

Tirada de salvación Fortaleza básica

Invocas un cataclismo divino de tu dios, que destruye tanto a las criaturas vivas como a los muertos vivientes en el área. Todas las criaturas en el área sufren 10d6 daño negativo y 10d6 daño por alineamiento (bueno, malo, legal o caótico), elegido de entre los alineamientos de que dispone tu dios. Si tu dios es neutral verdadero, incrementa en 4d6 el daño negativo en lugar de infligir daño por alineamiento. Una criatura dañada por la energía positiva (por ejemplo, una con curación negativa), sufre daño positivo en lugar de daño negativo debido a este conjuro.

No puedes lanzar este conjuro si careces de dios. El conjuro obtiene el rasgo correspondiente al daño por alineamiento infligido.

Potenciado (+1) El daño adicional se incrementa en 1d6 daño negativo, 1d6 daño por alineamiento y 1d6 daño positivo y negativo adicional para un dios neutral verdadero.

ASALTO DE SOMBRA CONJURO 7

ILUSIÓN SOMBRA

Tradiciones arcana, ocultista

Lanzamiento ❖❖❖ material, somático, verbal

Alcance 120 pies (*36 m*); **Área** explosión de 30 pies (*6 m*)

Tirada de salvación Reflejos o Voluntad básica (a elegir por el objetivo); **Duración** 1 minuto

Haces girar ilusiones de sombras voladoras por toda el área. Las sombras atacan y saltan, dañando a tus enemigos y bloqueando su visión mediante sombras que se retuercen. Todos los enemigos en el área cuando Lanzas el conjuro sufren 6d8 daño contundente, perforante o cortante, con derecho a una salvación básica de Reflejos o de Voluntad, cuando las sombras explotan, apareciendo. Tú eres quien elige el tipo de daño cuando lanzas el conjuro, y cada criatura elige el tipo de salvación a hacer antes de tirarla. Después, las sombras persisten en el área durante 1 minuto, infligiendo 3d8 daño del tipo elegido a cualquier enemigo que acaba su turno en el área. Todas las criaturas tienen ocultamiento respecto de los enemigos en el área, puesto que las sombras ilusorias se ciernen sobre ellas y bloquean la luz.

Una criatura que dedica una acción a Buscar o a interactuar de alguna otra forma con el *asalto de sombra* puede hacer una prueba de Percepción para descreerla. Con un éxito, la criatura reduce a la mitad el daño que sufre debido a las sombras y éstas ya no impiden su visión. Estos beneficios duran hasta que el conjuro se acaba.

Potenciado (9.º) El daño inicial se incrementa en 2d8 y el daño a una criatura que acaba su turno en el área se incrementa en 1d8.

ATRACCIÓN MAGNÉTICA CONJURO 2

EVOCACIÓN

Tradiciones arcana, primigenia

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal

Alcance 60 pies (*18 m*); **Objetivos** hasta 10 objetos de metal con una Impedimenta total de 1 o menos.

Ajustas tu polaridad magnética, pudiendo arrancar dagas de las manos y monedas de los cinturones. Los objetos objetivo vuelan hasta tu ubicación permitiendo que los ataques fácilmente con la mano, o cayendo al suelo en tu espacio, a discreción tuya. Los objetos desatendidos vuelan hacia ti automáticamente. Si designas



como objetivo objetos bien amarrados u objetos que están en posesión de otra criatura (como por ejemplo armas envainadas), debes hacer un intento de Desarmar a la criatura de los objetos metálicos, mediante una tirada de ataque de conjuros en lugar de una prueba de Atletismo.

En lugar de atraer los objetos hacia ti, puedes polarizar un solo objeto de metal dentro del alcance, designándolo como imán y haciendo que los objetos de metal vuelen hacia él. El imán debe tener al menos tres veces la Impedimenta total de los objetos metálicos designados como objetivo. Los objetos se fijarán al imán durante 1 minuto, aunque pueden arrancarse del mismo mediante una acción de Interactuar.

ATRAER EL RELÁMPAGO — CONJURO 4

ELECTRICIDAD EVOCACIÓN

Tradiciones arcana, primigenia

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal

Alcance 120 pies (*36 m*); **Objetivos** 1 criatura que, o bien es más alta que tú, o bien que está en el aire a más altura que tú.

Tirada de salvación Reflejos; **Duración** 1 minuto

Invocando a los cielos, atraes un relámpago para que caiga sobre un enemigo que está por encima de ti y atraviese tu arma o tu cuerpo, cargándolo con energía eléctrica. Debes estar empuñando tu arma o alzando la mano vacía como parte del componente somático de este conjuro. Cuando lo haces, cae un relámpago de una nube de tormenta que está en el aire por encima de ti y atraviesa al objetivo, infligiendo 3d12 daño eléctrico, con derecho a una salvación básica de Reflejos. El resto de la duración del conjuro, tu primer Golpe de cada asalto con el arma que empuñabas (o tu ataque sin arma si alzabas la mano vacía) inflige 1d12 daño eléctrico adicional.

El conjuro crea su propia nube de tormenta si es necesario, para poder lanzar el conjuro donde quieras, incluso bajo tierra. Si se lanza el conjuro en exteriores bajo un cielo nublado o tormentoso, incrementa en 2d12 el daño del rayo.

Potenciado (8.º) El daño infligido al objetivo inicial se incrementa en 4d12 y el daño adicional del primer Golpe de cada turno se incrementa en 1d12.

ATRAER LA IRA — CONJURO 1

EMOCIÓN ENCANTAMIENTO MENTAL

Tradiciones arcana, divina, ocultista

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal

Alcance 120 pies (*36 m*); **Objetivos** 1 criatura

Tirada de salvación Voluntad; **Duración** 1 minuto

Tu extravagante floritura invoca unos sentimientos tan poderosos



en tu audiencia que incitas los aplausos y los vítores. Los objetivos de este conjuro deben ser capaces de verte, oírte o entenderte de alguna forma. Los objetivos deben salvar contra Voluntad.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

Éxito El objetivo sufre mitad de daño y el penalizador. El conjuro se acaba al final del siguiente turno del objetivo.

Fallo El objetivo sufre daño completo y el penalizador.

Fallo crítico El objetivo sufre doble daño completo y el penalizador por estatus es -2.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 1d10.

ATUENDO APROPIADO — CONJURO 2

ILUSIÓN VISUAL

Tradiciones arcana, ocultista

Lanzamiento ❖❖ material, verbal

Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 5 criaturas voluntarias

Duración 1 hora

Envuelves a los objetivos en una ilusión, dando forma a su ropa y a los objetos que llevan puestos, convirtiéndose en adecuados para una ocasión en particular. Visualizas la ocasión, y el conjuro crea un atuendo ilusorio personalizado para cada objetivo. Por ejemplo, si has visualizado un baile noble, la armadura parecerían ser ropas de calidad. Esto no cambia los rasgos identificativos de la apariencia de los objetivos más allá de su ropa.

Cualquier criatura que toque el atuendo, utilice la acción de Buscar para examinarlo o interacciones con él de alguna manera puede intentar descreer tu ilusión.

Potenciado (4.º) Puedes designar como objetivo hasta a 20 criaturas.

Potenciado (5º) Puedes designar como objetivo hasta 100 criaturas.

BENDICIÓN DEL DESAFÍO — CONJURO 5

ABJURACIÓN

Tradiciones divina, primigenia

Lanzamiento ❖ a ❖❖❖

Alcance 30 pies (9 m); **Objetivos** varían

Duración 1 asalto

Canalizando el poder de perseverar frente a la adversidad, concedes al objetivo los medios necesarios para negar el peligro y evitar un grave daño. Elige una tirada de salvación. Fortaleza, Reflejos o Voluntad. El objetivo obtiene un bonificador +4 por estatus a dicha tirada de salvación durante 1 asalto. La potencia y el número de objetivos de esta bendición depende de cuántas acciones inviertes al Lanzar el conjuro.

❖ **(somático)** El conjuro te designa como objetivo a ti o a un aliado voluntario dentro del alcance.

❖❖ **(verbal)** El conjuro te designa como objetivo a ti o a un aliado voluntario dentro del alcance. Si eliges Fortaleza, el objetivo obtiene resistencia 15 al veneno. Si eliges Reflejos, el objetivo obtiene un bonificador de +15 pies (*4,5 m*) por estatus a sus Velocidades. Si eliges Voluntad, el objetivo obtiene resistencia 15 al daño mental.

❖❖❖ **(verbal)** El conjuro te designa como objetivo a ti o a todos los aliados voluntarios a 30 pies (*9 m*) o menos.

BIBLIOTECA DE BOLSILLO — CONJURO 1

ADIVINACIÓN EXTRADIMENSIONAL

Tradiciones arcana, ocultista

Lanzamiento ❖❖❖ material, somático, verbal

Duración 24 horas

Reúnes información de las bibliotecas del mundo acerca de un tema en particular y la almacenas en una biblioteca extradimensional. Cuando Lanzas este conjuro, elige cualquier habilidad en la que por lo menos estas entrenado y que dispone de la acción Recordar conocimiento.

Mientras dura este conjuro, puedes recuperar un tomo de la biblioteca extradimensional al hacer una prueba de Recordar conocimiento utilizando la habilidad elegida. Esto forma parte de la acción de Recordar conocimiento. Para hacerlo, debes tener una mano libre. El tomo aparece en tu mano, abierto en la página apropiada. Te concede un modificador +1 por estatus a la prueba de Recordar conocimiento. Si sufres un fallo crítico en esta prueba, en su lugar sufres un fallo normal. Si la tirada tiene éxito y el tema es una criatura, obtienes información o contexto adicionales acerca de la misma. Una vez consultas un libro de tu biblioteca de bolsillo, el conjuro se acaba.

Potenciado (3.º) El bonificador por estatus se incrementa a +2 y podrás consultar dos veces tu biblioteca de bolsillo antes de que se acabe el conjuro.

Potenciado (6.º) El bonificador por estatus se incrementa a +3 y podrás consultar tres veces tu biblioteca de bolsillo antes de que se acabe el conjuro.

Potenciado (9.º) El bonificador por estatus se incrementa a +4 y podrás consultar cuatro veces tu biblioteca de bolsillo antes de que se acabe el conjuro.

BOCINA — TRUCO 1

AUDITIVO ILUSIÓN TRUCO

Tradiciones arcana, divina, ocultista

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal

Duración 10 minutos

Amplificas tu voz, lo suficiente como para que se te oiga fácilmente a gran distancia. A lo largo de la duración del conjuro, tu voz se puede oír alto y claro por parte de todos los que escuchan a 500 pies (*150 m*) o menos, incluso si hay otro ruido ambiente que de otra forma bloquearía el sonido. A pesar del volumen, esto no hace que tu voz sea discordante o molesta. Esto no incrementa el alcance o el área de otros efectos auditivos o lingüísticos, y las barreras físicas como paredes y puertas siguen bloqueando o amortiguando tu voz de la forma habitual.

El volumen de tu voz hace más fácil Obligar a otros y la acústica ayuda a Interpretar en un local de grandes dimensiones. Obtienes un bonificador +1 por estatus a las pruebas de Obligar y a las pruebas auditivas de Interpretar para Interpretar en un local de grandes dimensiones.

Potenciado (5.º) Tu voz se puede oír claramente hasta a 1.200 pies (*360 m*) de distancia.

Potenciado (7.º) Tu voz se puede oír claramente hasta a 1 milla (*1.600 m*) de distancia.

BRILLO DE ENCANTO — CONJURO 5

AURA EMOCIÓN ENCANTAMIENTO INCAPACITACIÓN MENTAL

Tradiciones arcana, ocultista, primigenia

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Área Emanación de 20 pies (*6 m*) centrada en ti.
Tirada de salvación Voluntad; **Duración** mantenido hasta 1 minuto

Te ves bañado en un aura suave y casi brillante, que mejora la actitud de los que tienes cerca. Cualquier criatura que acabe su turno en el aura tendrá que hacer una salvación de Voluntad con los siguientes efectos. Sea cual sea el resultado, a continuación queda inmune durante 24 horas. El efecto dura hasta que acaba el conjuro, incluso después que la criatura abandona el área.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada y es consciente del área.
Éxito La actitud de la criatura hacia ti mejora un paso. Si eso mejora su actitud hasta por lo menos indiferente, no puede llevar a cabo acciones hostiles contra ti, aunque el efecto acaba en cuanto llevas a cabo una acción hostil contra ella o sus aliados.
Fallo La actitud de la criatura hacia ti mejora dos pasos. No puede llevar a cabo acciones hostiles contra ti, aunque el efecto acaba en cuanto llevas a cabo una acción hostil contra ella o sus aliados.
Fallo crítico La actitud de la criatura pasa a solícita contigo, aunque el efecto acaba en cuanto llevas a cabo una acción hostil contra ella o sus aliados. Mientras la criatura es solícita, no puede llevar a cabo acciones hostiles contra ti.

BUZÓN MÁGICO — CONJURO 4

POCO COMÚN | CONJURACIÓN | TELETRANSPORTE

Tradición arcana, divina, ocultista
Lanzamiento 1 hora (material, somático, verbal)
Alcance toque; **Objetivos** 2 recipientes, cada uno no mayor de 5 pies (*1,5 m*) en cualquier dimensión
Duración hasta tus siguientes preparativos diarios

Creas un vínculo interdimensional entre dos recipientes, que deben ser capaces (ambos) de cerrarse de una forma en la que su contenido no es visible. Si ambos recipientes se dejan cerrados durante 10 minutos consecutivos, el contenido de cada uno, con un total no superior a Impedimenta 3 de materia no viva y no mágica se transporta a la ubicación del otro. Si el contenido de un recipiente es superior a Impedimenta 3, el transporte falla.

Si uno u otro recipiente es abierto antes de que hayan pasado los 10 minutos, su contenido aparecerá como estaba cuando se cerraron ambos, y el proceso empezará de nuevo en cuanto ambos recipientes hayan sido cerrados. Una vez intercambiados los contenidos de los recipientes, no pueden intercambiarse de nuevo hasta después de que ambos recipientes hayan sido abiertos por lo menos una vez. Ambos recipientes deben estar situados en el mismo Plano para que el proceso funcione; si éste deja de ser el caso o si algo más interrumpe el efecto durante una transposición activa, el proceso se detiene como si uno de los recipientes hubiera sido abierto.

CÁNTICO DE LA PENA INTERMINABLE — CONJURO 8

AUDITIVO | EMOCIÓN | ENCANTAMIENTO | MALDICIÓN | MENTAL | MIEDO

Tradiciones divina, ocultista
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance 120 pies (*36 m*); **Objetivos** 1 criatura
Tirada de salvación Voluntad; **Duración** variable

Creas una melodía destilada a partir de puro dolor, transmitiendo la inevitable pérdida de todo lo que tu objetivo ama, audible sólo para él. El objetivo debe hacer una salvación de Voluntad.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado
Éxito El objetivo sufre 5d6 daño mental, queda asustado 1 y no puede beneficiarse de bonificadores por circunstancia o por estatus durante 1 asalto.
Fallo El objetivo sufre 10d6 daño mental, queda asustado 3 y no puede beneficiarse de bonificadores por circunstancia o por estatus durante 1 asalto.
Fallo crítico El objetivo sufre 20d6 daño mental y queda asustado 4. No puede beneficiarse de bonificadores por circunstancia o por estatus hasta que la maldición se rompe. Mientras la maldición se mantiene, los aliados del objetivo son también incapaces de beneficiarse de bonificadores por circunstancia o por estatus si están a 15 pies (*4,5 m*) de él o menos.

CARGA INTERMITENTE — CONJURO 5

CONJURACIÓN | FUERZA | TELETRANSPORTE

Tradiciones arcana, divina, ocultista
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance 60 pies (*18 m*); Objetivos 1 criatura

Te propulsas a través del tejido del espacio para asestar un golpe que lleva el movimiento de tu teletransporte. Te transportas, dentro del alcance, a un espacio vacío adyacente a una criatura a la que puedes ver y a continuación das un Golpe contra dicha criatura con un arma que estás empuñando. El Golpe inflige daño y además 2d8 adicionales de daño por fuerza, dependiendo del resultado del mismo.

Éxito crítico Doble daño, y además después del Golpe puedes teletransportar al objetivo a un espacio vacío hasta 5 pies (*1,5 m*) de su posición actual. El nuevo espacio debe ser a nivel del suelo si empezó en el suelo, en el aire si estaba volando y así sucesivamente.
Éxito El Golpe inflige daño completo
Fallo El Golpe no inflige daño, pero el objetivo sufre 1d8 daño por fuerza.
Fallo crítico El Golpe no inflige daño, y tú sufres 1d8 daño por fuerza.
Potenciado (+2) El rango del conjuro se incrementa en 60 pies (*18 m*) y cualquier daño por fuerza infligido se incrementa en 1d8.

CHÁCHARA DISTRACTORA — CONJURO 3

AUDITIVO | ILUSIÓN

Tradiciones arcana, ocultista
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura
Tirada de salvación Voluntad; **Duración** variable

Bombardeas a un objetivo con ilusiones auditivas distractoras, rodeándole con una cacofonía tumultuaria de habla solapada, susurros, gritos y murmullos. El objetivo queda desprevenido, sufre un penalizador -2 por estatus a las pruebas de Percepción meramente auditivas y debe tener éxito en una prueba plana CD5 para poder utilizar aptitudes auditivas o componentes de conjuro verbales. Similarmente, una criatura que quiera afectar al objetivo con un efecto auditivo deberá tener éxito en una prueba plana CD5 o el intento fallará. La duración depende de la salvación de Voluntad del objetivo.

SECRETOS DE LA MAGIA
INTRODUCCIÓN
PUNTOS ESENCIALES DE LA MAGIA
CLASES
CONJUROS
OBJETOS MÁGICOS
EL LIBRO DE LA MAGIA ILIMITADA
GLOSARIO E ÍNDICE



Éxito crítico La criatura no resulta afectada
Éxito La duración es de 1 asalto.
Fallo La duración son 3 asaltos.
Fallo crítico La duración es 1 minuto.

Potenciado (7.º) Puedes designar como objetivo hasta a 5 criaturas.

CHORRO TRUCO 1

AGUA EVOCACIÓN TRUCO

Tradiciones arcana, primigenia
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance 30 pies (*9 m*); Área un cubo de 5 pies (*1,5 m*) de arista
Tirada de salvación Reflejos

Surge agua hacia arriba, brotando del suelo, alzándose desde un estanque o incluso manifestándose en pleno aire. Toda criatura en el área sufre tanto daño contundente como 1d4 más tu modificador por característica lanzadora de conjuros, con derecho a una salvación básica de Reflejos.

Puedes cambiar el área de este conjuro a una explosión de 5 pies (*1,5 m*), si la centras en una masa de agua. Esta masa de agua puede ser tan pequeña como un estanque o un arroyo, pero no tan pequeña como un charco o una bañera.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 1d4.

CINISMO INAGOTABLE CONJURO 7

EMOCIÓN ENCANTAMIENTO MENTAL

Tradiciones arcana, divina, ocultista
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** hasta 5 criaturas
Tirada de salvación Voluntad

Infliges a tus objetivos una duda aplastante acerca de todos y de todo lo que les rodea. Para toda la duración del conjuro, cada objetivo queda incapacitado para recibir cualquier efecto que requiere un objetivo voluntario (no fuera a ser que efecto fuera en realidad un ataque), rehúsa ingerir cualquier cosa (no fuera a ser que las sustancias hubieran sido reemplazadas con venenos o duplicados malditos), no trata a nadie como un aliado (no fuera a ser que le hubiera reemplazado un impostor) ni cree nada de lo que se le dice (en caso de mentiras, aunque tampoco significa que se crea automáticamente lo opuesto). Ni siquiera se fía de su propia capacidad de Recordar conocimiento, puesto que se ha convencido de que muy probablemente recordaría informaciones falsas, como en el caso de un fallo crítico en una prueba de Recordar conocimiento. Para acabar, el objetivo sufre 6d6 daño mental al final de cada uno de sus turnos (sin salvación que valga) a menos que haya dedicado por lo menos 1 acción dicho turno Buscando o interaccionando de alguna otra forma con su entorno en un intento de descreer las obvias ilusiones que le parece que le rodean.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada
Éxito La criatura queda afectada durante 1 asalto.
Fallo La criatura queda afectada durante 1 minuto.
Fallo crítico La criatura queda afectada durante 1 hora.

COMPAÑERO CLON CONJURO 8

CONJURACIÓN

Tradiciones primigenia
Lanzamiento ❖❖❖ material, somático, verbal
Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** tu compañero
Duración mantenido hasta 1 minuto

Creas un duplicado de tu compañero, que lucha al lado de su gemelo, imitando las acciones del original. El duplicado aparece adyacente a tu compañero y tiene las mismas estadísticas. Cada vez que Comandas a tu compañero, tanto él como su duplicado obtienen 2 acciones. El duplicado siempre actúa inmediatamente después de tu compañero y debe utilizar acciones idénticas a las suyas, exactamente en el mismo orden. Sin embargo, puede usar las acciones de forma diferente, como por ejemplo dando una Zancada hasta una posición diferente o seleccionando un objetivo diferente para un Golpe. Si el duplicado es incapaz de replicar una acción, la lleva a cabo sin resultado y la acción se pierde. El duplicado no puede utilizar ninguna acción que sólo se pueda usar un número limitado de veces al día.

El duplicado no está vivo en realidad, y no puede ser curado. Si cae alguna vez a 0 Puntos de Golpe queda instantáneamente destruido y el conjuro se acaba de inmediato.

COMPAÑERO JUVENIL CONJURO 1

POLIMORFISMO TRANSMUTACIÓN

Tradiciones primigenia
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance toque; **Objetivos** tu compañero
Duración 10 minutos

Transformas a tu compañero en su forma juvenil, como por ejemplo un lobezno, potro, gatito, cachorro o cerdito, haciendo que el objetivo parezca inofensivo. Se vuelve Menudo (si es más grande), y su alcance se reduce a 0 pies. Todas sus Velocidades se reducen a la mitad (hasta una Velocidad mínima de 5 pies [*1,5 m*]) y sufre debilidad 5 al daño físico. En todos los demás aspectos, sus aptitudes y estadísticas no cambian. Si tu compañero lleva a cabo una acción hostil, el conjuro termina. Este conjuro no tiene efecto alguno sobre un compañero que carece de forma juvenil.

Potenciado (2.º) La duración se incrementa a 1 hora.

CONCHA MARINA DEL SONIDO ROBADO CONJURO 1

ADIVINIACIÓN SÓNICO

Tradiciones arcana, ocultista, primigenia
Lanzamiento ↷ (foco, verbal); **Desencadenante** Una criatura dentro del alcance empieza a emitir un sonido.
Alcance 30 pies (*9 m*)
Duración hasta tus siguientes preparativos diarios

Almacenas un sonido en una concha marina para usarla como quieras: las últimas palabras de un ser querido, una conversación comprometedora entre dos poderosos diplomáticos o cosas aún más extrañas y secretas. Como parte de Lanzar este conjuro, debes presentar una concha marina incólume. Cuando lo Lanzas, la magia se agita alrededor de la criatura desencadenante, copiando los sonidos que emite (así como cualquier ruido de fondo) durante el siguiente minuto y almacenándoles en la concha.

Tú u otra criatura podéis después reproducir el sonido a partir de la concha mientras dura el conjuro, Interactuando con la misma, pero una vez ha sido reproducido, la concha se resquebraja y el conjuro se acaba.



Como es habitual para los conjuros con una duración de 'hasta tus siguientes preparativos diarios', puede seguir gastando el espacio de conjuro para prolongar durante otro día la duración de una *concha marina del sonido robado*. Si bien el conjuro copia fielmente los sonidos que rodean al objetivo, no reproduce ningún efecto especial auditivo o sónico del sonido.

CONEXIÓN VITAL — CONJURO 3

CONTINGENCIA NIGROMANCIA

Tradiciones divina, primigenia
Lanzamiento 10 minutos (material, somático, verbal)
Alcance toque; **Objetivos** 1 criatura viva
Duración 24 horas

Cuando lanzas este conjuro, colocas una salvaguarda vinculada a la fuerza vital del objetivo. Puedes sentir que el objetivo sufre daño, si estás a 1 milla (*1,6 km*) o menos de él. Una criatura no puede tener más que una conexión vital simultáneamente. Cuando el conjuro está completo, obtienes la reacción Defender vida; una vez la utilizas, el conjuro se acaba.

Defender vida ↻ (concentrar) **Desencadenante** El objetivo sufre daño; **Requisitos** Te encuentras a 1 milla (*1,6 km*) o menos del objetivo; **Efecto** Después de calcular la cantidad de daño que sufriría el objetivo (aplicando debilidades, resistencias y cosas por el estilo), pierdes un número igual de Puntos de Golpe y el objetivo no sufre daño alguno. No puedes reducir la cantidad de Puntos de Golpe que pierdes de esta forma. Sin embargo, el objetivo aún sufre cualquier efecto que vendría junto con el daño, como por ejemplo el veneno del Golpe de los colmillos de una víbora.

CONFLUENCIA ELEMENTAL — CONJURO 6

AGUA AIRE CONJURACIÓN FUEGO TIERRA

Tradiciones arcana, primigenia
Lanzamiento ◆◆◆ material, somático, verbal
Alcance 60 pies (*18 m*); **Área** explosión de 10 pies (*3 m*)
Duración mantenido hasta 1 minuto

Conjuras cuatro tipos de elementales que combinan sus fuerzas para formar una tormenta caótica. La confluencia tiene CA 28 y 120 Puntos de Golpe, debilidad 10 a los efectos de área e inmunidad al sangrado y al veneno. Las criaturas pueden atravesar la confluencia, las que están en su interior disponen de ocultamiento y todas las de fuera disponen de ocultamiento respecto a las criaturas del interior. Cuando Lanzas o Mantienes este conjuro, puede elegir entre dos tipos diferentes de elementales para que actúen.

- **Aire** (aire, electricidad) El elemental suelta un rayo eléctrico desde la confluencia, infligiendo 4d4 daño por electricidad a todas las criaturas a 20 pies (*6 m*) o menos de la confluencia, con derecho a una salvación básica de



Reflejos. Esto no afecta a las criaturas que están completamente dentro de la confluencia.

- **Tierra** (tierra) la confluencia obtiene un bonificador +2 por circunstancia a la CA y resistencia 10 a todo el daño físico (excepto adamantino) durante 1 asalto.
- **Fuego** (fuego) Las llamas rugen a través de la confluencia, infligiendo 1d6 daño persistente por fuego a quienes están parcial o completamente dentro de la confluencia.
- **Agua** (ataque, agua) El elemental expele un potente chorro de agua. Haz un ataque de conjuros a distancia contra un objetivo a 60 pies (*18 m*) de la confluencia, utilizando tu modificador a las tiradas de ataque de conjuros. Este ataque ignora el ocultamiento que concede la confluencia y el elemental obtiene un bonificador +2 por circunstancia a la tirada de ataque de conjuros contra un objetivo en el interior de la confluencia. El agua inflige 4d6 daño contundente con un impacto (doble con un impacto crítico). Este ataque no cuenta contra tu penalizador por ataque múltiple.

CONFRONTACIÓN PREDESTINADA CONJURO 10

ADIVINACIÓN

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia
Lanzamiento ❖❖❖ material, somático, verbal
Alcance 120 pies (*36 m*); **Objetivos** 1 aliado voluntario y 1 enemigo
Duración 1 minuto

Tejes las hebras del destino para conducir a dos enemigos a una batalla culminante. Los objetivos de este conjuro son los oponentes predestinados: uno de los objetivos de este conjuro tiene que ser, o bien tú, o bien un aliado voluntario, y el otro debe ser un enemigo. Cuando Lanzas el conjuro, el aliado designado como objetivo (o tú, si te designaste a ti mismo) se puede teletransportar a cualquier espacio desocupado de su elección a 30 pies (*9 m*) o menos de su oponente predestinado. Este es un efecto de teletransporte.

Aíslas a ambos objetivos durante 1 asalto. Durante este tiempo, el destino rehúsa permitir que uno u otro componente sea afectado por ataques o efectos de un tercero; un oponente predestinado podría verse afectado por una *tromba de meteoritos* de otro o por un conjuro de *curar* propio, pero sería enteramente inmune a un conjuro o un Golpe de una criatura externa a los efectos del conjuro, incluyendo también el daño procedente de un peligro o del entorno. Esto no se aplica a algo que hubiera estado afectando a los objetivos antes de lanzar este conjuro (como por ejemplo un conjuro con duración, o daño persistente que la criatura estuviera sufriendo antes de verse afectada por el mismo).

Durante la duración del conjuro, uno u otro oponente pueden manipular una vez el destino en cada uno de sus turnos. Esto permite tirar dos veces los dados y quedarse con el resultado más alto en una tirada de ataque o prueba de habilidad contra el oponente predestinado (un efecto de fortuna) u obligar a éste a tirar dos veces los dados en una salvación contra una de sus aptitudes y quedarse con el resultado más bajo (un efecto de infortunio).

El conjuro acaba si uno u otro objetivo queda incapacitado para actuar o si ambos acuerdan cesar las hostilidades.

CONVOCAR ANARCA CONJURO 5

CONJURACIÓN

Tradiciones divina
Lanzamiento ❖❖❖ material, somático, verbal
Alcance 30 pies (*9 m*)
Duración mantenido hasta 1 minuto

Conjuras un celestial, monitor o infernal caótico para que luche por ti. Convocas a una criatura caótica común que tiene los rasgos celestial, monitor o infernal y cuyo nivel es 5 o inferior. No podrás convocar a una criatura a menos que su alineamiento sea uno de los preferidos por tu dios (o, si no tienes dios, deberá estar a máximo un paso de tu alineamiento). A discreción del DJ, algunos dioses podrían restringir tipos específicos de criatura, incluso si su alineamiento coincide. Potenciar el conjuro incrementa el nivel máximo de la criatura que puedes convocar.

Potenciado (6.º) Nivel 7.
Potenciado (7.º) Nivel 9.
Potenciado (8.º) Nivel 11.
Potenciado (9.º) Nivel 13.
Potenciado (10.º) Nivel 15.

CONVOCAR ARCHIMAGO CONJURO 8

CONJURACIÓN ENCARNAR

Tradiciones arcana
Lanzamiento ❖❖❖ (material, somático, verbal)
Alcance 100 pies (*30 m*)
Duración hasta el final de tu siguiente turno

Llamas brevemente al espíritu de un mago legendario de eras pasadas, que se manifiesta como una inmensa figura humanoide (típicamente un elfo o un humano). El archimago ocupa el espacio de una criatura Grande y una Velocidad de 60 pies (*18 m*).

Llegada (evocación, fuerza) *Amplificación de archimago* El archimago llega con una fuerte explosión de fuerza mágica, que inflige automáticamente 3d4+3 daño por fuerza hasta 5 criaturas elegidas por él a 100 pies (*30 m*) o menos. Igual que los proyectiles mágicos, este daño puede ser bloqueado por el conjuro *escudo*.

El archimago también alimenta algunos conjuros con poder mágico. Los conjuros beneficiosos duran más debido a su influencia. Cuando la duración restante de un conjuro beneficioso que te afecta a ti o a uno de tus aliados disminuiría (por lo general al inicio del turno de lanzador), no lo hace si el sujeto de dicho conjuro se encuentra a 100 pies (*30 m*) o menos del archimago. Esto sólo se aplica si la duración máxima del conjuro era 3 asaltos o más.

Partida (abjuración) *Rechazo del archimago* El archimago drena la magia de tus enemigos. Cada uno de tus enemigos a 100 pies (30 m) o menos del archimago debe salvar contra Voluntad. Con un fallo, la criatura queda anonadada 2 durante 1 asalto y si se estaba beneficiando de cualquier conjuro de un nivel inferior a *convocar archimago*, éste puede elegir uno cualquiera y acabarlo.

CONVOCAR AXIOMA CONJURO 5

CONJURACIÓN

Tradiciones divina
Lanzamiento ❖❖❖ material, somático, verbal
Alcance 30 pies (*9 m*)

Duración mantenido hasta 1 minuto

Conjuras un celestial, monitor o infernal legal para que luche por ti. Convocas a una criatura legal común que tiene los rasgos celestial, monitor o infernal y cuyo nivel es 5 o inferior. No podrás convocar a una criatura a menos que su alineamiento sea uno de los preferidos por tu dios (o, si no tienes dios, deberá estar a máximo un paso de tu alineamiento). A discreción del DJ, algunos dioses podrían restringir tipos específicos de criatura, incluso si su alineamiento coincide. Potenciar el conjuro incrementa el nivel máximo de la criatura que puedes convocar.

Potenciado Igual que convocar anarca.

CONVOCAR HERALDO DEÍFICO — CONJURO 8

CONJURACIÓN ENCARNAR

Tradiciones divina

Lanzamiento ◆◆◆ material, somático, verbal; **Requisitos** tienes un dios.

Alcance 100 pies (*30 m*)

Duración hasta el final de tu siguiente turno

Tu fe es lo suficientemente fuerte como para convocar brevemente a un representante directo de tu dios, como por ejemplo su heraldo. El heraldo ocupa el espacio de una criatura Enorme y tiene una Velocidad de 60 pies (*18 m*). Los efectos de este conjuro dependen del alineamiento de tu dios.

- **Legal Bueno: Llegada** (encantamiento, bueno, legal) *Aura de castigo* Mientras estáis a 100 pies (*30 m*) o menos del heraldo, tus aliados y tú obtenéis la reacción del campeón Impacto retributivo (*Reglas básicas*, pág. 107); **Partida** *Castigo divino* El heraldo lanza *ira divina* de 5.º nivel (eligiendo bueno) en una emanación de 100 pies (*30 m*).
- **Neutral Bueno: Llegada** (encantamiento, bueno) *Aura de redención* Mientras estáis a 100 pies (*30 m*) o menos del heraldo, tus aliados y tú obtenéis la reacción del campeón Atisbo de redención (*Reglas básicas*, pág. 107); **Partida** *Curación piadosa* El heraldo lanza la versión de 3 acciones de un *curar* de 5.º nivel con un radio de 100 pies (*30 m*). Este conjuro sólo os designa como objetivo a ti y a tus aliados.
- **Caótico Bueno: Llegada** (caótico, encantamiento, bueno) *Aura de liberación* Mientras estéis a 100 pies (*30 m*) o menos del heraldo, tus aliados y tú obtenéis la reacción de campeón Paso liberador (*Reglas básicas*, pág. 107); **Partida** *Libertad radiante* El heraldo te afecta a ti y a tus aliados a 100 pies (30 m) o menos con *libertad de movimiento*. La duración se reduce a 3 asaltos.
- **Legal Neutral Llegada** (abjuración, legal) *Desafiar al caos* Tú y cualquier aliado a 100 pies (*30 m*) o menos del heraldo obtenéis resistencia 20 al daño caótico mientras éste está presente; **Partida** *Ira del orden* El heraldo lanza *ira divina* a 5.º nivel (eligiendo legal) en una emanación de 100 pies (*30 m*).
- **Neutral: Llegada** (transmutación) *Onda aceleradora* Tú y cualquier aliado tuyo a 100 pies (*30 m*) o menos del heraldo quedáis acelerados cuando éste está presente y podéis utilizar la acción adicional para dar un paso, una Zancada o un Golpe; **Partida** *Rayo debilitador* El heraldo lanza *enervación* a 6.º nivel (*Guía del jugador avanzada*, pág. 218) en una línea de 100 pies (*30 m*).
- **Caótico Neutral: Llegada** (abjuración, caótico) *Desafiar a la ley.* Tú y cualquier aliado tuyo a 100 pies (*30 m*) o menos del heraldo obtenéis resistencia 20 al daño legal mientras el heraldo está presente; **Partida** *Martillo del caos* El heraldo lanza *ira divina* a 5.º nivel (eligiendo caótico) en una emanación de 100 pies (*30 m*).
- **Legal Maligno: Llegada** *Aura de hierro* Mientras estéis a 100 pies (*30 m*) o menos del heraldo tus aliados y tú obtendréis la reacción de campeón Orden férrea (*Guía del jugador avanzada*, pág. 117); **Partida** *Azote sacrílego* El heraldo lanza *ira divina* a 5.º nivel (eligiendo maligno) en una emanación de 100 pies (*30 m*).
- **Neutral Maligno: Llegada** *Aura egoísta* Mientras estéis a 100 pies (*30 m*) o menos del heraldo tus aliados y tú obtendréis la reacción de campeón Escudo egoísta (*Guía del jugador avanzada*, pág. 117); **Partida** *Desesperación infinita* El heraldo lanza *desesperación aplastante* a 5.º nivel (eligiendo maligno) en un cono de 100 pies (*30 m*).
- **Caótico Maligno: Llegada** *Aura de venganza* Mientras estéis a 100 pies (*30 m*) o menos del heraldo tus aliados y tú obtendréis la reacción de campeón Venganza destructiva (*Guía del jugador avanzada*, pág. 117); **Partida** *Huracán de armas* El heraldo lanza *tormenta de armas* a 5.º nivel en un cono de 100 pies (*30 m*), utilizando el d12 como dado de tamaño.

EJEMPLOS DE HERALDO

Cada uno de los muchos dioses de Golarion tiene su propio heraldo; estos son unos pocos de los más prominentes.

- **Legal Bueno:** El Gran Defensor (Torag), el Venado Blanco Macabro (Erastil), la Mano de la Heredera (Iomedae)
- **Neutral Bueno:** El Espíritu de la Adoración (Shelyn), el Señor del Sol Thalachos (Sarenrae)
- **Caótico Bueno: La Monarca** de la Noche (Desna), Thais (Cayden Cailean)
- **Legal Neutra:** El Legislador (Abadar), El Anciano (Irori)
- **Neutral:** La Arcanotheighn (Nethys), la Personificación de la Furia (Gozreh), el Senescal de la Madeja (Farasma)
- **Caótico Neutral:** El Primer Espada (Gorum), la Menotheriana (Calistria)
- **Legal Maligno:** Basileo (Asmodeo), el Príncipe Encadenado (Zon-Kuthon)
- **Neutral Maligno:** Las Fauces de la Madre (Urgathoa), la Bestia Lacerante (Norgorber)
- **Caótico Maligno:** La Tarasca (Rovagug), Yethazmari (Lamashtu)

CONVOCAR KAIJU — CONJURO 10

RARO CONJURACIÓN ENCARNAR

Tradiciones primigenia

Lanzamiento ◆◆◆ material, somático, verbal

Alcance 500 pies (*150 m*)

Duración hasta el final de tu siguiente turno

Conjuras brevemente a un kaiju, un monstruo enorme y feroz, con un nombre único y una reputación legendaria. Se alza de su escondido cubil para aniquilar a tus enemigos. El kaiju

SECRETOS DE LA MAGIA
INTRODUCCIÓN
PUNTOS ESENCIALES DE LA MAGIA
CLASES
CONJUROS
OBJETOS MÁGICOS
EL LIBRO DE LA MAGIA ILIMITADA
GLOSARIO E ÍNDICE



convocado ocupa el espacio de una criatura Gargantuesca. Cuando Lanzas este conjuro, elige uno de los kaiju a continuación para convocar.

- **Agmazar el Titán Estelar** Velocidad 100 pies (*30 m*), trepar 50 pies (*15 m*); **Llegada** (nigromancia, negativo) *Canalizar vacío* Todos los enemigos en una emanación de 100 pies (*30 m*) sufren 16d8 daño por energía negativa, con derecho a una salvación básica de Fortaleza; **Partida** (transmutación) *Rechazo gravitatorio* cada enemigo en una emanación de 50 pies (*15 m*) es apartado 100 pies (*30 m*) de un empujón si falla una salvación de Fortaleza.
- **Agyra la Tormenta Perpetua** Velocidad 80 pies (*24 m*), volar 200 pies (*60 m*); **Llegada** (electricidad, evocación) *Aliento de un millar de tormentas* Agyra dispara dos líneas de 1.200 pies (*360 m*) de electricidad, una de cada una de sus dos cabezas. Las líneas no se pueden solapar. Todas las criaturas a lo largo de una u otra línea sufren 6d12 daño por electricidad (salvación básica de Reflejos). Con un fallo, la criatura queda lentificada 1 durante 1 asalto (o 1 minuto con un fallo crítico); **Partida** (evocación, sónico) *Explosión tronante* Cada criatura en una emanación de 100 pies (*30 m*) sufre 6d10 daño sónico (salvación básica de Reflejos) y también queda tumbada si falla su salvación.
- **Bezravnis, el Infierno Inferior** Velocidad 100 pies (*30 m*), excavar 100 pies (*30 m*); **Llegada** (tierra, evocación) *Excavar desde el corazón de la tierra* Bezravnis explota desde el suelo de donde ha sido convocado, haciendo que todas las criaturas en una emanación de 50 pies (*15 m*) sufran 8d12 daño contundente, con derecho a una salvación de Reflejos. Esto tiene el potencial de hacer colapsar estructuras con el efecto de colapso de un conjuro de *terremoto*, excepto que no hay probabilidad alguna de caer en una fisura; **Partida** *Huracán de telarañas* Bezravnis se va en medio de un huracán de telarañas. Todas las criaturas en una emanación de 50 pies (*15 m*) deben tener éxito en una salvación de Reflejos o sufrir un penalizador -20 pies (*-6 m*) por circunstancia a sus Velocidades hasta Huir (o quedan inmovilizadas hasta que logran Huir, en un fallo crítico). La CD de Huir es tu CD de conjuros.
- **Mogaru, el Rey Final** Velocidad 100 pies (*30 m*), nadar 100 pies (*30 m*); **Llegada** (auditivo, encantamiento, mental) *Trance de la melodía del rey* Mogaru se manifiesta con una explosión de la canción que le convocó, lo que requiere que todos los enemigos a 60 pies (*18 m*) o menos que pueden oírle tengan que salvar contra voluntad, quedando aturdidos 3 con un fallo; **Partida** (evocación, fuego) *Aliento vol-*

cánico Mogaru desata su aliento abrasador en un cono de 120 pies (*36 m*). Todas las criaturas en el área sufren 10d6 daño por fuego (salvación básica de Reflejos). Con un fallo, también sufren 4d6 daño persistente por fuego.

- **Vorgozen, el Devorador Informe** Velocidad 50 pies (*15 m*), trepar 50 pies (*15 m*), nadar 100 pies (*30 m*); **Llegada** (nigromancia) *Ensuciar la magia* La asquerosa presencia de Vorgozen poluciona la magia a su alrededor. Cada uno de tus enemigos en una emanación de 60 pies (*18 m*) y que está bajo los efectos de un conjuro debe salvar contra Fortaleza. Con un fallo, la criatura queda indispuesta 2. Cualquiera de tus enemigos que Lanza un conjuro a 60 pies (*18 m*) o menos de Vorgozen debe salvar contra Fortaleza con los mismos efectos si no está ya indispuesto; **Partida** (ácido, evocación) *Rayo del vitriolo más puro* Cada criatura en una línea de 1.200 pies (*360 m*) sufre 10d6 daño por ácido y 10d6 daño contundente (salvación de Fortaleza).
- **Yarthoon, la Larva Lunar** Velocidad 60 pies (*18 m*), excavar 100 pies (*30 m*), volar 100 pies (*30 m*); Llegada (frío, evocación) *Barrera de rayos álgidos* Yarthoon dispara incontables rayos, designando como objetivos a cada uno de tus enemigos a 200 pies (*60 m*) o menos de él. Los rayos infligen 10d6 daño por frío (salvación básica de Reflejos); **Partida** (agua, conjuración, frío) *Niebla congelante* Una niebla gélida surge en una explosión de 100 pies (*30 m*) centrada en Yarthoon y permanece durante 1 minuto. Esta niebla tiene los mismos efectos que *niebla de oscurecimiento*, y además cualquier criatura en el área al final de su turno sufre 5d6 daño por frío (salvación básica de Reflejos).

CONVOCAR LEGIÓN DRACÓNICA — CONJURO 9

CONJURACIÓN ENCARNAR

Tradiciones arcana

Lanzamiento ◆◆◆ material, somático, verbal

Alcance 100 pies (*30 m*)

Duración hasta el final de tu siguiente turno

Convocas momentáneamente un ejército de poderosos dragones que desatan explosiones aniquiladoras mientras descienden sobre tu ubicación. Dichos dragones actúan como uno solo y ocupan colectivamente el espacio de una criatura Gargantuesca. Tienen una Velocidad de vuelo de 100 pies (*30 m*). Cuando Lanzas este conjuro, elige si convocas dragones cromáticos o metálicos.

Llegada (evocación) *Aniquilación por energía* La legión dracónica lanza como arma de aliento dos explosiones de energía: una línea de 120 pies (*36 m*) y un cono de 60 pies (*18 m*) que no se pueden solapar. Todas las criaturas en una u otra área sufren 10d8 daño (salvación básica de Reflejos). Los dragones son quienes eligen el tipo de daño de cada arma de aliento, dependiendo de su categoría. Los cromáticos pueden elegir entre frío, fuego o veneno para el cono y entre ácido o electricidad para la línea; los metálicos pueden elegir entre frío y fuego para el cono y entre ácido, electricidad y fuego para la línea.

Partida *Torbellino dracónico* La legión dracónica ataca con furia, infligiendo 9d8 daño cortante (salvación básica de Reflejos) a todas las criaturas enemigas en su ubicación o a 20 pies (*6 m*) o menos.

CONJUROS DE ENCARNAR

Un conjuro con el rasgo encarnar tiene un tema similar a los que convocan criaturas, pero no conjura un esbirro con el rasgo convocado. En su lugar, cuando se la convoca, la criatura encarnada lleva a cabo su acción de Llegada cuando acabas de Lanzar el conjuro. Al final de tu siguiente turno, la criatura encarnada puede dar un Paso, una Zancada o utilizar la acción para otro tipo de movimiento de que dispone (como por ejemplo, trepar o excavar) y después lleva a cabo su acción de partida. El conjuro acaba a continuación. Los nombres de las acciones específicas de llegada y partida se indican en cursiva tras la palabra 'Llegada' o 'Partida' respectivamente, junto con cualquier rasgo aplicable.

Una criatura convocada por un conjuro de encarnar actúa según tus intereses, aleja sus efectos de ti y de tus aliados en la medida de lo posible y podría escuchar tus peticiones, pero en definitiva toma sus propias decisiones. Si el conjuro indica que la criatura encarnada toma una decisión, el DJ es quien determina lo que va a hacer. Podría incluso verse más inclinado a hacer precisamente lo que tú quieres a lo largo de convocatorias múltiples.

El encarnado no es una criatura en el sentido completo. No puede llevar a cabo otras acciones, ni puede ser designado como objetivo ni ser dañado por Golpes, conjuros u otros efectos si estos no son capaces de designar como objetivo a un efecto de conjuro o a acabar con él (como, por ejemplo, un *disipar magia*). Tiene tamaño a efectos de determinar su ubicación para los efectos, pero no bloquea el movimiento. Si es aplicable, sus efectos utilizan tu CD de conjuros y tu modificador a la tirada de ataque de conjuros.

CONVOCAR SERVIDOR MENOR — CONJURO 1

CONJURACIÓN

Tradiciones divina

Lanzamiento ◆◆◆ material, somático, verbal

Alcance 30 pies (*9 m*)

Duración mantenido hasta 1 minuto

Si bien los dioses protegen celosamente a sus servidores más poderosos de los conjuros de convocación de quienes no están en sintonía con la fe, este conjuro te permite conjurar a una habitante de la Esfera Exterior con el permiso de su dios, o sin él. Convocas a un celestial, monitor o infernal cuyo nivel es -1 para que luche por ti. Alternativamente, puedes elegir un animal mágico de la Esfera Exterior como servidor menor tuyo. Puedes elegir entre águila, perro guardián o cuervo (*Bestiario 2*, pág. 62) Obtiene el alineamiento de tu dios (o el tuyo, si no tienes dios) y el siguiente rasgo dependiendo del alineamiento obtenido: celestial para legal, monitor para neutral o infernal para maligno.

No puedes convocar a una criatura si es opuesta al alineamiento de tu dios en uno u otro eje (u opuesta a tu alineamiento si no

SECRETOS DE LA MAGIA
INTRODUCCIÓN
PUNTOS ESENCIALES DE LA MAGIA
CLASES
CONJUROS
OBJETOS MÁGICOS
EL LIBRO DE LA MAGIA ILIMITADA
GLOSARIO E ÍNDICE



sigues a un dios). Por ejemplo, si tu dios es legal bueno, no puedes convocar a una criatura caótica o maligna. El DJ podría determinar que los dioses restringen tipos específicos de criaturas, incluso si sus alineamientos no son diametralmente opuestos. Por ejemplo, Farasma podría restringir la convocación de sahkils.

Potenciar el conjuro incrementa el nivel máximo de la criatura que puedes convocar y puede añadir servidores animales adicionales que, por lo demás, funcionan como el águila, el perro guardián y el cuervo.

Potenciado (2.º) Nivel 1.

Potenciado (3.º) Nivel 2. Puedes convocar a un oso negro (*Bestiario 2*, pág. 222), murciélago gigante o leopardo.

Potenciado (4.º) Nivel 3. Puedes convocar a un gran tiburón blanco o a un tigre.

CORO CONCORDANTE — CONJURO 1

EVOCACIÓN SÓNICO

Tradiciones divina, ocultista

Lanzamiento ◆ a ◆◆◆

Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** varían

Tirada de salvación Fortaleza básica

Desatar una peligrosa consonancia de sonido reverberante, centrada en un sólo objetivo o expandiéndose para dañar a muchos enemigos. El número de acciones que dedicas a Lanzar este conjuro determina sus objetivos, alcance, área y otros parámetros.

◆ **(verbal)** El conjuro inflige 1d4 daño sónico a un sólo enemigo, que tiene derecho a una salvación básica de Fortaleza.

◆◆ **(somático, verbal)** El conjuro inflige 2d4 daño sónico a todas las criaturas en una explosión de 10 pies (*3 m*) de radio, que tienen derecho a una salvación básica de Fortaleza.

◆◆◆ **(material, somático, verbal)** El conjuro inflige 2d4 daño sónico a todas las criaturas en una emanación de 30 pies (*9 m*), que tienen derecho a una salvación básica de Fortaleza.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 1d4 para la versión de una acción o en 2d4 para las demás versiones.

CORTINA DE INVISIBILIDAD — CONJURO 4

ILUSIÓN

Tradiciones arcana, ocultista

Lanzamiento ◆◆◆ material, somático, verbal

Alcance 120 pies (*36 m*)

Duración mantenido

Creas un muro transparente e invisible que hace invisible a cualquier criatura que está a uno de sus lados respecto a quienes están en el otro. Tú eliges, cuando lanzas el conjuro, qué lado del muro proporciona invisibilidad a las criaturas de ese lado. Puedes crear o bien un muro de 1 pulgada (*2,54 cm*) de grosor en una línea recta de hasta 60 pies (*18 m*) de radio y 10 pies (*3 m*) de altura o bien un anillo de 1 pulgada (*2,54 cm*) de grosor y 10 pies (*3 m*) de radio con la misma altura. El muro es intangible y se alza en vertical en ambas formas. Si lo deseas, puedes crear un muro más corto, menos alto o de radio menor. Toda criatura que lo cruza se vuelve visible o visible según corresponda, y es visible si cualquier parte de ella lo es en la parte visible del muro. Si una criatura que se ha vuelto invisible gracias al muro lleva a cabo una acción hostil, el conjuro se acaba una vez se ha acabado dicha acción.

Potenciado (7.º) El conjuro no se acaba si una criatura invisible lleva a cabo una acción hostil.

CUERPO CORROSIVO — CONJURO 7

ÁCIDO POLIMORFÍA TRANSMUTACIÓN

Tradiciones arcana, primigenia

Lanzamiento ◆◆ somático, verbal

Duración 1 minuto

Exhalas gas corrosivo y unas secreciones ácidas recubren tu piel al transformarte en un ser de ácido vivo. Obtienes inmunidad al ácido. Toda criatura que te toca o te daña con un ataque cuerpo a cuerpo sin armas o un arma cuerpo a cuerpo sin alcance sufre 3d6 daño por ácido, y tus ataques sin armas infligen 1d4 daño adicional por ácido. La primera vez en cada asalto que infliges daño por ácido a una criatura de esta manera, obtienes 3d6 PG temporales al digerir tu cuerpo el material erosionado y transformarlo en ácido protector. Cuando el conjuro acaba, cualquiera PG temporal restante expira de la misma forma. Tus conjuros con el descriptor ácido infligen un dado adicional de daño por ácido (del mismo dado de daño que utiliza el conjuro). Puedes lanzar *salpicadura de ácido* como un conjuro innato; el daño por salpicadura afecta a todas las criaturas a 15 pies (*4,5 m*) o menos de distancia en lugar de los 5 pies (*1,5 m*) normales.

Potenciado (9.º) Las criaturas que te tocan sufren 4d6 daño por ácido en lugar de 3d6, tus ataques sin armas infligen 2d4 daño adicional por ácido y tu obtienes 5d6 PG temporales.

DESASTRE INEVITABLE — CONJURO 5

ADIVINACIÓN MALDICIÓN PREDICCIÓN

Tradiciones divina, ocultista

Lanzamiento ◆◆ somático, verbal

Alcance 60 pies (*18 m*); **Objetivos** 1 criatura

Tirada de salvación Fortaleza

Visualizas brevemente causa y efecto, poniendo en marcha una cadena de sucesos que acarrearán la perdición sobre un enemigo en algún momento del futuro, aunque no estás seguro del todo de cuándo o cómo tendrá lugar. Algún tipo de extraño accidente tiene lugar 1d4 asaltos más tarde, infligiendo 55 daño a la criatura, con derecho a una salvación básica de Fortaleza. Esto sucede sea cual sea la ubicación del objetivo en ese momento, incluso si viaja a otro Plano. El DJ debería tirar los dados en secreto para determinar cuándo tiene lugar el daño y determinar el tipo de accidente, así como el tipo de daño que inflige; por lo general, el accidente debería ser de los que infligen daño físico de algún tipo (por ejemplo, una rama de árbol podría caerle encima al objetivo, infligiendo daño contundente, o una ventana podría romperse, lanzando fragmentos de vidrio afilados sobre él), aunque otros tipos de daño podrían adecuarse mejor a entornos menos usuales.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 10.

DESGARRAR EL ESPÍRITU — CONJURO 5

MUERTE NEGATIVO NIGROMANCIA

Tradiciones divina, ocultista

Lanzamiento ◆ a ◆◆◆

Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura viva

Tirada de salvación Fortaleza básica

Desgarras sobrenaturalmente el espíritu de una criatura viva, condenando al objetivo al dolor y la muerte. El objetivo sufre 5d6 daño negativo, dependiendo de su salvación básica de Fortaleza y queda drenado 1 si falla su salvación. El efecto del conjuro se basa en cuántas acciones dedicas al Lanzarlo.

◆ **(somático)** El conjuro designa como objetivo a una criatura viva dentro del alcance.

◆◆ **(somático, verbal)** El conjuro designa como objetivo a una criatura viva dentro del alcance y el daño son 10d6 negativo en lugar de 5d6.

◆◆◆ **(material, somático, verbal)** El conjuro designa como objetivo a todas las criaturas vivas en una emanación de 30 pies (*9 m*).

Potenciado (+1) La cantidad de daño se incrementa en 1d6 o en 2d6 para la versión de 2 acciones.

DESPERTAR ESQUELETOS — CONJURO 3

NIGROMANCIA

Tradiciones arcana, divina, ocultista

Lanzamiento ◆◆ somático, verbal

Alcance 60 pies (*18 m*); **Área** explosión de 10 pies (*3 m*)

Tirada de salvación Reflejos; **Duración** mantenido hasta 1 minuto

Unas formas esqueléticas deformes surgen de una superficie sólida, como por ejemplo un suelo de piedra y llenan la explosión. El área en cuestión se convierte en terreno difícil. Sus garras infligen 2d6 daño cortante a las criaturas a nivel del suelo cuando los esqueletos aparecen (salvación básica de Reflejos).

En asaltos subsiguientes, la primera vez que Mantienes el conjuro cada asalto, puedes mover el área de esqueletos hasta 20 pies (*6 m*) dentro del alcance del conjuro e infligir 2d6 daño cortante (salvación básica de Reflejos) a cualquier criatura en la nueva área.

Dañar o destruir los esqueletos es irrelevante, puesto que nuevos huesos surgen del suelo para reparar y reemplazar a los eliminados.

Potenciado (+2) El daño se incrementa en 1d6.

DESVENTURA DEL ESPEJO — CONJURO 4

ILUSIÓN

Tradiciones arcana, ocultista

Lanzamiento ◆◆ somático, verbal

Duración 1 minuto

Te divides entre tu yo real y una versión especular de ti mismo que maldice a quienes quieren a atacarte con infortunio en sus siguientes ataques. Cuando lanzas este conjuro, pareces dividirte en 2. Al hacerlo, puedes dar un Paso a cualquier casilla adyacente. O bien en tu casilla inicial o bien en otra casilla adyacente a la misma, aparece un duplicado ilusorio exacto de ti. Tú decides un curso de acción simple para que lo siga el duplicado, como por ejemplo andar hasta un lugar específico o agitar las manos en el aire, pero las rutinas más complejas están más allá de sus aptitudes. Una criatura sólo puede distinguir entre el duplicado y tú si dedica una acción a Buscar y tiene éxito en una prueba de Percepción contra la CD del conjuro.

Si una criatura lleva a cabo una acción hostil contra el duplicado, la ilusión se resquebraja en fragmentos como los de un espejo, lo que le inflige mala suerte a sus siguientes ataques, como peaje de infortunio por romper el espejo. El atacante debe salvar contra Voluntad con los siguientes efectos; este es un efecto de maldición y de infortunio. Cuando el duplicado se resquebraja, el conjuro se acaba.

Éxito La criatura no resulta afectada

Fallo Durante la siguiente hora, la criatura debe hacer dos veces sus siguientes dos tiradas de ataque y utilizar el resultado más bajo.

Fallo crítico Durante la siguiente hora, la criatura debe hacer dos veces sus siguientes cuatro tiradas de ataque y utilizar el resultado más bajo.

DESVIAR LA CULPA — CONJURO 3

ENCANTAMIENTO MENTAL

Tradiciones arcana, ocultista

Lanzamiento ↷ (verbal); **Desencadenante** Tú u otra criatura atacáis a otra criatura o falláis una prueba de Engaño, Diplomacia o intimidación.

Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** el objetivo del ataque desencadenante o la prueba de habilidad.

Tirada de salvación Voluntad

Alteras los recuerdos del objetivo respecto al suceso desencadenante cuando se forman. Eliges a otra criatura (que puede ser tú) con la capacidad de llevar a cabo el ataque o la prueba de habilidad desencadenante y alteras sus recuerdos para recordar a la criatura elegida como responsable del ataque o prueba de habilidad desencadenante. El objetivo debe salvar contra Voluntad y a continuación queda inmune durante 24 horas.

Éxito crítico El objetivo sabe que has intentado alterar sus recuerdos.

Éxito El objetivo no se da cuenta de que has intentado alterar sus recuerdos, aunque sabe que has lanzado un conjuro.

Fallo Alteras con éxito los recuerdos del objetivo. No está obligado a reaccionar a los nuevos recuerdos de ninguna forma en particular, y es probable que se los cuestione si entran en contradicción con otra información que conoce o son implausibles para la situación.

DOMAR — TRUCO 1

AUDITIVO ENCANTAMIENTO MENTAL TRUCO

Tradiciones ocultista, primigenia

Lanzamiento ◆◆ somático, verbal

Alcance 10 pies (*3 m*); **Objetivos** 1 animal domesticado no hostil

Tirada de salvación Voluntad; **Duración** 1 minuto

Haciendo sonidos y gestos tranquilizantes, te acercas al objetivo de forma amistosa, combinando cautela y confianza. Mejoras la actitud del objetivo hacia ti en un paso (de hostil a neutral, de neutral a amistoso, de amistoso a solícito) mientras dura el conjuro, si no tiene éxito en una salvación de Voluntad. Después, el objetivo queda inmune durante 1 día.

Este conjuro sólo funciona con animales domesticados; por ejemplo, puedes utilizarlo con perros guardianes o perros perdidos, pero no con perros asilvestrados o con lobos. Si la socialización del animal se pone en cuestión, quien decide es el DJ.

Potenciado (3.º) La duración pasa a ser 10 minutos.

Potenciado (6.º) La duración pasa a ser 1 hora.

SECRETOS DE LA MAGIA
INTRODUCCIÓN
PUNTOS ESENCIALES DE LA MAGIA
CLASES
CONJUROS
OBJETOS MÁGICOS
EL LIBRO DE LA MAGIA ILIMITADA
GLOSARIO E ÍNDICE



DOMINANCIA TRONANTE — CONJURO 2

ENCANTAMIENTO MENTAL

Tradiciones ocultista, primigenia

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal

Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** tu compañero o tu eidolón

Duración 1 minuto

Envuelves a modo de sudario al objetivo en una poderosa aura depredadora y amplificas sus vocalizaciones. Obtienes un bonificador +1 por estatus a las pruebas de Intimidación. Una vez durante la duración de este conjuro, puede llevar a cabo la acción Rugido atronador.

Rugido atronador ❖ (auditivo, concentrar, emoción, encantamiento, floritura, mental, miedo, sónico) El objetivo desata una potente vocalización. Cada enemigo en una emanación de 10 pies (*3 m*) sufre 4d8 daño sónico, con derecho a una salvación básica de Voluntad contra tu CD de conjuros. Una criatura que falla su salvación de Voluntad queda también asustada 1.

Potenciado (+2) El bonificador por estatus a las pruebas de Intimidación se incrementa en 1 (hasta un máximo de +4 para un conjuro de 8.º nivel) y el daño del rugido se incrementa en 2d8.

EJÉRCITO DE SOMBRA — CONJURO 10

AUDITIVO ILUSIÓN MENTAL SOMBRA VISUAL

Tradiciones arcana, ocultista

Lanzamiento ❖❖❖ material, somático, verbal

Alcance 500 pies (*150 m*); **Área** explosión de 50 pies (*15 m*)

Tirada de salvación Voluntad; **Duración** 1 minuto

Creas docenas de copias semirreales de ti mismo, que invaden el campo de batalla y luchan contra tus enemigos. Eres virtualmente indistinguible de tus clones, lo que te permite Esconderte y Moverte sigilosamente entre ellos. Un enemigo que está en el área cuando se lanza el conjuro o que acaba su turno en la misma sufre 3d10 daño mental y 3d10 daño contundente, pudiendo verse sujeto a un estado, dependiendo del resultado de su salvación de Voluntad. Cuando Lanzas el conjuro, eliges un estado que tus sombras imponen con una salvación fallida: torpe 2, debilitado 2, desprevenido o lentificado 1.

Éxito crítico La criatura no sufre daño. Mientras dure el conjuro, la criatura obtendrá un resultado un paso mejor que el obtenido en las salvaciones contra el conjuro y podrá distinguirte de entre tus clones sin dificultad.

Éxito La criatura sufre mitad de daño.

Fallo La criatura sufre daño completo y se le impone el estado elegido.

Fallo crítico La criatura sufre doble daño y se le impone el estado elegido.

EL PESO DE LOS DÍAS — CONJURO 3

TRANSMUTACIÓN

Tradiciones arcana, ocultista, primigenia
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance 120 pies (*36 m*); Objetivos 1 criatura viva
Tirada de salvación Fortaleza; **Duración** 1 minuto

Haces avanzar el tiempo para una sola criatura, cargándola con las penas y trabajos de todo un día, haciendo que quede temporalmente cansada y débil. La criatura debe hacer una salvación de Fortaleza.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado
Éxito El objetivo queda fatigado y debilitado 1 durante 1 asalto.
Fallo El objetivo queda fatigado y debilitado 1 mientras dura el conjuro.
Fallo crítico El objetivo queda fatigado y debilitado 2 mientras dura el conjuro. El estado de fatigado no acaba cuando acaba el conjuro (pero se puede eliminar mediante una noche de descanso o métodos similares).

Potenciado (6.º) Puedes designar como objetivo hasta a 10 criaturas.

ELEMENTO PERSONIFICADO — CONJURO 10

POLIMORFISMO TRANSMUTACIÓN

Tradiciones primigenia
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Duración 1 minuto

Extrayendo energía de los pozos más profundos de la magia en un Plano Elemental, la transformas en un elemental espectacular. Puedes elegir entre un elemental de agua, aire, fuego o tierra. Tu forma de batalla es Gargantuesca y has de tener espacio suficiente para expandirte, o el conjuro se pierde. Mientras estás en esta forma, obtienes el rasgo elemental y el del elemento elegido. 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 que puedes utilizar. Estás entrenado en ellos. Tu modificador al ataque es +34, y utilizas el daño indicado. Estos ataques están basados en la Destreza si elegiste aire o fuego, o en la Fuerza si elegiste agua o tierra. (La distinción no cambia las estadísticas, pero importa para los estados debilitado y torpe, por ejemplo). Si tu modificador al ataque sin armas es mayor, puedes usarlo en lugar de éste.
- Modificador por Acrobacias de +36 para elementales de agua o de fuego o de Atletismo +36 para elementales de agua o de tierra, a menos que propio modificador sea más alto.

También obtienes aptitudes específicas basadas en el tipo de elemental elegido:

- **Elemental de aire** Vuelo 80 pies (*24 m*); **Viento fuerte** (aire, aura) 30 pies (*9 m*), El aire en el interior de la emanación es terreno difícil para las criaturas voladoras que carecen del rasgo aire; **Rapidez** Tu movimiento no desencadena reacciones; **Cuerpo a cuerpo** ❖ ráfaga (alcance 25 pies [*7,5 m*]), **Daño** 3d12+11 contundente más Empujón 10 pies (*3 m*); **A distancia** ❖ azote de relámpago (incremento de rango de distancia 80 pies [*24 m*]), **Daño** 3d12+4 electricidad
- **Elemental de tierra** Velocidad 30 pies (*9 m*), excavar 20 pies (*6 m*); resistencia 5 a físico; **Púas de piedra** (aura, tierra) 30 pies [*9 m*] La zona es terreno difícil y terreno peligroso. Una criatura carente del rasgo tierra que se mueva a ras de suelo por la zona sufrirá 5 daño perforante por cada casilla en la que entre; **Dureza rocosa** Obtienes 40 PG temporales cuando eliges esta forma en lugar de 30; **Cuerpo a cuerpo** ❖ puño (alcance 25 pies [*7,5 m*], **Daño** 3d12+15 contundente; **A distancia** ❖ roca (incremento de rango de distancia 40 pies [*12 m*], **Daño** 4d8+6 contundente.
- **Elemental de fuego** Velocidad 50 pies (*15 m*); inmunidad al fuego; debilidad al frío 10; **Calor intenso** (aura, fuego) 30 pies [*9 m*]. Una criatura que entra en el aura o que empieza su turno en la misma sufre 5d6 daño por fuego, con derecho a una salvación básica de Reflejos contra tu CD de conjuros. Una criatura puede sufrir daño a causa del aura sólo una vez por asalto; **Cuerpo a cuerpo** ❖ zarcillo (alcance 25 pies [*7,5 m*], **Daño** 3d10+12 fuego más 2d6 persistente fuego; **A distancia** ❖ mota de fuego (incremento de rango de distancia 60 pies [*18 m*]), **Daño** 4d8+6 contundente.
- **Elemental de agua** Velocidad 40 pies (*12 m*), nadar 80 pies (*24 m*); resistencia 10 al fuego; **Vórtice** (aura, agua) 30 pies [*9 m*]. El agua dentro del aura que forma parte de la misma masa de agua que ocupas es terreno difícil para criaturas que nadan y que carecen del rasgo agua; **Cuerpo a cuerpo** ❖ ola (alcance 25 pies [*7,5 m*]), **Daño** 3d12+18 contundente más Tirar o Empujar 10 pies (*3 m*); **A distancia** ❖ brote de agua (incremento de rango de distancia 60 pies [*18 m*], **Daño** 4d8+6 contundente.

EMPLASTO CURATIVO — TRUCO 1

TIERRA TRANSMUTACIÓN TRUCO

Tradiciones primigenia
Lanzamiento ❖ somático
Alcance 5 pies (*1,5 m*); **Objetivos** un puñado de tierra o de barro
Duración 10 minutos

Purificas algo de tierra o fango, convirtiéndolo en un emplasto blando, de la consistencia de la arcilla, que puede ayudar a coagular y a curar. Esta sustancia restablecedora se puede usar en vez del material de curas para las pruebas de Medicina para administrar Primeros auxilios o Tratar heridas. Si el emplasto no se usa mientras dura el conjuro, o si lanzas el conjuro de nuevo antes de usarlo, vuelve a ser tierra normal, no mágica.

Potenciado (3.º) El emplasto concede un bonificador +1 por objeto a la prueba de medicina de cualquiera que lo utiliza para administrar Primeros auxilios o Tratar heridas.

ENCENDER FUEGOS ARTIFICIALES — CONJURO 2

EVOCACIÓN FUEGO SÓNICO

Tradiciones arcana, primigenia
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance 60 pies (*18 m*); **Área** explosión de 10 pies (*3 m*)
Tirada de salvación Reflejos



Una brillante y clamorosa exhibición de chispas y fuegos artificiales de colores explota alrededor de tus enemigos, infligiendo 1d8 daño por fuego y 1d8 daño sónico a las criaturas en una explosión de 10 pies (*3 m*). Todas las criaturas en el área tienen que salvar contra Reflejos.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada

Éxito La criatura sufre mitad de daño y queda deslumbrada durante 1 asalto.

Fallo La criatura sufre daño completo y queda deslumbrada durante 3 asaltos.

Fallo crítico La criatura sufre doble daño, además 1d4 daño persistente por fuego y queda deslumbrada durante 1 minuto.

Potenciado (+2) El daño inicial por fuego se incrementa en 1d8, el daño sónico se incrementa en 1d8 y el daño persistente por fuego que una criatura sufre con un fallo crítico se incrementa en 1d4.

ENTUSIASMO CONTAGIOSO — TRUCO 1

EMOCIÓN ENCANTAMIENTO TRUCO VERBAL

Tradiciones arcana, ocultista

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal

Duración 1 asalto

Con un entusiasmo encantado, te animas a hacer que se hagan cosas y compartes tu motivación con tus aliados. Obtienes un bonificador +1 por estatus a elegir entre tiradas de ataque, salvaciones de Voluntad o pruebas de habilidad basadas en el carisma. Mientras dura el conjuro, un aliado que haya observado mientras lo Lanzabas y estuviera a 30 pies (*9 m*) o menos mientras lo hacías puede llevar a cabo una sola acción, que tiene el rasgo concentrar, para obtener el mismo bonificador hasta el inicio de su siguiente turno.

Utilizar este conjuro para influenciar a alguien en una situación social se considera típicamente como una metedura de pata, negando el beneficio a las habilidades basadas en el Carisma si el sujeto de la prueba te ha visto lanzar el conjuro.

ENVENENAR COMPAÑERO — CONJURO 3

NIGROMANCIA VENENO

Tradiciones primigenia

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal

Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** tu compañero o tu eidolón

Duración 1 minuto

Envenenas los ataques de tu compañero o de tu eidolón, que gotean con veneno altamente tóxico toda la duración del conjuro. La primera vez de cada asalto en que el objetivo impacta en una criatura con un Golpe sin armas que inflige daño perforante o cortante, dicho Golpe inflige 1d8 daño adicional por veneno. Una criatura que resulta dañada por este veneno debe salvar contra Fortaleza. Con un fallo, queda además torpe 1 durante 1 asalto. Este conjuro no puede designar como objetivo a familiares.

Potenciado (+3) El daño por veneno se incrementa en 1d8 y el valor de torpe impuesto por una salvación fallida se incrementa en 1.

ERUPCIÓN CORAL — CONJURO 4

CONJURACIÓN

Tradiciones arcana, primigenia

Lanzamiento ❖❖❖ somático, verbal

Alcance 120 pies (*36 m*); **Área** dos explosiones de 10 pies (*3 m*) de radio que no se solapan

Tirada de salvación Reflejos básica; **Duración** 1 minuto

Brotes de coral afilados como navajas surgen del suelo, transformando el paisaje en un peligroso arrecife de coral. Puedes crear un tercer brote no solapado con los otros si el centro de los tres está bajo el agua. Todas las criaturas en el área cuando se lanza el conjuro sufren 6d6 daño perforante y deben hacer una salvación básica de Reflejos. Una criatura que la falla de forma crítica sufre además 1d6 daño persistente por sangrado.

El área se convierte en terreno difícil y terreno peligroso. Una criatura que la atraviesa sufre 3 daño perforante por cada casilla atravesada.

Potenciado (+2) El daño perforante inicial se incrementa en 3d6 y el daño por terreno peligroso se incrementa en 1.

ESFERA DE TRUENO DEL HORIZONTE — CONJURO 1

ATAQUE ELECTRICIDAD EVOCACIÓN

Tradiciones arcana, primigenia

Lanzamiento ❖❖ hasta 2 asaltos

Alcance varía; **Objetivos** 1 criatura

Reúnes energía mágica en la palma de la mano, formando una bola de electricidad concentrada que cruje y ruge como un trueno imposiblemente distante. Haz una tirada de ataque de conjuros a distancia contra la CA de tu objetivo. Con un éxito, infliges 3d6 daño por electricidad. Con un éxito crítico, el objetivo sufre doble daño y queda deslumbrado durante 1 asalto. El número de acciones que dedicas cuando Lanzas el conjuro determina el rango y otros parámetros.

❖❖ **(somático, verbal)** Este conjuro tiene un alcance de 30 pies (*9 m*).

❖❖❖ **(material, somático, verbal)** Este conjuro tiene un alcance de 60 pies (*18 m*) e inflige mitad de daño con un fallo (pero no un fallo critico) al surgir la electricidad y sacudir al objetivo.

Dos asaltos Si dedicas 3 acciones a Lanzar el conjuro, puedes evitar acabarlo y dedicar otras 3 acciones el siguiente turno para potenciar aún más el conjuro. Si lo haces, tras atacar al objetivo, tanto si aciertas como si fallas, la bola de electricidad explota, infligiendo 2d6 daño por electricidad a todas las demás criaturas en una emanación de 10 pies (3 m) alrededor del objetivo (salvación básica de Reflejos). Adicionalmente, te salen chispas eléctricas durante 1 minuto, infligiendo daño 1 por electricidad a las criaturas que te tienen Apresado o que te impactan con un Golpe sin armas o un arma cuerpo a cuerpo sin alcance.

Potenciado (+1) El daño inicial en un impacto, así como el daño de la explosión para un tiempo de lanzamiento de dos acciones, se incrementan en 2d6 cada uno y el daño que las criaturas sufren si te Apresan o te impactan cuando emites chispas se incrementa en 1.

ESTÓMAGO SIN FONDO — CONJURO 3

CONJURACIÓN EXTRADIMENSIONAL

Tradiciones arcana, ocultista, primigenia

Lanzamiento ❖❖❖ material, somático, verbal

Alcance toque; **Objetivos** 1 criatura voluntaria.

Duración 1 hora



Creas un espacio extradimensional brillante, accesible desde la boca del objetivo. Dicho espacio puede albergar objetos y equipo, hasta un total de Impedimenta 10. Este espacio de almacenamiento extradimensional no interfiere con la capacidad del objetivo para comer, beber, hablar (si es aplicable) o actuar de cualquier otra manera, puesto que sólo se abre y se cierra cuando el objetivo quiere.

El objetivo puede Interactuar para tragarse un objeto de Impedimenta menor o igual que 1, lo que no daña ni al objeto ni al objetivo. Si el espacio extradimensional está lleno, el objetivo no puede añadir ningún objeto más hasta sacar primero uno o más objetos almacenados. En este espacio se pueden almacenar materia orgánica y criaturas vivas. El espacio de almacenamiento extradimensional resulta obvio para cualquier criatura que se fija en la boca del objetivo, puesto que la entrada brilla ligeramente, aunque esto no revela claramente el contenido. El objetivo puede Interactuar para escupir un solo objeto a su elección, haciendo que caiga al suelo en el espacio que éste ocupa. El objetivo puede Interactuar tres veces seguidas para escupir el contenido completo de su espacio de almacenamiento extradimensional; no tiene que llevar a cabo todas dichas acciones en el mismo turno pero si lleva a cabo otras acciones entre medio, tiene que empezar de nuevo la secuencia. Los objetos son expulsados al espacio del objetivo, posiblemente desbordándose a espacios adyacentes si no caben del todo en el mismo.

Cuando el conjuro se acaba o el objetivo queda inconsciente, el contenido del espacio de almacenaje extradimensional es expulsado de repente como un vómito, aterrizando en el espacio desocupado más próximo, algo húmedo, pero por lo demás intacto.

Potenciado (5.º) La duración se incrementa a 8 horas.

ESTRELLA GUÍA — CONJURO 2

ADIVINACIÓN | DETECCIÓN | MENTAL

Tradiciones divina, primigenia

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal

Alcance planetario; **Objetivos** 1 criatura que conoces

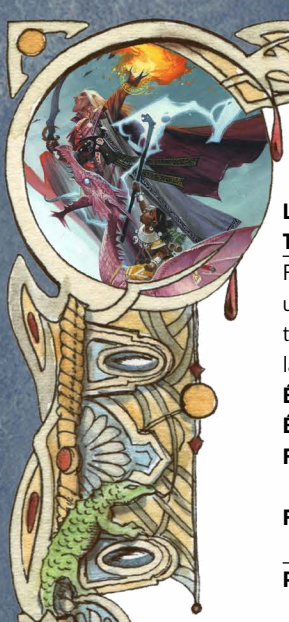
Duración hasta tus siguientes preparativos diarios

Llamas a las constelaciones del cielo nocturno para que guíen a una criatura hasta el lugar en el que Lanzaste el conjuro. Cada vez que el objetivo contempla las estrellas, recibe un empujoncito mental hacia la ubicación elegida, aunque no se ve obligado a seguirlo. El objetivo puede reconocer que el origen eres tú. Si al criatura se traslada a otro planeta o Plano, los efectos del conjuro quedan suprimidos, pero retornan si la criatura hace lo propio.

EXPLOSIÓN DE VENDAVAL — TRUCO 1

AIRE | EVOCACIÓN | TRUCO

Tradiciones arcana, primigenia



Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Tirada de salvación Fortaleza

Fluye viento de tus manos extendidas y gira a tu alrededor en una emanación de pies (*1,5 m*). Cada criatura en la zona sufre tanto daño contundente como tu modificador por característica lanzadora de conjuros, con derecho a una salvación de Fortaleza.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada
Éxito La criatura sufre mitad de daño.
Fallo La criatura sufre el daño completo y es apartada 5 pies (*1,5 m*) de ti de un empujón.
Fallo crítico La criatura sufre doble daño y es apartada 10 pies (*3 m*) de ti de un empujón.

Potenciado (+2) El daño se incrementa en 1d6.

EXTENDER SEDIMENTOS — TRUCO 1

EVOCACIÓN TIERRA TRUCO

Tradiciones arcana, primigenia
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance 30 pies (*9 m*); **Área** Dos cubos contiguos de 5 pies (*1,5 m*) de lado
Tirada de salvación Fortaleza

Evocas un revoltijo de rocas en el área. Las rocas extendidas infligen tanto daño contundente como 1d4 más tu modificador por característica lanzadora de conjuros a las criaturas en el área, con derecho a una salvación básica de Reflejos. El suelo en el área se convierte en terreno difícil mientras dura el conjuro. Una criatura puede Interactuar para despejar una casilla de estos sedimentos.

Si lanzas este conjuro de nuevo, el lanzamiento anterior se acaba.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 1d4.

EXTRACCIÓN SOMBRÍA — CONJURO 2

ILUSIÓN MENTAL SOMBRA

Tradiciones arcana, ocultista
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Duración 3 asaltos

Te preparas para robar conjuros de tus enemigos, arrancándolas de su sombra para almacenarlos en un bolsillo efímero del Plano de la Sombra. Obtienes un espacio de conjuro temporal, que sólo puedes llenar robando un conjuro a un lanzador de conjuros enemigo. Mientras dura el conjuro, puedes utilizar la acción Robar para intentar hacerte con uno de los conjuros preparados o uno de los espacios de conjuro espontáneo del enemigo, en lugar de un objeto. También puedes hacer un intento de Robar como parte de Lanzar el conjuro. Si tienes éxito en tu intento de Robar un conjuro, infliges 1d4 daño mental al objetivo por cada nivel del conjuro robado, debido al coste psicológico del vacío espiritual creado al arrancar el conjuro, y sitúas el conjuro robado en tu espacio de conjuros temporal. Obtiene el rasgo sombrío si se lanza desde ese espacio de conjuros.

Determina al azar el robado de entre los conjuros del objetivo de 1 nivel inferior a *extracción sombría*, o del mismo nivel con un éxito crítico. Si el objetivo no tiene espacios de conjuro de dicho nivel, utiliza el nivel máximo por debajo del cual el objetivo tiene un espacio de conjuro. (si el objetivo no tiene conjuros elegibles, no obtienes nada pero puedes continuar haciendo intentos de Robar conjuros mientras dura el tuyo). Si el objetivo es un lanzador preparado, robas aleatoriamente uno de sus conjuros preparados. Si el objetivo es un lanzador espontáneo, en su lugar robas un espacio de conjuros sin gastar del nivel apropiado y determinas aleatoriamente el conjuro de entre todos los que el objetivo conoce de dicho nivel. No puedes robar conjuros innatos, de foco ni trucos. Sabes cuál es el conjuro en cuanto lo robas, y tu espacio de conjuros temporal se convierte en un espacio de conjuros del mismo nivel que el conjuro que has robado.

De la forma habitual, sólo puedes Robar a un objetivo que está a tu alcance. Una vez has colocado un conjuro en tu espacio de conjuros temporal, no puedes Robar más. Si tienes éxito en tu prueba de Latrocinio, debes llevarte el conjuro que has robado. Incluso si eres un lanzador espontáneo, sólo puedes utilizar el espacio de conjuros temporal para lanzar el conjuro robado, y sólo puedes hacerlo desde tu espacio de conjuros temporal. Cuando se acaba el conjuro, pierdes el espacio de conjuros temporal y el conjuro que contiene. Cuando lanzas *extracción sombría*, cualquier lanzamiento previo de este mismo conjuro aún en funcionamiento se acaba.

EXTRAER VENENO — CONJURO 2

ABJURACIÓN

Tradiciones arcana, primigenia
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance toque; **Objetivos** 1 veneno sobre un objeto o en él

Con un leve toque, puedes aspirar el veneno de un objeto y guardarlo para uso posterior, haciendo que la cuchilla de un asesino o el vino de un político sea menos letal mientras tú te vuelves más letal. Haz una prueba de contrarrestar contra un veneno de cuya existencia eres consciente, o bien en la superficie, o bien en el interior de un objeto que tocas. Si contrarrestas con éxito el veneno, niegas la toxicidad del objeto y trasladas el veneno a un arma que empuñas, recubriéndola de un veneno simple pero potente. En tu siguiente ataque con éxito con dicha arma antes del final de tu siguiente turno, sumas 1d6 daño por veneno por nivel del veneno contrarrestado. Con un fallo crítico en la tirada de ataque, pierdes el extracto de veneno de tu arma de la forma habitual.

FISURA ARDIENTE — CONJURO 5

EVOCACIÓN FUEGO TIERRA

Tradiciones arcana, primigenia
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Área línea de 120 pies (*9 m*)
Tirada de salvación Reflejos

Una fina grieta se abre en el suelo, expulsando magma, para después cerrarse rápidamente. Cada criatura a lo largo de la línea y que esté tocando el suelo sufrirá 4d6 daño contundente y 6d6 daño por fuego, teniendo derecho a una salvación de Reflejos.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada
Éxito La criatura sufre mitad de daño.
Fallo La criatura sufre daño completo y cae derribada.
Fallo crítico La criatura sufre doble daño y cae derribada.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 1d6 contundente y 1d6 fuego.

FLORES ARDIENTES — CONJURO 8

ENCANTAMIENTO FUEGO PLANTA

Tradiciones arcana, primigenia

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal

Alcance 120 pies (*36 m*); Área cilindro con un radio de 30 pies (*9 m*), y 100 pies (*30 m*) de altura

Tirada de salvación Voluntad; **Duración** 1 minuto

Un árbol hueco intangible brota del suelo y crece hasta una altura enorme, irradiando una fuerte pasión y fascinando a quienes lo ven. La base del árbol ocupa una sola casilla y crece 100 pies (*30 m*) hacia arriba, mientras que sus ramas se extienden hacia fuera 30 pies (*9 m*), formando el área cilíndrica del conjuro. A continuación, el árbol florece, brotando de él unas delicadas flores que arden con una llama al rojo blanco. Conforme las ramas del árbol se mecen suavemente en el viento, sus pétalos caen al suelo en una lluvia de llamas. Toda criatura que acaba su turno bajo las ramas del árbol sufre 6d6 daño por fuego de los ardientes pétalos.

Cualquier enemigo que puede ver el árbol, incluso si está fuera del área del conjuro, debe salvar contra Voluntad. Este es un efecto de emoción, mental y visual. Las criaturas fascinadas por el árbol deben utilizar por lo menos una de sus acciones en cada uno de sus turnos para acercarse al árbol.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada y queda temporalmente inmune durante 24 horas.

Éxito La criatura no resulta afectada, pero debe hacer una nueva salvación al final de su turno si siguen pudiendo ver el árbol.

Fallo La criatura queda fascinada con el árbol hasta el final de su siguiente turno. Si entonces sigue pudiendo verlo, debe salvar de nuevo.

Fallo crítico La criatura queda fascinada con el árbol hasta el final del conjuro. El daño por fuego del árbol no acaba con la fascinación pero otras acciones hostiles lo hacen, de la forma habitual. Si la fascinación acaba, la criatura debe hacer una nueva salvación al final de su turno si sigue pudiendo ver el árbol.

Potenciado (+1) El daño adicional se incrementa en 1d6.

FLORES TRANQUILIZADORAS — CONJURO 3

CONJURACIÓN PLANTA

Tradiciones divina, primigenia

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal

Alcance 30 pies (*9 m*); **Área** explosión de 10 pies (*3 m*)

Duración 10 minutos

Brotan flores del suelo en una pequeña área, suavizando las aflicciones, los dolores y el daño persistente. Cuando cualquier criatura en el área tenga éxito en una salvación contra un veneno o efecto de enfermedad, en su lugar obtendrá un éxito crítico. Las flores conceden recuperación asistida a todos los que están en el área para acabar con su daño persistente, tanto cuando se lanza el conjuro, como al inicio de cada uno de tus turnos. Una vez se acaba la duración, las flores pierden su efecto mágico pero unas pocas podrían sobrevivir en el área por tanto tiempo como lo harían naturalmente. Este conjuro no proporciona beneficios en la salvación contra una aflicción a menos que la etapa dure por lo menos 10 minutos o menos.

FORMA ABERRANTE — CONJURO 5

POLIMORFISMO TRANSMUTACIÓN

Tradiciones ocultista

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal

Duración 1 minuto

Aprovechando el poder de seres viles, te transformas en una aberración Grande. Debes tener suficiente espacio para expandirte a dicho tamaño o el conjuro se pierde. Cuando lanzas este conjuro, elige entre chuul, gogitheh, gug u otyugh. Mientras estás en esta forma, obtienes el rasgo aberración. 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.
- 13 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 +18, 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 usarlo en lugar de éste.
- Modificador al Atletismo +20, si tu propio modificador no es mejor.

También obtienes aptitudes específicas basadas en el tipo de aberración elegido:

- **Chuul** Velocidad 30 pies (*9 m*), nadar 25 pies (*7,5 m*); **Cuerpo a cuerpo** ❖ zarpa (alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 2d8+8 contundente y puedes dedicar una acción tras un impacto a Apresar al objetivo.
- **Gogiteh** Velocidad 40 pies (*12 m*), trepar 30 pies (*9 m*); **Cuerpo a cuerpo** ❖ mandíbulas, **Daño** 2d10+8 perforantes y puedes dedicar una acción tras un impacto a Apresar al objetivo; **Cuerpo a cuerpo** ❖ pata (ágil, alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 2d6+8 perforante.
- **Gug** Velocidad 40 pies [*12 m*], trepar 20 pies [*6 m*]; **Cuerpo a cuerpo** ❖ mandíbulas (alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 2d12+8 perforante; **Cuerpo a cuerpo** ❖ garra (ágil, alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 2d8+8 cortante; tus articulaciones múltiples que permiten atravesar espacios estrechos como si fueras una criatura Mediana.
- **Otyugh** bonificador +2 por circunstancia a las salvación es contra enfermedad; Velocidad 20 pies [*6 m*]; **Cuerpo a cuerpo** ❖ mandíbulas, **Daño** 3d6+8 perforante; **Cuerpo a cuerpo** ❖ tentáculo (ágil, alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 2d6+8 contundente.

Potenciado (6.º) Tu forma de batalla es Enorme y el alcance de tus ataques se incrementa en 5 pies (*1,5 m*). Debes disponer de espacio para expandirte, o el conjuro se pierde. En su lugar obtienes CA = 21 + tu nivel, 26 PG temporales, modificador al ataque +22, bonificador al daño +13 y Atletismo +23.

FORMA CÓSMICA — CONJURO 7

POLIMORFISMO TRANSMUTACIÓN

Tradiciones divina, primigenia

SECRETOS DE LA MAGIA
INTRODUCCIÓN
PUNTOS ESENCIALES DE LA MAGIA
CLASES
CONJUROS
OBJETOS MÁGICOS
EL LIBRO DE LA MAGIA ILIMITADA
GLOSARIO E ÍNDICE



Familiaridad

21 de sarenith de 4680

No he visto ninguna nube extraña más que concecla poderes enigmáticos, pero mi investigación confirma un patrón que puecle elegir cualquiera y visitar en cualquier momento. Parece que los siguientes pasos clepenclen de mí.

Picoteanclo mi mano en lo que estay seguro le parece que es una forma juguetona está (para mí continua sorpresa) mi familiar. Al principio me clio por llamarla "Ave salacla", porque poclía oler el mar cuanclo la encontré, pero no le gustaba por lo que pase a llamarla "Pimienta" y con ese nombre se quecló. Me encanta el senticlo clel humor de este pájaro.

Sus trinos me clespiertan al amanecer y antes de ir a trabajar entramos en comunión unas cuantas haras mientras me enseña magia. Las clemás bibliotecarias ya se han acostumbraclo a ver a Pimienta conmigo y mi amiga Myra incluso le trae semillas. Hemos estaclo practicanclo conjuros en salas vacías (engrasé accicliclentalmente el suelo clel la tercera ala mientras leía en voz alta, pero conseguimos limpiarlo sin que naclie se cliera cuenta), y ayer tuve la primera ocasión clel probar una malclición cuanclo hacía una entrega clel libros. Un simple murmullo y el niño pequeño que intentaba clefenclerse clel un matón clel mayor tamaño lo tuvo clel repente mucho mejor.

Entre esto y el huerto que tengo en el alféizar clel la ventana, me siento como si ya estuviera asentánclome como la nueva bruja clel pueblo.

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Duración 1 minuto

Recreas por completo tu forma a partir de la energía cósmica, transformándote en una forma de batalla Grande. Debes disponer de espacio suficiente para expandirte, o el conjuro se pierde. Cuando lanzas este conjuro, puedes elegir los poderes del sol o de la luna. En esta forma de batalla tienes manos y puedes utilizar acciones de manipular. Puedes Disipar el conjuro.

Obtienes las siguientes estadísticas y aptitudes sea cual sea la forma elegida

- CA = 21 + tu nivel. Ignora tu 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 específicos de la forma de batalla que utilizas. Estás entrenado en ellos. Tu modificador al ataque es +25, y utilizas el daño indicado. Los ataques cuerpo a cuerpo están basados en la Fuerza (a efectos de la condición de debilitado, por ejemplo), y los ataques a distancia están basados en la Destreza. Si tu modificador por ataque sin armas es mayor, puedes usarlo en lugar de éste.
- Un modificador de +25 a las pruebas de Atletismo, a menos que el tuyo propio sea superior.

También obtienes aptitudes específicas basadas en el cuerpo estelar:

- **Luna** Velocidad 30 pies (*9 m*), volar 50 pies (*15 m*); **Cuerpo a cuerpo** [una acción] puño (ágil, alcance 10 pies [*3 m*], **Daño** 2d4+10 contundente más 1d6 fuego; **A distancia** ❖ rayo de luna (alcance 90 pies [*27 m*]), **Daño** 2d4+10 fuego; el daño por fuego de esta forma equivale a plata para resistencias, debilidades y cosas parecidas; con un impacto crítico de cualquiera de los dos Golpes, el objetivo queda anonadado 2 durante 1 asalto.
- **Sol** Velocidad 30 pies (*9 m*), volar 50 pies (*15 m*); **Cuerpo a cuerpo** ❖ puño (ágil, alcance 10 pies [*3 m*], **Daño** 2d6+10 fuego más 1d6 persistente fuego; **A distancia** ❖ rayo de sol (alcance 90 pies [*27 m*]), **Daño** 1d6+10 fuego más 1d6 persistente fuego; con un impacto crítico de cualquiera de los dos Golpes, el objetivo queda deslumbrado durante 1 asalto.

FORMA DAIMÓNICA CONJURO 6

MAL POLIMORFÍA TRANSMUTACIÓN

Tradiciones arcana, divina
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Duración 1 minuto

Te infundes a ti mismo con la muerte corruptora y la pura malignidad de Abaddon, transformándote en una forma de batalla daimónica Grande. Debes tener suficiente espacio para expandirte a dicho tamaño o el conjuro se pierde. Cuando lanzas este conjuro debes elegir entre ceustodaimonion, leukodaimonion, meladaimonion y piscodaimonion. Si eliges ceustodaimonion, la forma de batalla es Mediana. Mientras estás en esta forma, obtienes los rasgos daimonion e infernal. En esta forma de batalla tienes manos y puedes utilizar acciones de manipular. Puedes Disipar el conjuro.

Obtienes las siguientes estadísticas y aptitudes sea cual sea la forma elegida.

- CA = 21 + tu nivel. Ignora tu penalizador a las pruebas de armadura y la reducción de la Velocidad.
- 15 PG temporales y debilidad 5 a bueno.
- Un bonificador +2 por estatus a todas las tiradas de salvación contra efectos de muerte.
- Resistencia 10 al veneno
- Visión en la oscuridad.
- Uno o más ataques específicos de la forma de batalla que utilizas.

Estás entrenado en ellos. Tu modificador al ataque es +21, 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 usarlo en lugar de éste.

- Modificador al Atletismo +23, si tu propio modificador no es mejor.

Obtienes también aptitudes específicas basadas en el tipo de daimonion elegido.

- **Ceustodaimonion** Velocidad 25 pies (*7,5 m*); **Cuerpo a cuerpo** ❖ mandíbulas (alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 2d10+10 perforante más 1d6 maligno; **Cuerpo a cuerpo** ❖ garra (ágil, alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 2d6 cortante más 1d6 maligno; todo Golpe de mandíbulas o zarpa con éxito inflige 1d6 daño adicional y tú sufres la misma cantidad de daño.



- **Leukodaimonion** Velocidad 25 pies (*7,5 m*), volar 40 pies (*12 m*); bonificador +2 por estatus a las salvaciones contra enfermedades; **Cuerpo a cuerpo** ❖ mandíbulas (alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 2d10+10 perforante más 1d6 maligno; **Cuerpo a cuerpo** ❖ garra (ágil, alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 2d6 cortante más 1d6 maligno; **A distancia** ❖ arco largo compuesto (letal d10, incremento de rango de distancia 100 pies [*30 m*], volea), **Daño** 2d8 perforante más 1d6 maligno.
- **Meladaimonion** Velocidad 25 pies (*7,5 m*), volar 40 pies (*12 m*); **Cuerpo a cuerpo** ❖ mandíbulas (alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 2d10+10 perforante más 1d6 maligno; **Cuerpo a cuerpo** ❖ garra (ágil, alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 1d8 cortante más 1d6 maligno y 1d6 negativo y puedes dedicar una acción después de un impacto para Apresar al objetivo.
- **Piscodaimonion** Velocidad 25 pies (*7,5 m*), nadar 40 pies (*12 m*); **Cuerpo a cuerpo** ❖ garra, **Daño** 2d10+10 perforante más 1d6 maligno y 1d6 persistente por sangrado y puedes dedicar una acción después de un impacto para Apresar al objetivo; **Cuerpo a cuerpo** ❖ tentáculo (ágil), **Daño** 2d6 contundente más 1d6 maligno y 1d6 veneno.

FORMA DE ÁNGEL CONJURO 7

BIEN POLIMORFÍA TRANSMUTACIÓN

Tradiciones arcana, divina
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Duración 1 minuto

Invocando a los reinos celestiales, te transformas en una forma de batalla de ángel Mediana. Cuando lanzas este conjuro puedes elegir entre balisse, coral, deva monádica o deva movánica. La forma de batalla es Pequeña si eliges coral. En esta forma obtienes los rasgos ángel y celestial. En esta forma de batalla tienes manos y puedes utilizar acciones de manipular. Puedes Disipar el conjuro.

Obtienes las siguientes estadísticas y aptitudes sea cual sea la forma elegida.

- CA = 22 + tu nivel. Ignora tu penalizador a las pruebas de armadura y la reducción de la Velocidad.
- 40 PG temporales y debilidad 10 al daño maligno.
- Visión en la oscuridad.
- Uno o más ataques específicos de la forma de batalla elegida. Estás entrenado en ellos. Tu modificador al ataque es +25, y utilizas el daño indicado. Los ataques cuerpo a cuerpo están basados en la Fuerza (por ejemplo a efectos del estado debilitado), y los ataques a distancia están basados en la Destreza. Si tu modificador al ataque es superior al obtenido para el arma o ataque sin armas, en su lugar puedes utilizarlo.



- Modificador al Atletismo +25, si tu propio modificador no es mejor.

También obtienes aptitudes específicas basadas en el tipo de ángel elegido:

- **Balisse** Velocidad 30 pies (*9 m*), volar 40 pies (*12 m*); modificador a la Percepción + 26 para detectar mentiras e ilusiones a menos que tu propio modificador sea más alto; **Cuerpo a cuerpo** ❖ cimitarra (vigoroso, barrido), **Daño** 1d6+12 cortante más 1d6 fuego y 1d6 bueno.
- **Coral** Velocidad 30 pies (9 m), volar 40 pies (12 m); bonificador +1 por estatus a la CA y a las salvaciones contra sónico y auditivo; **Cuerpo a cuerpo** ❖ puño (ágil), **Daño** 2d6+12 contundente más 1d6 bueno; **A distancia** ❖ himno perforante (alcance 90 pies [*27 m*]), **Daño** 1d6+12 sónico más 1d6 bueno y ensordecido durante 1 asalto con un impacto crítico.
- **Deva monádica** Velocidad 30 pies (*9 m*), volar 40 pies (*12 m*); bonificador +2 por estatus a las salvaciones contra efectos de muerte y los efectos que manipulan las almas; **Cuerpo a cuerpo** ❖ maza sagrada (empujar), **Daño** 2d6+12 contundente más 1d6 fuerza y 1d6 bueno.
- **Deva movánica** Velocidad 30 pies (*9 m*), volar 40 pies (*12 m*); resistencia 10 a negativo; **Cuerpo a cuerpo** ❖ espada más tarde (a dos manos d12), **Daño** 1d8+12 cortante más 1d6 fuego y 1d6 bueno.

Potenciado (9.º) Tu forma de batalla es Grande. Debes disponer de espacio para expandirte, o el conjuro se pierde. En su lugar obtienes 60 PG temporales, debilidad a 15 al daño maligno, modificador al ataque +30, bonificador al daño +20 y Atletismo +33.

FORMA DE CIENO — CONJURO 3

POLIMORFISMO TRANSMUTACIÓN

Tradiciones arcana, ocultista

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal

Duración 1 minuto

Invocas a todas las cosas que se filtran y rezuman mientras tu cuerpo se disuelve en una lechada espesa y se reconstituye a continuación en una forma de batalla de cieno tamaño Mediano. La primera vez que lances este conjuro, deberás elegir entre pudín negro, cubo gelatinoso, cieno gris o jalea ocre. Cuando estás en esta forma, obtienes el rasgo cieno. Puedes Disipar el conjuro.

Obtienes las siguientes estadísticas y aptitudes, sin importar qué forma de batalla eliges:

- CA = 7 + tu nivel. Ignora el penalizador a las pruebas de armadura y la reducción de la Velocidad.
- 20 Puntos de Golpe temporales.
- Eres inmune a los impactos críticos, al daño de precisión y a los efectos visuales.
- Obtienes resistencia 5 al daño por ácido, perforante y cortante.
- No dispones de visión y sí de sentido del movimiento 30 pies (*9 m*).
- Puedes sentir el movimiento cercano a través de la vibración y del movimiento del aire como un sentido preciso.
- Uno o más ataques cuerpo a cuerpo sin armas específicos de la forma de batalla elegido, que son los únicos que puedes utilizar. Estás entrenado en ellos. Tu modificador al ataque es +14, 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 usarlo en lugar de éste.
- Un modificador de +14 a las pruebas de Atletismo, a menos que el tuyo propio sea superior.

También obtienes aptitudes específicas basadas en qué cieno has elegido:

- **Pudin negro** Velocidad 15 pies (*4,5 m*), trepar 15 pies (*4,5 m*); **Cuerpo a cuerpo** ❖ pseudópodo, **Daño** 2d6+5 contundente y 1d8 ácido.
- **Cubo gelatinoso** Velocidad 15 pies (*4,5 m*); **Cuerpo a cuerpo** ❖ rostro de cubo, **Daño** 1d6+5 ácido; una criatura impactada por tu Golpe rostro de cubo debe llevar a cabo una salvación de Fortaleza contra tu CD de conjuros o quedar aturdida 1 (o bien paralizada durante 1 asalto con un fallo crítico); esta salvación tiene el rasgo incapacitación.
- **Cieno gris** Velocidad 15 pies (*4,5 m*), trepar 15 pies (*4,5 m*), nadar 15 pies (*4,5 m*); **Cuerpo a cuerpo** ❖ pseudópodo, **Daño** 1d6+5 contundente y 1d6 ácido, y puedes dedicar una acción después de un impacto para Apresar al objetivo.
- **Jalea ocre** Velocidad 15 pies (*4,5 m*), trepar 10 pies (*3 m*); resistencia 5 a la electricidad; **Cuerpo a cuerpo** ❖ pseudópodo, **Daño** 1d8+5 contundente y 1d8 ácido, y puedes dedicar una acción después de un impacto para Apresar al objetivo.

Potenciado (4.º) 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 30 PG temporales; resistencia 7 a ácido, perforante y cortante; modificador al ataque +16; bonificador al daño +9; y Atletismo +16. Tu sentido del movimiento tiene un alcance de 40 pies (*12 m*).

Potenciado (5.º) 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 40 PG temporales; resistencia 10 a ácido, perforante y cortante; modificador al ataque +18; bonificador al daño +6 y doble dado de daño; y Atletismo +20. Tu sentido del movimiento tiene un alcance de 60 pies (*18 m*).

Potenciado (8.º) Tu forma de batalla es Gargantuesca (espacio de 20 pies x 20 pies [*6 m x 6 m*]), y tus ataques tienen un alcance de 20 pies (*6 m*). Debes tener suficiente espacio para expandirte a dicho tamaño o el conjuro se pierde. En su lugar obtienes 60 PG temporales; resistencia 12 a ácido, perforante y cortante; modificador al ataque +28; bonificador al daño +13 y doble dado de daño; y Atletismo +29. Tu sentido del movimiento tiene un alcance de 60 pies (*18 m*).

FORMA DEMONÍACA — CONJURO 6

CAÓTICO MALIGNO POLIMORFÍA TRANSMUTACIÓN

Tradiciones arcana, divina

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal

Duración 1 minuto

Te corrompes con el pecado del Abismo, transformándote en una forma de batalla Mediana de demonio. Al lanzar el conjuro, elige de entre babau, hezrou, nabasu y vrock. Si eliges hezrou, la forma

de batalla es Grande y has de tener espacio suficiente para expandirte, o el conjuro se pierde. En esta forma obtienes los rasgos demonio e infernal. En esta forma de batalla tienes manos y puedes utilizar acciones de manipular. Puedes Disipar el conjuro.

Obtienes las siguientes estadísticas y aptitudes sea cual sea la forma elegida.

- CA = 20 + tu nivel. Ignora tu penalizador a las pruebas de armadura y la reducción de la Velocidad.
- 30 Puntos de Golpe temporales, debilidad 5 al hierro frío y debilidad 5 a bueno.
- Visión en la oscuridad.
- Uno o más ataques específicos de la forma de batalla que utilizas. Estás entrenado en ellos. Tu modificador al ataque es +22, y utilizas el daño indicado. Dichos ataques están basados en la Fuerza (por ejemplo, a efectos del estado debilitado). Si tu modificador al ataque es superior al obtenido para el arma o ataque sin armas, en su lugar puedes utilizarlo.
- Modificador al Atletismo +23, si tu propio modificador no es mejor.

También obtienes aptitudes específicas, basadas en el tipo de demonio elegido:

- **Babau** Velocidad 25 pies (*7,5 m*); **Cuerpo a cuerpo** ❖ lanza larga (alcance 10 pies (*3 m*), **Daño** 2d8+10 perforante más 1d6 maligno; **Cuerpo a cuerpo** ❖ mandíbulas, **Daño** 2d10 perforante más 1d6 maligno; **Cuerpo a cuerpo** ❖ garra (ágil), **Daño** 2d4 cortante más 1d6 maligno; todos los Golpes infligen 2d6 daño adicional de precisión a las criaturas desprevenidas.
- **Hezrou** Velocidad 30 pies (*9 m*), nadar 30 pies (*9 m*); **Cuerpo a cuerpo** ❖ mandíbulas (alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 2d12+10 perforante más 1d6 maligno y puedes dedicar una acción después de un impacto para Apresar al objetivo; **Cuerpo a cuerpo** ❖ garra (ágil, alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 2d8 cortante más 1d6 maligno.
- **Nabasu** Velocidad 25 pies (*7,5 m*), volar 40 pies (*12 m*); **Cuerpo a cuerpo** ❖ mandíbulas, **Daño** 2d10+10 perforante más 1d6 maligno; **Cuerpo a cuerpo** ❖ garra (ágil), **Daño** 2d6 cortante más 1d6 maligno.
- **Vrock** Velocidad 25 pies (*7,5 m*), volar 35 pies (*10,5 m*), resistencia 10 a la electricidad; **Cuerpo a cuerpo** ❖ pico, **Daño** 2d8+10 perforante más 1d6 maligno; **Cuerpo a cuerpo** ❖ garra (ágil), **Daño** 2d6 cortante más 1d6 maligno; **Cuerpo a cuerpo** ❖ zarpa (ágil), **Daño** 2d6 cortante más 1d6 maligno.

FORMA DIABÓLICA — CONJURO 6

LEGAL MALIGNO POLIMORFÍA TRANSMUTACIÓN

Tradiciones arcana, divina
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Duración 1 minuto

Te vinculas al poder del Infierno, transformándote en una forma de batalla Mediana de diablo. Al lanzar el conjuro, elige de entre barbazu, erinia, osyluth o sarglagon. Si eliges osyluth o sarglagon, la forma de batalla es Grande y has de tener espacio suficiente para expandirte, o el conjuro se pierde. En esta forma obtienes los rasgos diablo e infernal. En esta forma de batalla tienes manos y puedes utilizar acciones de manipular. Puedes Disipar el conjuro.

Obtienes las siguientes estadísticas y aptitudes sea cual sea la forma elegida.

- CA = 22 + tu nivel. Ignora tu penalizador a las pruebas de armadura y la reducción de la Velocidad.
- 5 Puntos de Golpe temporales, resistencia 5 al daño físico (excepto plata) y debilidad 5 a bueno.
- Resistencia 10 a fuego.
- Visión en la oscuridad.
- Uno o más ataques específicos de la forma de batalla que utilizas. Estás entrenado en ellos. Tu modificador al ataque es +20, y utilizas el daño indicado. Dichos ataques están basados en la Fuerza (por ejemplo, a efectos del estado debilitado). Si tu modificador al ataque es superior al obtenido para el arma o ataque sin armas, en su lugar puedes utilizarlo.
- Modificador al Atletismo +23, si tu propio modificador no es mejor.

También obtienes aptitudes específicas, basadas en el tipo de diablo elegido:

- **Barbazu** Velocidad 35 pies (*10,5 m*); **Cuerpo a cuerpo** ❖ guja (letal, d8, alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 2d8+10 cortante más 1d6 maligno más 1d6 daño persistente por sangrado; **Cuerpo a cuerpo** ❖ barba, **Daño** 3d8 perforante más 1d6 maligno; **Cuerpo a cuerpo** ❖ garra (ágil), **Daño** 3d6 cortante más 1d6 maligno.
- **Erinia** Velocidad 25 pies (7,5 m); **Cuerpo a cuerpo** ❖ espada larga (versátil P), **Daño** 1d8+10 cortante más 1d6 maligno más 1d6 fuego; **A distancia** ❖ arco largo compuesto (letal d10, incremento de rango de distancia 100 pies [*30 m*], volea), **Daño** 1d8 perforante más 1d6 maligno y 1d6 fuego.
- **Osyluth** Velocidad 35 pies (*10,5 m*), volar 30 pies (*9 m*); Cuerpo a cuerpo ❖ mandíbulas, **Daño** 2d10+10 perforante más 1d6 maligno; **Cuerpo a cuerpo** ❖ garra (ágil, alcance 10 pies [*3 m*], **Daño** 2d6 cortante más 1d6 maligno; **Cuerpo a cuerpo** ❖ aguijón (alcance 15 pies [*4,5 m*], **Daño** 1d10 perforante más 1d6 maligno y 1d6 veneno; **A distancia** ❖ esquirla de hueso (incremento de rango de distancia 30 pies [*9 m*], volea), **Daño** 2d6 perforante más 1d6 maligno.
- **Sarglagon** Velocidad 25 pies (*7,5 m*), volar 25 pies (*7,5 m*), nadar 30 pies [*9 m*]; **Cuerpo a cuerpo** ❖ colmillos, **Daño** 2d10+10 perforante más 1d6 maligno; **Cuerpo a cuerpo** ❖ brazo tentaculado (ágil), **Daño** 1d8 contundente más 1d6 maligno y 1d6 veneno.

FORMA FEÉRICA — CONJURO 4

POLIMORFISMO TRANSMUTACIÓN

Tradiciones ocultista, primigenia
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Duración 1 minuto

Canalizando a las traviesas hadas, te transformas en una forma de batalla feérica, que es de tamaño Mediano si no se dice lo contrario. Cuando lanzas este conjuro, elige entre dríada, elananx, náyade, gorro rojo o unicornio. Si eliges unicornio, la forma de batalla es Grande y has de tener espacio para expandirte, o el conjuro se pierde. Mientras estás en esta forma obtienes el rasgo hada. Si no has elegido elananx o unicornio, en esta forma de batalla tienes manos y puedes utilizar acciones de manipular. Puedes Disipar el conjuro.

Obtienes las siguientes estadísticas y aptitudes sea cual sea la forma elegida.

- CA = 19 + tu nivel. Ignora el penalizador a las pruebas de armadura y la reducción de la Velocidad.
- 15 Puntos de Golpe temporales y debilidad 5 al hierro frío.
- Visión en la penumbra.
- Uno o más ataques cuerpo a cuerpo sin armas específicos de la forma de batalla elegido, que son los únicos que puedes utilizar. Estás entrenado en ellos. Tu modificador al ataque es +16, y utilizas el daño indicado. Estos ataques están basados en la Destreza. Si tu modificador al ataque es superior al obtenido para el arma o ataque sin armas, en su lugar puedes utilizarlo.
- Modificadores de +16 a las Acrobacias, a menos que tu propio modificador sea más alto.



También obtienes aptitudes específicas basadas en el tipo de hada:

- **Dríada** Los PG temporales obtenidos se incrementan a 30; Velocidad 25 pies (*7,5 m*); debilidad 5 a fuego; **Cuerpo a cuerpo** ❖ rama, **Daño** 1d12+8 contundente.
- **Elananx** Velocidad 30 pies (*9 m*); resistencia 5 a fuego; **Cuerpo a cuerpo** ❖ mandíbulas, **Daño** 1d6+8 perforante más 1d6 fuego; **Cuerpo a cuerpo** ❖ garra, **Daño** 1d6 cortante.
- **Náyade** Velocidad 25 pies (*7,5 m*), nadar 25 pies (*7,5 m*); resistencia 5 a fuego; **Cuerpo a cuerpo** ❖ puño acuoso, **Daño** 1d8+8 contundente.
- **Gorro rojo** Velocidad 40 pies (*12 m*); Tamaño Pequeño; **Cuerpo a cuerpo** ❖ guadaña (letal d10, derribo), **Daño** 1d10+8 cortante; **Cuerpo a cuerpo** ❖ bota (ágil, versátil Con), Daño 1d6 perforante.
- **Unicornio** obtienes el rasgo bestia además del de hada; Velocidad 40 pies (*12 m*); resistencia 5 al veneno; Tamaño Grande; **Cuerpo a cuerpo** ❖ cuerno, **Daño** 1d10+8 perforante más 1 bueno; **Cuerpo a cuerpo** ❖ pezuña (ágil), **Daño** 1d8 contundente; todos los golpes tienen los efectos de una *runa de propiedad toque fantasmal*.

FOSO DE BARRO CONJURO 1

AGUA CONJURACIÓN TIERRA

Tradiciones arcana, primigenia

Lanzamiento ❖❖❖ material, somático, verbal

Alcance 60 pies (*18 m*); **Área** todas las casillas del suelo en una explosión de 15 pies (*4,5 m*).

Duración 1 minuto

Un fango espeso y pegajoso cubre el terreno, con una profundidad de 1 pie (*30 cm*). El fango es terreno difícil.

GÉISER CONJURO 5

AGUA EVOCACIÓN FUEGO

Tradiciones arcana, primigenia

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal

Alcance 500 pies (*150 m*); **Área** un cilindro de 10 pies (*3 m*) de radio y 50 pies (*15 m*) de altura

Tirada de salvación Reflejos; **Duración** 1 asalto

Un potente géiser explota desde el suelo, potencialmente elevando por los aires a las criaturas que tiene por encima. El fondo del área de este conjuro debe estar en terreno sólido. Cada criatura en el área sufre 3d6 daño contundente y 4d6 daño por fuego, con derecho a una salvación de Reflejos. Una criatura elevada por los aires por el géiser no puede ser empujada por encima de la altura de éste. Tras ser alzada por los aires, una criatura cae a menos que esté volando o disponga de otro medio de permanecer en vuelo, sufriendo daño por caída (normalmente igual a la distancia caída). Una vez explota el géiser, el área queda llena de una nube de vapor durante 1 asalto. Todas las criaturas dentro del vapor disponen de ocultamiento y todas las de fuera están ocultas para las criaturas del interior.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada

Éxito La criatura sufre mitad de daño y no es alzada por los aires.

Fallo La criatura sufre daño completo y es alzada 20 pies (*6 m*) por los aires.

Fallo crítico La criatura sufre doble daño completo y es alzada 40 pies (12 m) por los aires.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 1d6 contundente y 1d6 fuego.

GENEROSIDAD DEL NIGROMANTE — CONJURO 1

NEGATIVO NIGROMANCIA

Tradiciones arcana, divina

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal

Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 esbirro muerto viviente controlado por ti

Duración 1 minuto

Canalizas energía negativa a través de tu conexión mágica con tu esbirro muerto viviente para reforzar a la criatura. El objetivo recupera 1d8+4 Puntos de Golpe cuando Lanzas el conjuro, y obtiene un bonificador +2 por estatus a las salvaciones contra efectos positivos mientras dura el mismo.

Potenciado (+1) La cantidad de curación se incrementa en 1d8+4.

GESTALT VORAZ — CONJURO 9

AURA MAL MUERTE NIGROMANCIA

Tradiciones divina, ocultista

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal

Área emanación de 30 pies (*3 m*)

Tirada de salvación Fortaleza básica; **Duración** mantenido hasta 1 minuto

Creas un poderoso ser espiritual que crece y acumula fuerza consumiendo los espíritus de los enemigos que ambos abatís. Cuando Lanzas el conjuro, el *gestalt* inflige 14d6 daño negativo a todas las criaturas vivas a tu elección en el área (salvación básica de Fortaleza). Las criaturas por ti elegidas que acaban su turno en el área sufren 6d6 daño (salvación básica de Fortaleza).

Al final de cada uno de tus turnos, si abates a una criatura viva durante el mismo o si el daño del *gestalt* abate a una criatura desde el final de tu turno anterior, añades el alma de dicha criatura al *gestalt*. El radio de la emanación se incrementa en 20 pies (*6 m*) y el daño infligido por el aura se incrementa en 1d6. (a destacar que dicho incremento sólo tiene lugar una vez, incluso si en ese turno son abatidas múltiples criaturas vivas). Como es normal a la hora de determinar el nivel de amenaza, el DJ es quien determina si una criatura es una amenaza suficiente como para potenciar al *gestalt*; en general, una criatura varios niveles por debajo del tuyo raramente representa una amenaza significativa.

Potenciado (10.º) El daño inicial se incrementa a 16d6 y el aura de daño empieza en 7d6.

GLIFO TEMPORAL — CONJURO 5

ABJURACIÓN

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia

Lanzamiento ❖❖❖ material, somático, verbal

Alcance 30 pies (*9 m*); **Área** una casilla de 5 pies (*1,5 m*)

Duración 1 minuto

Vinculas temporalmente 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 que requerir 2 acciones o menos para ser lanzado, tener un efecto hostil y designar como objetivo a una criatura o tener un área. Toda criatura que entra en el área del *glifo temporal* lo activa, liberando el conjuro dañino que contiene. Puedes establecer una contraseña para el glifo. Pronunciarla cuando se entra en el área del conjuro evita que el glifo se desencadene. También puedes fijar un desencadenante más específico para el glifo, que limita qué tipos de criaturas lo desencadenan (*Reglas básicas*, pág. 305).

Una vez un conjuro está almacenado en el glifo, éste obtiene todos los rasgos del mismo. Si el conjuro almacenado puede designar como objetivo a una o más criaturas, designa a la criatura desencadenante. Si tiene área, el área se centra en la criatura desencadenante. La duración de *glifo temporal* se acaba al desencadenarse éste. El glifo es una trampa mágica, que utiliza tu CD de conjuros tanto para la prueba de Percepción para verla como la de Latrocinio para desactivarla; ambas pruebas requieren que la criatura que las hace tenga (por lo menos) el nivel entrenado para poder tener éxito.

Puedes Disipar *glifo temporal*.

GOLPE DEL DIOS — CONJURO 7

EVOCACIÓN FUERZA

Tradiciones divina

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal; **Requisitos** Tener un dios

Alcance 500 pies (*150 m*); **Objetivos** 1 criatura (ver texto)

Una versión manifestada del arma predilecta de tu dios aparece en el aire por encima del objetivo y lo ataca, utilizando tu tirada de ataque de conjuros. Con un impacto, el arma inflige 7d12 daño por fuerza, o doble daño con un impacto crítico.

Después del ataque, tanto si tiene éxito como si no, surge energía divina del arma en forma de onda de choque. Emite en una línea de 10 pies (*3 m*) de ancho por 30 pies (*9 m*) de largo que empieza en el objetivo y continúa en la dirección que tú eliges. Elige un alineamiento de los que tiene tu dios (caótico, maligno, bueno, o legal). Tu objetivo y cualquier otra criatura dentro del alcance del conjuro sufren 5d6 daño del tipo de alineamiento elegido, con derecho a una salvación básica de Reflejos. El conjuro obtiene el rasgo del alineamiento elegido. Si tu dios es neutral verdadero, el arma no crea una onda de choque.

Potenciado (9.º) El daño por fuerza se incrementa en 1d12.y el daño por alineamiento se incrementa en 1d6.

GOLPE FLUIDO — CONJURO 5

AGUA EVOCACIÓN

Tradiciones arcana, primigenia

Lanzamiento ❖❖❖ material, somático, verbal

Una oleada de agua se alza tras ti como un río elegante. Empujándote por el campo de batalla con gracia fluida. Das Zancadas hasta 50 pies (*15 m*). Este movimiento no desencadena reacciones. Durante tus Zancadas puedes dar un Golpe en cualquier momento. Si tu Golpe impacta, la ola fluye tras de ti para azotar también al objetivo de tu Golpe, infligiéndole 2d10 daño contundente y empujándole 10 pies (*3 m*) en una dirección que eliges tú.

SECRETOS DE LA MAGIA
INTRODUCCIÓN
PUNTOS ESENCIALES DE LA MAGIA
CLASES
CONJUROS
OBJETOS MÁGICOS
EL LIBRO DE LA MAGIA ILIMITADA
GLOSARIO E ÍNDICE



GRAVEDAD CERO CONJURO 6

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 mantenido hasta 1 minuto

Niegas los efectos de la gravedad en un área. Las criaturas flotan en su lugar a menos que puedan Impulsarse contra una superficie. Impulsarse en una sola acción que tiene el rasgo movimiento, y que permite a una criatura moverse la mitad de su Velocidad en línea recta por el área. Una vez se Impulsa desde una superficie, la criatura continúa moviéndose la misma distancia al inicio de cada uno de sus turnos hasta que abandona el área o se Impulsa contra otra cosa. Una criatura que se impulsa contra un objeto no asegurado de su tamaño o menor hace que tanto la criatura como el objeto se mueva a la misma velocidad, pero en direcciones opuestas. Las criaturas que pueden levitar o volar pueden utilizar dichas aptitudes para moverse por el área sin tener que impulsarse con nada. Las criaturas que no pueden levitar o volar suelen estar a ras de suelo, lo que les proporciona una superficie contra la que Impulsarse.

Puedes Disipar este conjuro. Cuando *gravedad cero* se acaba, todas las criaturas y objetos en el área caen de nuevo al suelo.

GRAVEDAD VARIABLE CONJURO 4

TRANSMUTACIÓN

Tradiciones arcana, ocultista

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal

Duración 5 minutos

Puedes ajustar la fuerza con que la gravedad te aferra, cambiando entre gravedad baja, gravedad normal y gravedad alta con facilidad. Al lanzar el conjuro, elige un tipo de gravedad. Mientras dura el conjuro, puedes cambiar el tipo de gravedad con una sola acción que tiene el rasgo concentrar. El conjuro no altera tu apariencia física, por lo que es imposible saber a qué tipo de gravedad estás sujeto mediante observación casual.

- **Gravedad baja** Puedes saltar el doble de la distancia normal cuando haces un Salto de longitud o un Salto de altura, aunque aún se aplica el límite de tu Velocidad. Cuando haces un Salto de altura, puedes utilizar el mismo cálculo que un Salto de longitud, pero no doblas la distancia. En lugar del cálculo normal del daño por caída, al caer no sufres daño los primeros 10 pies (*3 m*) y después sufres tanto daño contundente como una cuarta parte de la distancia de caída restante. Las aptitudes que ajustan cuánto daño por caída sufres se siguen aplicando.
- **Gravedad alta** Quedas impedido. Obtienes un bonificador +2 por estatus a tus tiradas de salvación y CD para resistir al movimiento forzado y a los intentos de dejarte tumbado. Reduces la distancia en que te mueve el movimiento forzado a la mitad o en 10 pies (*3 m*), el valor más alto. Sólo puedes saltar la mitad de lo normal, tanto en altura como en longitud. En lugar del cálculo normal del daño por caída, sufres tanto daño contundente como la mitad de la distancia caída. Las aptitudes que ajustan cuánto daño por caída sufres se siguen aplicando.

Potenciado (6.º) La duración se incrementa a 1 hora.

HERVIR LA SANGRE — CONJURO 8

EVOCACIÓN FUEGO

Tradiciones arcana, primigenia
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance 60 pies (*18 m*); **Objetivos** 1 criatura
Tirada de salvación Fortaleza

Calientas la sangre de un objetivo y la haces hervir en sus venas. El objetivo sufre 10d10 daño por fuego, teniendo derecho a una salvación de Fortaleza. Una criatura no viva con sangre en el cuerpo (como un vampiro) puede verse afectada, pero una criatura sin sangre es inmune.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado
Éxito El objetivo sufre mitad de daño.
Fallo El objetivo sufre daño completo y queda drenado 2.
Fallo crítico El objetivo sufre doble daño y queda drenado 3.

Potenciado (+1) El daño adicional se incrementa en 1d10.

HIMNO INQUIETANTE — TRUCO 1

AUDITIVO EVOCACIÓN SÓNICO TRUCO

Tradiciones divina, ocultista
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Área cono de 15 pies (*4,5 m*)
Tirada de salvación Fortaleza

Te haces eco de un himno estremecedor que sólo pueden oír las criaturas que están en el área. El himno inflige tanto daño sónico como tu modificador por característica lanzadora de conjuros, con derecho a una salvación básica de Fortaleza. Si un objetivo falla críticamente la salvación, también queda ensordecido durante 1 minuto.

Potenciado (+2) El daño se incrementa en 1d6.

IMAGEN CROMÁTICA — CONJURO 6

ILUSIÓN VISUAL

Tradiciones arcana, ocultista
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Duración 1 minuto

Llamas a tres imágenes ilusorias de ti mismo, y cada uno de los cuatro adopta un color diferente, con tus colores cambiando cada vez que alguien te ataca. Esto duplica los efectos de imagen múltiple, excepto que cada vez que un enemigo destruye una de las imágenes, hay que tirar 1d4 para ver de qué color era la imagen cuando fue destruida. El atacante sufre el efecto correspondiente.

1. **Rojo** 5 daño por fuego y 5 daño mental.
2. **Naranja** 5 daño por ácido y 5 daño mental.
3. **Amarillo** 5 daño por electricidad y 5 daño mental.
4. **Verde** 5 daño por veneno y 5 al daño mental, y además queda asustado 1.

IMITAR MUERTO VIVIENTE — CONJURO 2

NIGROMANCIA

Tradiciones divina, ocultista
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal; **Requisitos** Eres una criatura viva.
Duración 10 minutos

Tomas la muerte y la vuelves a tu alrededor como una capa; tus colores se difuminan y tu piel se vuelve fría al tacto. Tu pulso, tu respiración y las funciones vitales similares se vuelven muy difíciles de detectar. Sentidos como sentido de la vida te detectarán como muerto viviente a menos que una criatura tenga éxito en una prueba de Percepción contra la CD del conjuro, y con una prueba fallida, no te detectarán en absoluto si tan solo sienten criaturas vivas. Los conjuros de detección que sienten específicamente criaturas vivas deben tener éxito en una prueba de contrarrestar contra el conjuro para detectarte.

Obtienes un modificador +4 por estatus a Imitar una versión muerta viviente pero físicamente intacta de ti mismo y puedes añadir tu nivel como bonificador por competencia incluso si no estás entrenado. No obtienes dichos beneficios para Imitar a ningún otro tipo de muerto viviente. Los muertos vivientes descerebrados no suelen tener razón alguna para ni siquiera intentar la prueba de Percepción que les permitiría notar tu Imitación, a menos que interacciones con ellos de alguna forma.

INJERTO SOMBRÍO — CONJURO 4

ILUSIÓN SOMBRA

Tradiciones arcana, ocultista
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Duración 3 asaltos

Reflejas un conjuro en una versión sombría de sí mismo y, en el proceso, mermas la potencia del conjuro inicial. Mientras dura *injerto sombrío*, puedes utilizar la acción de Robar para intentar llevarte conjuros que afectan a un enemigo en lugar de robar un objeto. También puedes hacer un intento de Robar como parte de Lanzar el conjuro. Si tienes éxito en tu prueba para robar un conjuro, determina aleatoriamente un conjuro que está afectando el enemigo y que tiene una entrada de objetivo. Dicho conjuro deja de afectar al objetivo y puedes elegir entre hacer que te afecte a ti y almacenarlo en tu sombra. Si tu intento de Robar resulta en un éxito crítico, robas el conjuro automáticamente si su nivel es igual o menor que *injerto sombrío*. Si resulta en un éxito, robas el conjuro automáticamente si su nivel es menor que *injerto sombrío*. Si tienes éxito, pero el nivel del conjuro era demasiado alto para robarlo automáticamente, debes hacer una prueba de contrarrestar para ver si consigues robarlo. Sabes de qué conjuro se trata en cuanto lo robas. Si lo almacenas, puedes transferírselo a una criatura voluntaria como una sola acción, que tiene el rasgo manipular. El conjuro continúa el resto de su duración, hasta 1 minuto, y cualquier tiempo que lo mantienes almacenado resta duración de la forma normal. El conjuro obtiene el rasgo sombrío.

No puedes robar conjuros innatos constantes que siempre están activos sobre una criatura, como el *comprensión idiomática* constante de un ángel coral, o conjuros innatos que tienen restricciones especiales que eliminan su aptitud para designar como objetivo a otras criaturas, como la invisibilidad de un diablillo. A discreción del DJ, podrías no ser capaz de robar conjuros innatos con otras modificaciones poco usuales al conjuro base.

De la forma habitual, sólo puedes Robar a un objetivo que está a tu alcance. Una vez has robado un conjuro, no puedes Robar más, ni puedes decidir no quedarte con un conjuro si tienes éxito en tu tirada de Latrocinio. Cuando lanzas *injerto sombrío*, cualquier conjuro robado con un lanzamiento anterior se acaba, incluso si no se ha agotado su duración. Si te ves afectado a la vez por *injerto sombrío* y *extracción sombría*, tienes que elegir entre robar un espacio de conjuros, un conjuro activo o un objeto cada vez que Robas.

SECRETOS DE LA MAGIA
INTRODUCCIÓN
PUNTOS ESENCIALES DE LA MAGIA
CLASES
CONJUROS
OBJETOS MÁGICOS
EL LIBRO DE LA MAGIA ILIMITADA
GLOSARIO E ÍNDICE



INMERSION ARDIENTE — CONJURO 3

AIRE EVOCACIÓN FUEGO

Tradiciones arcana, primigenia
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Tirada de salvación Reflejos básica

Reúnes por debajo de ti aire recalentado, que te hace ascender a los cielos antes de lanzarte en picado hacia abajo como un cometa flamígero. Te alzas volando 15 pies (*4,5 m*) directamente hacia arriba, y después vuelas en línea recta hasta un espacio vacío a tu elección en tierra a 60 pies (*18 m*) o menos. Cuando aterrizas, el aire hirviente surge de ti en una explosión, infligiendo 3d4 daño contundente y 3d6 daño por fuego (salvación básica de Reflejos) a todas las criaturas en una emanación de 10 pies (*3 m*).

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 1d4 contundente y 1d6 fuego.

INVOCAR ESPÍRITUS — CONJURO 5

EMOCIÓN MENTAL MIEDO NIGROMANCIA

Tradiciones arcana, divina, ocultista
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance 120 pies (*36 m*); **Área** explosión de 10 pies (*6 m*)
Tirada de salvación Voluntad; **Duración** mantenido hasta 1 minuto

Unas apariciones desastradas de personas muertas se alzan para acechar a los vivos. Infligen 2d4 daño mental y 2d4 daño negativo a todas las criaturas vivas del área, con derecho a una salvación básica de Voluntad. Además, las criaturas que fallan críticamente la salvación quedan asustadas 2 y huyen durante 1 asalto.

En asaltos subsiguientes, la primera vez que Mantienes el conjuro cada asalto, puedes mover el área hasta 30 pies (*9 m*) dentro del alcance del conjuro. Las criaturas vivas en la nueva área deben hacer salvaciones con los mismos efectos arriba indicados, excepto que con un fallo crítico no huyen.

Potenciado (+2) Tanto el daño mental como el daño negativo se incrementan en 1d4.

LA LIEBRE Y LA TORTUGA — CONJURO 4

TRANSMUTACIÓN

Tradiciones ocultista, primigenia
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 enemigo y, o bien tú mismo, o bien 1 aliado
Tirada de salvación Fortaleza

Demuestras que 'lento pero seguro' no siempre significa ganar la carrera convirtiendo a un enemigo en la proverbial tortuga y a ti mismo o un aliado en la liebre, absorbiendo parte de la velocidad del enemigo y concediéndosela al otro objetivo. Los efectos dependen de la salvación de Fortaleza del enemigo.

Éxito crítico Los objetivos no se ven afectados.
Éxito El enemigo queda lentificado 1 durante 1 asalto y el otro objetivo no se ve afectado.
Fallo El enemigo queda lentificado 1 durante 3 asaltos y el otro objetivo se ve acelerado durante 1 asalto. Puede usar la acción adicional para dar un Paso, una Zancada un Golpe.
Fallo crítico El enemigo queda lentificado 1 durante 3 minutos y el otro objetivo se ve acelerado durante 1 minuto. Puede usar la acción adicional para dar un Paso, una Zancada un Golpe.

LANZAR A TRAVÉS DEL TIEMPO — CONJURO 6

ADIVINACIÓN

Tradiciones arcana, ocultista
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Área cono de 15 pies (*4,5 m*)
Tirada de salvación Fortaleza

Liberas una ola de energía temporal que hace rodar por el tiempo a las criaturas, dejando cicatrices en sus pensamientos con la información que fluye a su alrededor. Aunque puede parecer que el viaje dura minutos o incluso días, los objetivos reaparecen instantáneamente. Ser testigo de este flujo caótico del tiempo y golpearse contra objetos de tiempos diferentes inflige a los objetivos 5d8 daño mental y 5d6 daño contundente, con derecho a una salvación de Fortaleza. Una criatura que cae en el tiempo desaparece hasta el final de tu turno. Luego reaparece en mismo espacio que abandonó; si está ocupado, aparece en el espacio vacío más cercano, a elegir por el DJ.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada
Éxito La criatura cae en el tiempo. Cuando vuelve, sufre mitad de daño.
Fallo La criatura cae en el tiempo. Cuando vuelve, sufre daño completo y queda indispuesto 1.
Fallo crítico La criatura cae en el tiempo. Cuando vuelve, sufre doble daño y queda indispuesta 2

Potenciado (+1) El daño contundente se incrementa en 2d6.

LAVAR TU SUERTE — TRUCO 1

ABJURACIÓN FORTUNA TRUCO

Tradiciones divina, ocultista
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Duración 1 minuto

Algunos practicantes sostienen que este conjuro lava literalmente tu fortuna de toda influencia, benigna o maligna, mientras que otros sostienen que se limita a limpiar tu mente de las obsesiones sobre la suerte y el destino. Ajustas ropa, cambias la ubicación de tu silla, jugueteas con un símbolo religioso o llevas a cabo alguna otra acción inocua y personalmente significativa para deshacerte de la mala suerte. Una vez mientras dura el conjuro, antes de hacer una prueba, puedes eliminar un efecto de infortunio sobre dicha tirada, como es normal cuando se aplican a la misma tiradas efetos de fortuna y de infortunio.

Tras cancelar el efecto de infortunio, el conjuro se acaba y queda temporalmente inmune a *lavar tu suerte* durante 1 minuto.

LEER EL AIRE — TRUCO 1

ADIVINACIÓN TRUCO

Tradiciones divina, ocultista
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Duración 1 minuto

Respiras hondo mientras contemplas una situación social, mostrando cortesía a quienes te rodean mientras tu intuición rápidamente obtiene pistas acerca de los contextos sociales y de las suposiciones de comportamiento no verbales. Tu lenguaje corporal cambia su conscientemente para beneficiarte de esta información y utilizarla en tus propias interacciones con estas criaturas.

Iniciación

31 de desnio de 4680

Mi trabajo en la biblioteca me ha tenido ocupado y casi he olvidado mi encuentro con el brujo del bosque, pero después de lo de hoy, tengo más preguntas que nunca.

Estaba entregando libros a un acólito cuando creí que veía algo flotar por una esquina, movido por el viento. Pensé que quizá se trataba de una nota caída al suelo, o un cálamo suelto y fui a buscarlo, pero se mantuvo por delante de mí en cada esquina hasta que me encontré en lo alto de una de las torres de la biblioteca, que tiene ventanas abiertas al aire y al mar. Entonces ocurrió algo extraño: un mirlo iridiscente aterrizó en el alféizar, me miró a los ojos y después miró fijamente a un gran cúmulo de nubes que ennegrecía el horizonte.

Una fuerte ráfaga de viento esparció un montón de papeles y el mirlo trinó cuando una lámpara cercana se precipitó hacia el suelo. Sin pensar, alcé la mano y repetí el trino del mirlo; la caída de la lámpara se detuvo a poca distancia del suelo, para posarse en él suavemente.

Sigo estando un poco estremecida. Una parte de mí se pregunta si no me lo imaginé todo, pero creo que había un ser en aquellas nubes que quería concederme algo: un sentido de propósito, una transferencia de poder concedido. Una bienvenida.

Dudo incluso en escribir las palabras 'patrón' y 'magia' juntas pero... ¿podría ser? Me pregunto si habrá una sección de la biblioteca que responda a la pregunta, ¿"Soy una bruja?". Y, quizá lo más importante, "¿Y ahora, qué?".

Como parte de Lanzar este conjuro, Recuerdas conocimiento utilizando Sociedad para obtener información acerca de la situación social inmediata. Obtienes además un bonificador +1 por estatus a tu siguiente prueba de Diplomacia para Causar impresión en aquellas criaturas presentes cuando lanzas el conjuro, si la prueba tiene lugar en el curso de la duración del mismo. Puedes *leer el aire* sólo una vez en una situación social determinada; lanzarlo de nuevo no tiene efecto alguno.

MALDICIÓN DEL BANDIDO — CONJURO 5

ABJURACIÓN MALDICIÓN

Tradiciones arcana, divina, ocultista
Lanzamiento 30 minutos (material, somático, verbal)
Objetivos 1 objeto de Impedimenta 2 o menos
Duración 1 mes

Proteges el objeto objetivo contra quienes pretenden robarlo. Cuando una criatura intenta añadir el objetivo a sus posesiones, sufre 8d8 daño mental y el estado de condenado, dependiendo del resultado de su salvación de Voluntad. El hechizo acaba a continuación. Cuando lanzas este conjuro, puedes elegir hasta 10 criaturas; si lo haces, dichas criaturas pueden llevar el objeto objetivo sin desencadenar la custodia. Tan sólo puedes tener una maldición del bandido activa a la vez. Si lanzas el conjuro de nuevo, el nuevo lanzamiento anula el viejo.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada
Éxito La criatura sufre mitad de daño y queda condenada 1.
Fallo El objetivo sufre daño completo y queda condenado 2.
Fallo crítico El objetivo sufre doble daño y queda condenado 3.

Potenciado (+2) El daño adicional se incrementa en 2d8.

MALDICIÓN DEL CHORRO DE SANGRE — CONJURO 4

MALDICIÓN NIGROMANCIA

Tradiciones divina, ocultista, primigenia
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura
Tirada de salvación Fortaleza; **Duración** variable

Infliges una maldición al objetivo, que hace que de cualquier herida le brote la sangre. El objetivo debe llevar a cabo una salvación de Fortaleza.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado
Éxito Durante 1 minuto, la primera vez de cada asalto en que el objetivo sufra al menos 10 daño perforante o cortante de un solo Golpe, sufre 2d6 daño adicional del mismo tipo.
Fallo Como éxito, pero cuando sufre el daño adicional también sufre 2d6 daño persistente por sangrado.

Potenciado (+2) El daño adicional se incrementa en 1d6 y el daño persistente por sangrado también se incrementa en 1d6.

MALHECHORES MÚLTIPLES — CONJURO 5

ILUSIÓN MENTAL VISUAL

Tradiciones arcana, divina, ocultista
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura
Tirada de salvación Voluntad básica; **Duración** mantenido hasta 1 minuto

Rodeas por completo a una criatura Grande o más pequeña con un anillo brillante de espejos ilusorios que le sigue cuando se mueve, incluso cuando la criatura sale del alcance del conjuro. Dichos espejos reflejan al objetivo, aunque si éste no tiene reflejo (por ejem-

SECRETOS DE LA MAGIA
INTRODUCCIÓN
PUNTOS ESENCIALES DE LA MAGIA
CLASES
CONJUROS
OBJETOS MÁGICOS
EL LIBRO DE LA MAGIA ILIMITADA
GLOSARIO E ÍNDICE



plo, un vampiro) el conjuro no le afecta. Mientras el objetivo está rodeado de espejos, queda asustado 1 y no puede reducir su valor de asustado.

Cuando Lanzas el conjuro, los Reflejos saltan de los espejos y atacar al objetivo, infligiendo 7d8 daño mental con una salvación básica de Voluntad. En turnos subsiguientes, este efecto se repite la primera vez que Mantienes el conjuro en dicho turno. Si el objetivo tiene éxito en cualquier salvación de Voluntad que hace contra el conjuro, los espejos ilusorios se rompen y el conjuro se acaba.

Potenciado (+1) El daño tanto por el efecto inicial como los turnos subsiguientes se incrementa en 1d8.

MANANTIAL CALMANTE CONJURO 4

AGUA CURACIÓN NIGROMANCIA POSITIVO

Tradiciones divina, primigenia

Lanzamiento 1 minuto (material, somático, verbal)

Alcance 30 pies (*9 m*)

Duración 1 hora

Se alzan en el aire volutas de vapor cuando un estanque rodeado de piedras aparece en el suelo y se llena con agua caliente que brota del suelo. El agua está cómodamente caliente y huele ligeramente a azufre de una forma no desagradable. Eres capaz de extraer todo el potencial energizante del agua rica en minerales. Cualquier criatura que se pasa una hora completa bañándose en la fuente caliente o disfrutando del lodo del fondo del pozo recupera 10d8 Puntos de Golpe y se siente refrescado, eliminando el estado de fatigado. Como es normal para los efectos que elimina la fatiga, esto no elimina ninguna fuente de fatiga subyacente, como por ejemplo la falta de sueño, haciendo que el estado vuelva si dicha fuente subyacente no es atendida.

El estanque es un cuadrado de 20 pies (*6 m*) de lado y 5 pies (*1,5 m*) de profundidad. Puede contener a la vez 16 criaturas Medianas o más pequeñas. Una criatura Grande cuenta como ocho criaturas Medianas y una criatura Enorme llena todo el estanque. El estanque tiene el rasgo estructura y las mismas restricciones que los objetos mágicos que crean estructuras.

Potenciado (+1) La curación se incrementa en 2d8.

MANO FORZUDA CONJURO 5

EVOCACIÓN FUERZA

Tradiciones arcana, ocultista

Lanzamiento ◆◆ somático, verbal

Alcance 60 pies (*18 m*)

Duración mantenido hasta 1 minuto

Una mano flotante, de tamaño Mediano, hecha de fuerza mágica,

aparece en un espacio libre adyacente a ti y te sigue por el campo de batalla para escudarte de los ataques de tus oponentes. Cada vez que Mantienes el conjuro, la mano se mueve a un espacio libre de tu elección adyacente a ti. Cuando Mantienes el conjuro, en su lugar puedes hacer que la mano Vuele hasta un espacio libre a tu elección adyacente a un aliado para protegerle a él. El movimiento de la mano no desencadena reacciones basadas en el movimiento de una criatura.

Los ataques con éxito contra la mano la dañan, y los efectos dañinos que pueden designar como objetivo a una criatura pueden hacer lo propio con la mano. La mano tiene una CA de 25, 50 Puntos de Golpe y no puede recuperar PG en modo alguno. Un impacto de un conjuro como *desintegrar* o un efecto similar destruye la mano.

Las acciones de la mano y la cobertura que proporciona dependen de las acciones que adoptan durante tu turno. Al final de tu turno, lo que hace la mano lo determina la primera entrada de su lista que encaja con un rasgo de cualquiera de las acciones que has utilizado en tu turno. Por ejemplo, si das u Paso, una Zancada o Mantienes el conjuro, utilizas la entrada d las acciones de movimiento.

- **Manipular o Atacar** La mano se interpone entre tus enemigos y tú. Proporciona cobertura menor (bonificador +1 por circunstancia a la CA) contra todos los ataques que atraviesan su casilla.
- **Mover** La mano proporciona cobertura estándar (bonificador +2 por circunstancia a la CA, las salvaciones de Reflejos y las pruebas de Sigilo) contra todos los ataques que atraviesan su casilla.
- **Concentrar** La mano proporciona cobertura mayor (bonificador +4 por circunstancia a la CA, las salvaciones de Reflejos y las pruebas de Sigilo) contra todos los ataques que atraviesan su casilla.

Potenciado (6.º) La mano tiene CA 27 y 60 Puntos de Golpe. Cuando Lanzas este conjuro, si quieres, puedes reemplazar la opción de Manipular o de Atacar de la mano con la de Aplastar.

- **Aplastar** La mano vuela hasta un enemigo a tu elección dentro del alcance e intenta Empujarle, utilizando tu tirada de ataque de conjuros en lugar de hacer una prueba de Atletismo para determinar los resultados del Empujón.

Potenciado (7.º) La mano tiene CA 30 y 70 Puntos de Golpe y es de tamaño Grande. Cuando Lanzas este conjuro, si quieres, puedes reemplazar la opción de Manipular o de Atacar de la mano con Aferrar o Aplastar.

- **Aferrar** La mano vuela hasta un enemigo a tu elección dentro del alcance e intenta Apresarle, utilizando tu tirada de ataque de conjuros en lugar de hacer una prueba de Atletismo para determinar los resultados de la Presa.

Potenciado (8.º) La mano tiene CA 32 y 80 Puntos de Golpe y es de tamaño Grande. Cuando Lanzas este conjuro, si quieres, puedes reemplazar la opción de Manipular o de Atacar de la mano con Aferrar, Aplastar o Noquear.

- **Noquear** La mano vuela hasta un enemigo a tu elección dentro del alcance e intenta Golpearle con una fuerza aplastante. Los Golpes de la mano utilizan tus modificadores al ataque de conjuros cuerpo a cuerpo e infligen 7d8 daño por fuerza. Los Golpes de la mano ni utilizan ni contribuyen a tu penalizador por ataque múltiple.

Potenciado (9.º) La mano tiene CA 35 y 90 Puntos de Golpe y es de tamaño Grande. Cuando Lanzas este conjuro, si quieres, puedes reemplazar la opción de Manipular o de Atacar de la mano con Aferrar, Aplastar, Noquear o Crujir.

- **Crujir** Si la mano no tiene un enemigo apresado, Vuela hasta un enemigo a tu elección dentro del alcance e intenta Golpearle con una fuerza aplastante mortal. Los Golpes de la mano son ataques de conjuros cuerpo a cuerpo que infligen 6d8 daño por fuerza. Los Golpes de la mano ni utilizan ni contribuyen a tu penalizador por ataque múltiple. Con un Golpe con éxito, el objetivo queda apresado por la mano hasta el final de tu siguiente turno, a menos que la mano se mueva o el objetivo Huya con éxito contra tu CD de conjuros. Sin embargo, si la mano tiene un objetivo apresado cuando utiliza Crujir, en su lugar Constriñe al objetivo, infligiendo 6d8 daño por fuerza, con derecho a una salvación básica de Fortaleza.

Estudiar en el extranjero

10 de rova del 4687

Desde aquel 'sueño' misterioso, he vuelto a la investigación, registrando las estanterías no tan solo en busca de nuevos conjuros y recetas de pociones, sino de más pistas sobre la identidad de mi patrón. No puedo desprenderme de esta ferviente convicción de que tengo una misión crucial que cumplir, y que de momento no puedo identificar (¿por qué los patrones no se pueden presentar abiertamente, en lugar de todo este misterio?).

Mis habilidades con el caldero han mejorado mucho desde los primeros intentos (tan solo una pequeña explosión) y agoté los recursos de mi biblioteca, por lo que me he unido a una pequeña caravana de mercaderes como boticaria y corresponsal de libros para acceder a bibliotecas de otras ciudades. Los demás mercaderes me ven como un bicho raro; ahora puedo hablar con Pimienta y con todos los pájaros, e incluso mi risa mundana es un tanto rauca, pero están contentos por la protección que les podemos ofrecer. Ya entiendo por qué muchas brujas son retraídas. He aprendido a no caminar por el aire cerca de ellos después de haber asustado a aquella guarda de caravanas (bueno, pero ahora ya está bien).

Espero que nuestro próximo destino me lleve a un entendimiento mayor; mi amiga Myra estudia allí con un erudito de los Planos Elementales. Pimienta y yo le avisamos en sueños de nuestra llegada para poder organizar una presentación y, con suerte, obtener algunas respuestas.

MANTO DEL CORAZÓN DE MAGMA CONJURO 5

FRÍO MORFISMO TRANSMUTACIÓN

Tradiciones arcana, primigenia

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal



Duración 1 minuto

Te rodeas de un manto de magia de fuego ardiente, y tu piel y todo lo que llevas puesto se transforma en lava ardiente. El aire a tu alrededor es sofocante debido al calor, y chispas de llama bailan tras de ti cuando pasas. Al Lanzar este conjuro, elige dos de las opciones que se ofrecen a continuación. Como una sola acción que tiene el rasgo concentrar, puedes cambiar una de tus aptitudes elegidas a una opción diferente de la lista.

- **Erupción agrandante** Entras en una erupción de lava, que se aferra a ti y se endurece, haciendo que tu cuerpo se hinche hasta que crezcas hasta tamaño Grande. Quedas torpe 1. Tu alcance se incrementa en 5 pies (*1,5 m*) (o bien en 10 pies [*3 m*] si empezaste en tamaño Menudo) y obtienes un bonificador +2 por estatus al daño cuerpo a cuerpo. No puedes elegir esta opción si ya eres de tamaño Grande o mayor.
- **Agarre flamígero** Tus manos se hinchan y crecen con lava. Obtienes un ataque sin armas de puño de lava, en el grupo de armas de pelea. Tu puño de lava inflige 1d8 daño contundente como daño base, más 2d6 daño adicional por fuego y 1d6 daño persistente por fuego.
- **Corazón de fuego** Tu temperatura corporal se vuelve tan caliente que cualquier criatura que toca o te impacta con un ataque sin armas cuerpo a cuerpo o un ataque con un arma cuerpo a cuerpo sin alcance sufre 2d6 daño por fuego.
- **Llamas cálidas** Te rodeas de llamas, que ahuyentan el frío a la vez que te protegen del calor. Obtienes resistencia 5 al frío y al fuego.

MANTO DEL CORAZÓN HELADO CONJURO 5

FRÍO MORFISMO TRANSMUTACIÓN

Tradiciones arcana, primigenia

Lanzamiento ◆◆ somático, verbal

Duración 1 minuto

Te rodeas de un manto de magia de hielo gélida, y tanto tu piel como tu armadura se transforman en hielo azul frío. Un aire helado emana de tu cuerpo, enviando escalofríos al espinazo de cualquiera que se te acerca demasiado, y dejando una fina capa de escarcha a tu paso. Al Lanzar este conjuro, elige dos de las opciones que se ofrecen a continuación. Como una sola acción que tiene el rasgo concentrar, puedes cambiar una de tus aptitudes elegidas a una opción diferente de la lista.

- **Hielo congelante** El hielo alrededor de tu cuerpo se hace más grueso, fundiéndose para protegerse del calor a la vez que te habitúa al frío. Obtienes resistencia 10 a frío
- **Corazón de hielo** Tu temperatura corporal cae en picado con un frío feroz. Toda criatura que toque, o que te impacte con un ataque sin armas cuerpo a cuerpo o un ataque con arma cuerpo a cuerpo sin alcance sufrirá 2d6 daño por frío.
- **Deslizamiento de hielo** Surge hielo de tus pies durante un instante mientras te mueves, lo que te permite patinar rápidamente a lo largo del mismo. No necesitas Equilibrarte sobre hielo, e ignoras el terreno difícil causado por el cielo o la nieve. Mientras te mueves a lo largo de una superficie lisa, obtienes un bonificador +20 pies (*+3 m*) por estatus a tu Velocidad terrestre.
- **Garras de hielo** Tus manos se transforman en crueles y perforantes garras de hielo, útiles para atacar o para trepar. Mientras tienes libres ambas manos, obtienes una Velocidad de trepar igual a tu Velocidad terrestre. Obtienes un ataque sin armas de garra con los rasgos ágil y sutileza, en el grupo de armas de pelea. Tu ataque de garra inflige 1d6 daño perforante como daño base, y además 2d6 daño adicional por frío.

MELODÍA PEGADIZA CONJURO 4

AUDITIVO ENCANTAMIENTO MENTAL

Tradiciones ocultista

Lanzamiento ◆◆ somático, verbal

Área emanación de 15 pies (*1,5 m*); **Objetivos** los enemigos en el área

Tirada de salvación Voluntad; Duración variable

Tarareas los acordes de una melodía tan pegadiza que los enemigos que la oyen no pueden sino tararearla también, lo que les dificulta la comunicación. Cada objetivo debe llevar a cabo una salvación de Voluntad.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada

Éxito Durante 1 asalto, la criatura sólo puede comunicarse mientras entona la melodía. Sólo puede hablar en su turno, y para hacerlo tiene que llevar a cabo la acción Interpretar. El resultado de la prueba de Interpretación determina lo bien que ha cantado, pero aun así comunica la información sea cual sea el resultado, lo cual no tiene ningún impacto mecánico posterior más allá del tiempo dedicado a llevar a cabo la acción. Una sola prueba de Interpretar basta para cualquier cantidad de habla por parte de la criatura en su turno. Este efecto podría interferir con los componentes verbales de los conjuros u otras aptitudes lingüísticas que se basan en un habla precisa; para utilizar una de dichas aptitudes con éxito, la criatura ha de tener éxito en una prueba plana CD 5.

Además, la criatura sufre un penalizador -2 por estatus a las pruebas de Intimidación lingüísticas, puesto que amenazar cantando le quita algo de hierro a la amenaza. El constante tararear de la criatura hace además prácticamente imposible que no sea detectada.

Fallo Como éxito, pero la duración son 3 asaltos.

Fallo crítico Como fallo, pero la duración es 1 hora.

MENTE AMENAZANTE CONJURO 3

CONTINGENCIA EMOCIÓN ENCANTAMIENTO MENTAL MIEDO

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia

Lanzamiento 10 minutos (material, somático, verbal)

Duración 24 horas

Este conjuro protege contra quienes intentarían subvertir tu mente y les devuelve la magia mental. Cuando el conjuro está completo, obtienes la reacción Luchar con el miedo; una vez la utilizas, el conjuro se acaba.

Luchar con el miedo ↻ (concentrar, emoción, encantamiento,



mental, miedo); **Desencadenante** Una criatura que puedes ver utilizar contra ti un efecto mental; **Efecto** La criatura desencadenante debe salvar contra Voluntad, con los siguientes efectos.

Éxito La criatura no resulta afectada

Fallo La criatura queda asustada 2 y obtienes un bonificador +2 por estatus a tu tirada de salvación o a cualquier otra defensa contra el efecto mental desencadenante.

Fallo crítico La criatura queda asustada 2 y tú no te ves afectado por el efecto mental desencadenante.

MIGAS DE PAN — CONJURO 1

ABJURACIÓN

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia
Lanzamiento 1 minuto (material, somático, verbal)
Alcance toque; **Objetivos** 1 criatura voluntaria.
Duración 1 hora

Proteges a tu objetivo de perderse en territorio hostil rastreando donde ya ha estado y ayudándole a deducir dónde necesita ir. El objetivo deja tras de sí un rastro brillante, que dura lo mismo que la duración del conjuro. Dicho rastro no denota ni la dirección ni el orden del recorrido, simplemente indica por dónde se ha movido el objetivo mientras duraba el conjuro.

Potenciado (2.º) La duración se incrementa a 8 horas.

Potenciado (3.º) La duración se incrementa hasta tus siguientes preparativos diarios.

MUCHEDUMBRE FANTASMAL — CONJURO 2

ILUSIÓN VISUAL

Tradiciones arcana, ocultista
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance 60 pies (*18 m*); **Área** una casilla de 10 pies (*3 m*)
Duración mantenido hasta 10 minutos

Aparece una multitud apretujada de humanoides apropiados al área, que se ponen frente a ti y se muestran ruidosamente de acuerdo con todo lo que dices. Una criatura que toca a un miembro de la multitud o lleva a cabo una acción de Buscar para examinar la multitud puede intentar descreer tu ilusión. La multitud es terreno difícil para cualquiera que no ha descreído la ilusión.

Cuando dedicas 1 o más acciones a lanzar un conjuro de composición (*Reglas básicas*, pág. 386) o para llevar a cabo una actividad que incluye una prueba de interpretación, puedes también Mantener este conjuro como parte de dicha acción.



Potenciado (+1) La multitud ocupa una casilla de 10 pies (*3 m*) adicional dentro del alcance. La casilla adicional no tiene por qué estar adyacente a ninguna otra creada por el conjuro. Puede solaparse con ella, pero no existe efecto adicional alguno en las casillas solapadas.

MURO DE AGUA CONJURO 3

AGUA CONJURACIÓN

Tradiciones arcana, primigenia
Lanzamiento ◆◆◆ material, somático, verbal
Alcance 120 pies (*36 m*)
Duración 1 minuto

Alzando la mano en el aire, llamas a una enorme ola al campo de batalla. El muro se alza en línea recta de 60 pies (*18 m*) de largo, 10 pies (*3 m*) de alto y 5 pies (*1,5 m*) de grueso.

Todo fuego no mágico dentro del área del muro de agua y que es del tamaño de éste o menor se apaga al instante. También intenta contrarrestar cualquier fuego mágico en su área. Ambos efectos tienen lugar cuando se lanza el conjuro y siempre que un fuego entra en el área del muro. Si el muro no consigue contrarrestar un fuego determinado al primer intento, no lo puede hacer mientras dura el conjuro.

Ni los proyectiles contundentes ni los cortantes pueden atravesar el muro y los perforantes ven su incremento de rango de distancia reducido a la mitad si lo atraviesan. Una criatura que atraviesa el muro de agua tiene que hacerlo a nado. Las reglas del combate acuático (*Reglas básicas*, pág. 478) se aplican a las criaturas que atraviesan el *muro de agua*, designando como objetivo a las criaturas en el interior del mismo o que lo atraviesan. Por ejemplo, un ataque cuerpo a cuerpo contundente o cortante que designa como objetivo a una criatura en el muro sufre un penalizador -2 por circunstancia.

NECROTIZAR CONJURO 6

NEGATIVO NIGROMANCIA

Tradiciones arcanas, divina, primigenia
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura viva
Tirada de salvación Fortaleza; **Duración** variable

Necrotizas parte del cuerpo de una criatura, dañándola y debilitándola al entrar su cuerpo en putrefacción, replicando el proceso natural de descomposición. El objetivo sufre 12d6 daño negativo y una de las siguientes debilitaciones; tira 1d4 para determinar aleatoriamente cuál. Los efectos dependen de su salvación de Fortaleza.

1. **Huesos** Los huesos del objetivo se necrotizan, y se vuelven esponjosos y débiles, por lo que sufre debilidad 3 al daño contundente.
2. **Articulaciones** Las articulaciones del objetivo se necrotizan, haciendo que sus movimientos sean torpes y desgarbados. Se vuelve torpe 1.
3. **Piernas** Las piernas del objetivo se necrotizan, así como cualquier otra extremidad asociada con formas de movimiento, haciendo más difícil que la criatura se mueva. El objetivo sufre un penalizador de -10 pies (- *3 m*) por estatus a sus Velocidades.
4. **Músculos** Los músculos del objetivo se necrotizan, pudriéndose. El objetivo queda debilitado 1.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado
Éxito El objetivo sufre mitad de daño y la debilitación dura hasta el final de tu siguiente turno.
Fallo El objetivo sufre daño completo y la debilitación dura 1 minuto.
Fallo crítico El objetivo sufre doble daño y puedes elegir una segunda debilitación para aplicar, además de la obtenida aleatoriamente. Ambas debilitaciones duran 1 minuto

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 2d6.

NIEBLA SANGUINA CONJURO 4

MUERTE NEGATIVO NIGROMANCIA

Tradiciones arcanas, divina, ocultista
Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Alcance 60 pies (*18 m*); **Área** explosión de 10 pies (*3 m*)
Tirada de salvación Fortaleza básica; **Duración** mantenido hasta 1 minuto

Desatas una nube de niebla asquerosa chupasangre, que drena la vitalidad de los vivos para reforzar la tuya. Cada criatura viva en el área cuando Lanzas el conjuro, aparte de ti, sufre 6d6 daño por energía negativa con derecho a una salvación básica de Fortaleza. Las criaturas en el área están ocultas, y todas las criaturas fuera de la nube quedan ocultas a las que se encuentran en su interior.

La primera vez cada asalto que Mantienes este conjuro en turnos subsiguientes, las criaturas vivas en el área sufren 2d6 daño negativo adicional, con derecho a otra salvación básica de Fortaleza. También obtienes tantos Puntos de Golpe temporales como la mitad de daño sufrido por una sola criatura cuando Van tuviste el conjuro este turno; calcula dichos Puntos de Golpe temporales utilizando la criatura que ha sufrido más daño. Al cabo de 1 minuto, pierdes todos los Puntos de Golpe temporales que te quedan.

Potenciado (+1) El daño inicial se incrementa en 2d6 y el daño secundario se incrementa en 1d6.

NUBE DE CENIZA CONJURO 2

AIRE CONJURACIÓN FUEGO

Tradiciones arcanas, primigenia
Lanzamiento ◆◆◆ material, somático, verbal
Alcance 120 pies (*36 m*); **Área** explosión de 20 pies (*6 m*)
Tirada de salvación Fortaleza; **Duración** 1 minuto

Convocas una nube tumultuosa de cenizas y humo. La nube es terreno difícil para las criaturas voladoras, y las criaturas en la nube no pueden detectar nada utilizando su sentido del olfato. Las criaturas que empieza su turno en la nube sufren 2d4 daño por fuego a llenarse sus pulmones de humo acre y caliente, teniendo derecho a 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 queda deslumbrado durante 1 asalto.
Fallo crítico El objetivo sufre doble daño y queda cegado durante 1 asalto.

Potenciado (+1) El daño adicional se incrementa en 1d4.

Reflexión

20 de kuthona del 4704

La magia era un gran misterio para mí cuando era una niña allá en la costa; y todos estos años y caminos más tarde, de muchas formas lo sigue siendo, incluso al incrementarse mi poder. A diferencia de otros, no nací con esta habilidad, y estoy ansiosa por no malgastar el regalo.

La emisaria me visitó de nuevo, impartiendo nuevos conocimientos (de una variedad traviesa que Pimienta apreció grandemente) que me han permitido formular teorías acerca de las estaciones de viaje e investigación. Aunque siempre he adorado a Gozreh y vagabundeado siguiendo los vientos, noto que mi patrón ha animado esto aún más y ha contemplado con aprobación cualquier pequeño esfuerzo hecho por mí para ayudar a que otros sigan su naturaleza.

Sea quien sea mi patrón, estoy agradecida por incluso este vago sentido de propósito, por la satisfacción que obtengo elaborando nuevas pociones, la ocurrente compañía de este pájaro y la capacidad de proteger a quienes me importan. Estaría contenta si este fuera mi límite, pero tengo la impresión de que en el horizonte me esperan aún más cosas.

Mientras tanto, Pimienta y yo hemos inventado un nuevo gesto para hacer que nuestras custodias sean más eficientes, por lo que vamos a experimentarlo con un conejillo de indias voluntario.

SECRETOS DE LA MAGIA
INTRODUCCIÓN
PUNTOS ESENCIALES DE LA MAGIA
CLASES
CONJUROS
OBJETOS MÁGICOS
EL LIBRO DE LA MAGIA ILIMITADA
GLOSARIO E ÍNDICE

NÚMERO AFORTUNADO CONJURO 2

ADIVINACIÓN CONTINGENCIA

Tradición arcana, divina, ocultista

Lanzamiento 10 minutos (material, somático, verbal)

Duración hasta la siguiente vez en la que llevas a cabo tus preparativos diarios

Cuando Lanzas este conjuro, tira 1d20 y toma nota del resultado. Obtienes la siguiente reacción; una vez la utilizas, el conjuro acaba y quedas temporalmente inmune al conjuro hasta la siguiente vez que llevas a cabo tus preparativos diarios.

Número afortunado ↷ (adivinación, fortuna) **Desencadenante** Obtienes tu número afortunado en el resultado de tu d20 en una tirada de ataque, tiradas de salvación o prueba de habilidad no secreta; **Efecto** Recurres a la fortuna almacenada en tu número afortunado y repites la prueba desencadenante. Sin embargo, forzar la suerte tiene un precio: si tu resultado en la tirada repetida es de nuevo el mismo número, sufres un fallo crítico sea cual sea el grado de éxito que habrías obtenido de forma ordinaria.

OJOS PROLIFERANTES CONJURO 9

ADIVINACIÓN ESCUDRIÑAMIENTO

Tradiciones arcanas, divina, ocultista

Lanzamiento ◆◆ somático, verbal

Alcance toque; **Objetivos** 1 criatura (ver texto)

Duración 8 horas

Implantas un sensor ocular mágico e invisible en el cuerpo del objetivo. El ojo tiene vista y visión, pero no dispone de otros sentidos especiales. El ojo es altamente contagioso: las primeras dos veces que el objetivo toca a otra criatura mientras dura el conjuro, éste hace brotar un conjuro adicional que se implanta en dicha criatura, el cual puede a su vez hace brotar otros dos ojos propios. Este proceso se puede propagar hasta cuatro veces a partir del objetivo original, para un máximo potencial de 31 ojos si cada criatura afectada toca a dos criaturas nuevas.

Puedes cambiar entre la Percepción a través de tus propios sentidos o la visión de cualquiera de los sensores oculares utilizando una sola acción que tiene el rasgo concentrar. Siempre sabes cuantos ojos y puedes distinguir qué ojos nuevos brotaron de que ojos originales, aunque no obtienes ninguna información especial sobre la identidad de los nuevos objetivos más allá de lo que puedes averiguar espiando con ellos.

OLA DE ANIQUILACIÓN ELEMENTAL CONJURO 3

AGUA AIRE EVOCACIÓN FUEGO TIERRA

Tradiciones arcana, primigenia

Lanzamiento ◆◆ hasta 2 asaltos

Área cono de 30 pies (*4,5 m*)

Tirada de salvación Reflejos básica

Extraes poder elemental de lo que te rodea y, combinándolo con tu propia energía mágica, desatas una oleada de destrucción total y de colores ondulantes que infligen 1d6 daño por fuego y 3d6 daño contundente, con derecho a una salvación básica de Reflejos. El número de acciones dedicada cuando Lanzas este conjuro determina el área y los demás parámetros.

◆◆ **(somático, verbal)** El conjuro es un cono de 30 pies (*9 m*).

◆◆◆ **(material, somático, verbal)** El conjuro es un cono de 30 pies (*9 m*). Con una tirada de salvación fallida, las criaturas son empujadas 5 pies (*1,5 m*),separándolas de ti y con un fallo crítico son empujadas 10 pies (*3 m*) y quedan derribadas.

Dos asaltos Si dedicas 3 acciones a Lanzar el conjuro, puedes evitar acabarlo y dedicar otras 3 acciones el siguiente turno para potenciar aún más el conjuro. Si lo haces, el conjuro es como de 3 acciones, pero el área es un cono de 60 pies (*18 m*) y durante 1 asalto, los elementos permanecen en el mismo, recorriendo la distancia a la carrera y dificultando el acercarse a ti, con los efectos de *ráfaga de viento*.



Potenciado (+2) El daño se incrementa en 2d6 y la distancia a la que los enemigos son empujados si dedicas 3 acciones o 2 asaltos se incrementa en 5 pies (*1,5 m*) con una salvación fallida y en 10 pies (*3 m*) con un fallo crítico.

ORDENAMIENTO RÁPIDO CONJURO 1

TRANSMUTACIÓN

Tradición arcana, divina, ocultista, primigenia

Lanzamiento ❖❖❖ material, somático, verbal

Alcance 10 pies (*3 m*); **Objetivos** hasta 200 objetos no atendidos dentro del alcance, cada uno de ellos de Impedimenta ligera o menos

Duración hasta 1 minuto

Ordenas mágicamente un grupo de objetos en pilas o montoncitos bien hechos. Puedes ordenar los objetos de dos formas diferentes. La primera opción es separarlos en pilas diferentes dependiendo de un factor fácilmente observado, como por ejemplo el color o la forma. Alternativamente, puedes ordenar los objetos en montoncitos dependiendo de una anotación claramente indicada, como por ejemplo un número de página, un título o una fecha. Los objetos se ordenan a sí mismos mientras dura el conjuro, aunque cuesta menos tiempo por objeto ordenar un número más pequeño, hasta un solo asalto para 30 o menos de ellos.

Potenciado (3.º) El conjuro puede ordenar hasta 400 objetos en un minuto o 60 objetos en un asalto.

Potenciado (5.º) El conjuro puede ordenar hasta 800 objetos en un minuto o 120 objetos en un asalto.

PALABRAS MORDIENTES CONJURO 1

ATAQUE AUDITIVO EVOCACIÓN LINGUÍSTICO SÓNICO

Tradiciones ocultista

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal

Duración 1 minuto

Entretejes magia con tu voz, haciendo que tus insultos y tus provocaciones dañen físicamente a tus enemigos. Puedes atacar con tus palabras una vez cuando acabas de Lanzar el conjuro, y repetir el ataque una vez en cada turno tuyo subsiguiente y llevando a cabo una sola acción, que tiene los rasgos ataque, concentrar y lingüístico. Después de tu tercer ataque en total, el conjuro se acaba.

Cuando atacas con *palabras mordientes*, haz una tirada de ataque de conjuro a distancia contra una criatura a 30 pies (*9 m*) o menos, que inflige 2d6 daño sónico si aciertas (o doble daño con un impacto crítico).

Potenciado (+1) El daño adicional se incrementa en 2d6.

PANTANO ONIRICO CONJURO 3

ILUSIÓN MENTAL VISUAL

Tradiciones arcana, ocultista, primigenia

Lanzamiento ❖❖❖ somático, verbal

Alcance 120 pies (*36 m*); **Área** explosión de 20 pies (*6 m*)

Duración 1 minuto

Envuelves un área con material onírico ilusorio, haciendo que el terreno parezca y de la sensación de ser un pantano profundo o arenas movedizas. El terreno del área es terreno difícil.

Toda criatura en el área cuando se lanza el conjuro o que entra en la misma debe salvar contra Voluntad. Con un fallo, cree que la tierra se la está tragando, y sufre un penalizador -10 pies (*3 m*) por circunstancia a sus Velocidades. Con un fallo crítico, también queda inmovilizada. Además de las acciones normales para Huir, al final del turno de una criatura afectada, puede salvar contra Voluntad, eliminando los efectos si tiene éxito. Con un éxito crítico en cualquier salvación de Voluntad hecha contra *pantano onírico*, la criatura descree por completo la ilusión y ya no tiene que hacer salvaciones de Voluntad para evitar la penalización a la Velocidad o la inmovilización, aunque el área sigue siendo terreno difícil.

PASO DE REBOBINADO CONJURO 5

TRANSMUTACIÓN

Tradiciones arcana, divina, ocultista

Lanzamiento 1 minuto (material, somático, verbal)

Duración 10 minutos

Anclas tu ubicación en el tiempo para poder retroceder rápidamente tus pasos posteriormente mediante una cronomancia compleja. El espacio en el que estás cuando lanzas el conjuro se convierte en tu espacio de ancla temporal. Mientras estás a 500 pies (*150 m*) o menos de tu espacio de ancla temporal, puedes dedicar una sola acción que tiene el rasgo concentrar a volver instantáneamente a dicho espacio (no necesitas línea de efecto hasta el espacio). El hechizo acaba a continuación. Cuando llevas a cabo la acción de volver, te acompaña cualquier objeto en tu posesión.

Sí el espacio de ancla está ocupado cuando intentas volver o si este conjuro traería contigo a otra criatura, el conjuro falla en transportarte, y después acaba.

Potenciado (7.º) Puedes volver si estás a 1.000 pies (*300 m*) de tu espacio de ancla.

Potenciado (9.º) Puedes volver si estás a 1 milla (*1,6 km*) de tu espacio de ancla.

PERDER EL CAMINO CONJURO 1

ILUSIÓN MENTAL VISUAL

Tradiciones ocultista, primigenia

Lanzamiento ↷somático; **Desencadenante** Una criatura dentro del alcance da una Zancada.

Alcance 60 pies (*18 m*); **Objetivos** la criatura desencadenante

Tirada de salvación Voluntad

Rodeas a una criatura en movimiento con ilusiones realistas, alterando su percepción del terreno para, sutilmente, desviarla de su camino. El objetivo debe hacer una salvación de Voluntad. Sea cual sea el resultado, la criatura es inmune al conjuro durante 1 hora.

Éxito La criatura no resulta afectada

Fallo La criatura trata todas las casillas como terreno difícil para su Zancada.

Fallo crítico Igual que fallo, excepto que tú eres quien determina dónde se mueve el objetivo durante la Zancada, aunque no puedes moverlo a terreno peligroso o a un lugar en el que no puede estar de pie.

PERDICIÓN INMINENTE — CONJURO 3

ADIVINACIÓN | EMOCIÓN | INCAPACITACIÓN | MENTAL | MIEDO | PREDICCIÓN

Tradiciones arcana, divina, ocultista
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura viva
Tirada de salvación Voluntad; **Duración** 3 asaltos

Examinas una miríada de futuros potenciales, eliges un momento potencial en el que el objetivo sufre un desenlace particularmente macabro y fatal y después le muestras una visión de su inminente final. La intensa visión mental se hace tanto más terrorífica para el objetivo cuanto más se acerca la perdición, que tarda 3 asaltos en llegar a su culmen. El objetivo debe salvar contra Voluntad para determinar los efectos. Al final de la duración del conjuro, si el objetivo resulta afectado, el objetivo es testigo de su muerte y sufre 6d6 daño mental.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada
Éxito La criatura no resulta afectada durante 1 asalto. En el segundo asalto, queda desprevenida. Finalmente, en el tercer asalto, queda asustada 1. Al final del tercer asalto, sufre mitad de daño**.**
Fallo La criatura queda desprevenida de inmediato. En el segundo asalto, queda asustada 2. Finalmente, en el tercer asalto, queda también aturdida 1. Al final del tercer asalto, la criatura sufre daño completo.
Fallo crítico La criatura queda desprevenida de inmediato y asustada 3. En el segundo asalto, queda aturdida 1. Finalmente, en el tercer asalto, queda también paralizada. Al final del tercer asalto, la criatura sufre doble daño.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 2d6.

POLTERGEIST PERNICIOSO — CONJURO 4

NIGROMANCIA

Tradiciones divina, ocultista
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance 60 pies (*18 m*); **Área** explosión de 10 pies (*3 m*)
Duración mantenido hasta 1 minuto

Creas un eco de un potente *poltergeist*, anclándolo temporalmente al área para aterrorizar y dañar a cualquier oponente lo bastante bobo como para permanecer en la misma. Como quiera que el *poltergeist* es una manifestación y no está realmente presente, no puede ser ni atacado ni dañado; permanece invisible si no se dice lo contrario. Cuando Lanzas el conjuro y la primera vez que lo Mantienes en asaltos subsiguientes, el *poltergeist* crea uno de los siguientes efectos a elección tuya.

- **Asalto mortal** (negativo) El *poltergeist* se centra en una criatura del área y atraviesa volando el espacio de la misma, infligiendo 4d10 daño negativo (salvación básica de Fortaleza).
- **Asustar** (emoción, mental, miedo) El *poltergeist* se hace invisible, apareciendo como un humanoide esquelético parecido a un fantasma. Todas las criaturas en el área deben salvar contra Voluntad, quedando asustadas 2 con un fallo.
- **Tormenta telecinética** (fuerza) El *poltergeist* hace volar desechos y objetos casi reales por todo el área. Todas las criaturas en el área sufren 4d8 daño por fuerza(salvación básica de Reflejos).

Potenciado (+2) El daño del efecto asalto mortal se incrementa en 1d10, y el daño del efecto tormenta telecinética se incrementa en 1d8.

PORTAL FAMÉLICO — CONJURO 4

ABJURACIÓN

Tradiciones arcana, ocultista
Lanzamiento ❖❖❖ material, somático, verbal
Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 puerta que no puede ser mayor de 10 pies (*3 m*) de alto y 5 pies (*1,5 m*) de ancho
Duración 1 hora

Colocas una custodia sobre la puerta, que se desencadena cuando una criatura intenta abrirla, abrir la cerradura o destruirla. Cuando ello sucede, la puerta se transforma en un mimeto (*Bestiario*, pág. 247) que no se puede mover y es hostil a todas las criaturas. Cuando Lanzas el conjuro, te designas a ti mismo y hasta otras 10 criaturas a tu elección; dichas criaturas no desencadenan la custodia y el mimeto se muestra solícito con ellas en lugar de hostil. Ningún efecto puede mover al mimeto a menos que también sea capaz de mover la puerta por completo. Una vez la puerta se transforma en un mimeto, ataca a las criaturas a su alcance durante hasta 1 minuto, y después el conjuro se acaba. Si el mimeto es abatido antes de dicho momento, el conjuro se acaba y la puerta revierte a su forma normal.

Mientras está convertida en mimeto, la puerta no se puede abrir, abrir la cerradura o sobrepasar, ni siquiera por parte de las criaturas designadas. Durante ese tiempo es una criatura y no una puerta. Cuando el conjuro se acaba, la puerta retorna al estado en el que estaba antes de que se desencadenara la custodia.

POZO DE CURACIÓN — CONJURO 5

CURACIÓN | NIGROMANCIA | POSITIVO

Tradiciones divina, primigenia
Lanzamiento ❖❖❖ material, somático, verbal
Alcance 30 pies (*9 m*)
Duración 1 minuto

Llamas a un pozo curativo que tus aliados y tú podéis usar más tarde. El pozo aparece como un disco de luz brillante en el suelo de una casilla tocada por ti. En cualquier momento de la duración del conjuro, si un aliado tuyo o tú estáis adyacentes al pozo, dicho personaje puede Interactuar para extraer poder del pozo, recuperando 4d8 puntos de Golpe. Cuando el pozo ha sido utilizado cinco veces, el conjuro se acaba. El pozo está hecho de energía insustancial, permitiendo a las criaturas atravesarlo e incluso acabar su turno en su espacio.

Si utilizas una aptitud que incrementa la cantidad de curación que concede este conjuro, dicho incremento sólo se aplica la primera vez que alguien extrae energía del pozo.

Potenciado (+1) La curación se incrementa en 3.

POZO GRAVITATORIO — CONJURO 3

EVOCACIÓN

Tradiciones ocultista, primigenia
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal



Alcance 120 pies (*36 m*); **Area** explosión de 30 pies (*9m*) de radio
Tirada de salvación Reflejos

Creas una esfera de gravedad alterada. Todas las criaturas y los objetos no fijados del área se mueven hacia el centro de la misma, dependiendo del resultado de sus salvaciones de Reflejos. Esto sigue las reglas de movimiento forzado (*Reglas básicas*, pág. 475). Si no hay espacio suficiente cerca del centro de la esfera, las criaturas y los objetos que están más cerca del centro se mueven primero, y los demás se mueven todo lo que pueden sin verse bloqueados hasta la distancia fijada por el resultado de sus respectivas tiradas de salvación.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada
Éxito La criatura se mueve 5 pies (*1,5 m*) hacia el centro.
Fallo La criatura se mueve 15 pies (*4,5 m*) hacia el centro.
Fallo crítico La criatura se mueve 30 pies (*15 m*) hacia el centro.

PRECAUCIÓN DE CONVOCADOR CONJURO 2

CONTINGENCIA NIGROMANCIA

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia
Lanzamiento 10 minutos (material, somático, verbal); **Requisitos** Tienes un eidolón
Duración hasta tus siguientes preparativos diarios

Crear un tampón en el vínculo entre tu eidolón y tú, para evitar que caigas junto a tu aliado vinculado. Obtienes la siguiente reacción: después de utilizarla, el conjuro se acaba.

Seccionar conducto ↷ (concentrar) **Desencadenante** Tu eidolón sufre un daño que le llevaría a 0 Puntos de Golpe, procedente de un efecto distinto a un efecto de muerte; **Efecto** Activas rápidamente el tampón del enlace con tu eidolón, haciendo que tu aliado vinculado desaparezca antes de que tú puedas caer. Tu eidolón deja de manifestarse y no puedes Manifestar tu eidolón durante 1 minuto. A cambio, no sufres el daño desencadenante, aunque tu eidolón sigue sufriendo cualquier otro efecto adverso que acompaña al daño.

PRISIÓN FANTASMAL CONJURO 3

ILUSIÓN INCAPACITACION MENTAL VISUAL

Tradiciones arcana, ocultista
Lanzamiento ◆◆◆ material, somático, verbal
Alcance 50 pies (*15 m*); **Objetivos** 1 criatura
Tirada de salvación Voluntad; **Duración** 1 minuto

Rodeas por completo a una criatura Grande o menor en unos muros ilusorios inmóviles, atrapándola en una falsa prisión de la que no puede escapar Ninguna otra criatura ve o siente di-

chos muros, y el objetivo no puede ver nada fuera de los mismos. El objetivo puede hacer una salvación de Voluntad cuando se lanza el conjuro, cada vez que intenta interactuar con los muros o huir de ellos y cada vez que algo del exterior de los mismos le afecta. Con un éxito, descree la ilusión y el conjuro se acaba.

Potenciado (8.º) Puedes designar como objetivo hasta 5 criaturas.

PROTEGER COMPAÑERO — TRUCO 2

ABJURACIÓN

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia

Lanzamiento ❖ verbal

Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** tu eidolón o una criatura con el rasgo esbirro bajo tu control

Duración hasta el inicio de tu siguiente turno

Extiende es tu aura, como un escudo mágico que protege a tu eidolón o esbirro. El objetivo obtiene un bonificador +1 por circunstancia a la CA hasta el inicio de tu siguiente turno. Obtienes la siguiente reacción; una vez utilizada, el conjuro se acaba y no puedes lanzarlo de nuevo durante 10 minutos.

Bloqueo vital ↷ **Desencadenante** El objetivo del conjuro sufriría daño; Efecto Reduces en 10 el daño desencadenante, pero pierdes 5 Puntos de Golpe. Incluso si esto reduce el daño a 0, el objetivo sigue sufriendo cualquier efecto vinculado al daño, como por ejemplo el veneno del Golpe de los colmillos de una víbora.

Potenciado (+2) La reacción reduce el daño en otros 10, y tú pierdes otros 5 Puntos de Golpe. Si quieres perder menos Puntos de Golpe, puedes elegir entre reducir la reducción del daño y los PG perdidos a lo que cualquier versión de menor nivel del conjuro haría, sin bajar el nivel real del mismo.

PROYECTIL DE SOMBRA — CONJURO 3

ILUSIÓN SOMBRA VISUAL

Tradiciones arcana, ocultista

Lanzamiento ↷ (somático); **Desencadenante** Un aliado a 20 pies (*6 m*) o menos de ti hace una tirada de ataque a distancia

Tirada de salvación Voluntad

Creas un duplicado ilusorio del ataque a distancia de un aliado tuyo para confundir a tus oponentes. Lanzas un doble ilusorio del proyectil o conjuro de un aliado tuyo contra el mismo objetivo, dejando al enemigo en la incertidumbre de qué ataque esquivar. El objetivo sufre 3d8 daño mental, dependiendo de su salvación de Voluntad. Sea cual sea el resultado de la salvación, queda inmune a los conjuros de *proyectil de sombra* durante 1 hora.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada

Éxito La criatura queda desprevenida contra el ataque desencadenante.

Fallo La criatura queda desprevenida contra el ataque desencadenante y sufre daño completo de tu proyectil ilusorio.

Fallo crítico Igual que en fallo, pero doble daño

Potenciado (+2) El daño se incrementa en 1d8.

PULSO REPELENTE — CONJURO 5

EVOCACIÓN FUERZA

Tradiciones divina, ocultista

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal

Área emanación de 30 pies (*3 m*)

Tirada de salvación Reflejos

Desatas un fuerte pulso de poder telecinético, que aleja violentamente de ti a las criaturas. Cada criatura en el área sufre 7d10 daño por fuerza dependiendo de su salvación de Reflejos.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada

Éxito La criatura sufre mitad de daño.

Fallo La criatura sufre el daño completo y es apartada 10 pies (*3 m*) de ti de un empujón.

Fallo crítico La criatura sufre doble daño. La criatura es apartada 20 pies (*6 m*) de ti de un empujón y después queda tumbada.

Potenciado (+2) El daño por fuerza se incrementa en 2d10 y la distancia en que el objetivo es movido en un fallo y en un fallo crítico se incrementa en 5 pies (*1,5 m*).

RACHA GANADORA — CONJURO 4

ADIVINACIÓN

Tradiciones arcana, ocultista

Lanzamiento ❖ verbal

Alcance 5 pies (*1,5 m*); **Objetivos** 1 criatura

Duración 1 asalto (ver texto)

El objetivo se ve energizado por su buena fortuna, que se extenderá a otros... mientras sigan ganando. Obtiene el estado acelerado durante 1 asalto. Si el objetivo o uno de sus aliados a 20 pies (*6 m*) o menos obtiene un éxito crítico en una tirada de ataque contra un enemigo significativo, quien lo obtiene queda acelerado si aún no lo estaba, y la duración de la racha ganadora se extiende otro asalto. Las criaturas aceleradas por el conjuro pueden utilizar la acción adicional para dar un Golpe, un Paso o una Zancada. Si pasa un asalto completo sin que el objetivo o uno de sus aliados tenga un éxito crítico en una tirada de ataque contra un enemigo significativo, la racha ganadora se acaba y el conjuro, también.

RÁFAGA GÉLIDA — CONJURO 7

AGUA EVOCACIÓN FRÍO

Tradiciones arcana, primigenia

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal

Área línea de hasta 120 pies (*36 m*)

Tirada de salvación Reflejos básica

Te llevas la palma de la mano a los labios y exhalas un aliento frío, alzando una ráfaga de viento que congela la humedad ambiental en una ráfaga de esquirlas irregulares. La ráfaga inflige 9d6 daño por frío y 9d6 daño cortante a todos los enemigos, con derecho a una salvación básica de Reflejos, pero fluye inocuamente alrededor de tus aliados. Después, el viento te recoge y te lleva hasta el otro extremo del área; aunque tu movimiento por el interior de la ráfaga puede desencadenar reacciones, la tormenta de cristales de hielo evita que te afecte efecto alguno, excepto los que contrarresta-



rían la magia del conjuro o los que, a juicio del DJ, afectarían a la nieve.

Potenciado (+1) Los daños por frío y cortante se incrementan en 1d6 cada uno.

RAYO ABRASADOR CONJURO 2

ATAQUE EVOCACIÓN FUEGO

Tradiciones arcana, primigenia

Lanzamiento ❖ a ❖❖❖ somático, verbal

Alcance 60 pies (*18 m*); **Objetivos** 1 o más criaturas

Disparas un rayo de calor y llamas. Haz una tirada de ataque de conjuros contra una sola criatura. Con un impacto, el objetivo sufre 2d6 daño por fuego y, con un impacto crítico, el objetivo sufre doble daño.

Por cada acción adicional que utilizas al Lanzar el conjuro, puedes disparar un rayo adicional a un objetivo diferente, hasta un máximo de tres rayos que designan como objetivo a tres objetivos diferentes para 3 acciones. Todos estos ataques incrementan tu penalizador por ataque múltiple, pero no lo hacen hasta que has acabado de hacer todos tus ataques de *rayo abrasador*. Si dedicas 2 o más acciones a lanzar el conjuro, el daño se incrementa a 4d6 daño por fuego con un impacto, y sigues infligiendo doble daño con un impacto crítico.

Potenciado (+1) El daño a cada objetivo se incrementa en 1d6 para la versión de 1 acción, o en 2d6 para as versiones de 2 y de 3 acciones.

RAYO CROMÁTICO CONJURO 4

ATAQUE EVOCACIÓN LUZ

Tradiciones arcana, ocultista

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal

Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura

Emites un rayo de luz de colores que se abalanza contra tu enemigo, con un efecto mágico que depende del color de rayo. Haz una tirada de ataque de conjuros. Si impactas, tira 1d4 para ver qué rayo lanzas. Si el rayo inflige daño, se dobla con un impacto crítico. Cualquier rasgo adicional aplicable a un rayo se indica entre paréntesis después del nombre del color.

1. **Rojo** (fuego) El rayo inflige 30 daño por fuego al objetivo.
2. **Naranja** (ácido) El rayo inflige 40 daño por ácido al objetivo.
3. **Amarillo** (electricidad) El rayo inflige 50 daño por electricidad al objetivo.
4. **Verde** (veneno) El rayo inflige 25 daño por veneno al objetivo, que debe tener éxito en una salvación de fortaleza o quedar debilitado 1 durante 1 minuto (debilitado 2 con un fallo crítico).

Potenciado (6.º) El daño de rojo, naranja, amarillo y verde se incrementa en 10 para cada uno. Tira 1d8 para determinar el color del rayo, utilizando los resultados entre 1 y 4 de más arriba y los resultados entre 5 y 8 de más abajo.

5. **Azul** El rayo tiene el efecto del conjuro *de la carne a la piedra*. Con un impacto crítico, el objetivo queda torpe 1 al ser lentificado por el efecto del conjuro.
6. **Añil** (emoción, incapacitación, mental) El rayo tiene el mismo efecto que el conjuro *confusión*. Con un impacto crítico, en su lugar tiene el efecto del conjuro *distorsionar la mente*.
7. **Violeta** El objetivo queda lentificado durante 1 minuto. También debe tener éxito en una salvación de Voluntad o ser transportado 120 pies (*36 m*) alejándose de ti (si allí no hay sitio para aparecer, aparece en el siguiente espacio vacío); éste es un efecto de teletransporte.
8. **Color intenso** El objetivo queda deslumbrado hasta el final de tu siguiente turno, o bien cegado si el resultado de tu tirada de ataque es un impacto crítico. Repite la tirada y suma los efectos de otro color (repitiendo resultados de 8).

RECLAMAR MALDICION — CONJURO 3

NIGROMANCIA

Tradiciones arcana, ocultista
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance toque; **Objetivos** 1 criatura afectada por una maldición
Duración 5 minutos

Haciendo arder hebras del destino alrededor de un objetivo y después volviéndotelas a atar a ti mismo, atraes temporalmente su maldición hacia ti y le ofreces una breve respiro de lo peor de sus efectos. Elige una maldición que está afectando al objetivo y que tú no tienes. Durante 5 minutos, te ves afectado por la maldición (en la misma etapa que el objetivo, si es aplicable) y el objetivo no. Cuando acaba la duración, los efectos de la maldición vuelven al objetivo de la forma habitual.

RECUERDO REPENTINO — CONJURO 3

POCO COMÚN ENCANTAMIENTO MENTAL

Tradiciones ocultista
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura
Tirada de salvación Voluntad; **Duración** ilimitada

Colocas un fragmento de conocimiento a gran profundidad en el subconsciente de una criatura o bien haces que una criatura voluntaria olvide alguna información hasta que tiene lugar un desencadenante específico. El objetivo tiene derecho a una salvación de Voluntad para resistirse al efecto. Una criatura voluntaria puede fallar voluntariamente dicha salvación.

Éxito crítico El objetivo no se ve afectado y se da cuenta de que has intentado alterar sus recuerdos.

Éxito El objetivo no se ve afectado pero cree que tu conjuro era inofensivo en vez de *recuerdo repentino*, a menos que identifique el conjuro.

Fallo Eliges un fragmento de información que el objetivo no conocía y creas un desencadenante, como por ejemplo ver un objeto, oír una frase clave o ser testigo de un suceso. En cuanto el objetivo experimenta el desencadenante, obtiene la información y el conjuro se acaba. Si el objetivo era voluntario, en lugar de lo anterior puedes elegir un fragmento de información que este conocida y suprimir su recuerdo de dicha información hasta que experimenta el desencadenante, tras lo cual recupera la información y el conjuro se acaba.

DESIGNAR COMO OBJETIVO A COMPAÑEROS Y EIDOLONES

Algunos conjuros este capítulo pueden afectar al compañero del lanzador o a su eidolón. Cuando se utiliza la palabra "compañero" en un bloque de estadísticas, se refiere a compañeros animales, familiares y futuros tipos de compañero (como por ejemplo compañeros constructivos) pero no a los eidolones. Algunos conjuros son aún más específicos. Por ejemplo, si el conjuro dice "designa como objetivo a tu familiar", sólo puedes lanzarlo sobre un familiar, no sobre otros tipos de compañero. Si Lanzas un conjuro que tan sólo puede beneficiar a un tipo de criatura que tú no tienes, como por ejemplo uno que sólo puede tener como objetivo a un eidolón sin tener tu uno, el conjuro no hace nada.

Si el conjuro afectaría a una aptitud que la criatura no tiene, no le concede dicha aptitud a menos que el conjuro lo especifique explícitamente. Por ejemplo un conjuro que hace que tu compañero dé un Golpe no permitiría dar un Golpe a un familiar, pero sí le concedería todos los demás beneficios del conjuro.

Los conjuros de esta sección que pueden designar como objetivo a compañeros o eidolones son: *adaptación rápida, compañero clon, compañero juvenil, dominancia tronante, envenenar compañero, precaución del convocador, proteger compañero, rostro del convocador y tutor oportuno.*

REGALO ELEMENTAL — CONJURO 4

TRANSMUTATION

Tradiciones primigenia
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura voluntaria
Duración 1 minuto

Una fuerza elemental llena tu objetivo, concediéndole la rapidez del aire, la dureza de la tierra, el aguijón del fuego o la flexibilidad del agua, dependiendo del elemento elegido. Elige un elemento al Lanzar el conjuro. El objetivo obtiene el beneficio de dicho elemento tal y como se describe a continuación y el conjuro obtiene el rasgo de dicho elemento.

- **Aire** El objetivo obtiene un bonificador de +30 pies (*9 m*) por estatus a su Velocidad terrestre y también una



LA ESFERA EXTERIOR

Los nueve Planos principales de la Esfera Exterior albergan el hogar de muchos dioses, celestiales, monitores e infernales. Sus nombres, junto con sus alineamientos, son: Cielo (LB), Nirvana (NB), Elíseo (CB), Eje (LN), Osario (N), Maelstrom (CN), Infierno (LM), Abaddon (NM) y el Abismo (CM).

Velocidad de vuelo igual a su velocidad terrestre antes de aplicar el bonificador por estatus.

- **Tierra** Mientras está a ras de suelo, el objetivo obtiene un bonificador +2 por estatus a las salvaciones de Fortaleza y de Reflejos contra los efectos que la Empujarían o derribarían, y a las salvaciones contra los efectos que la harían caer tumbada. Además, el suelo adyacente al objetivo es terreno difícil, que se mueve con él, aunque éste ignora el terreno difícil durante su propio movimiento.
- **Fuego** Los Golpes cuerpo sin armas del objetivo y sus golpes cuerpo a cuerpo con arma infligen 1d6 daño persistente por fuego con un impacto.
- **Agua** El objetivo adopta un brillo acuático, obteniendo resistencia 5 al fuego y una Velocidad de nado igual a su Velocidad terrestre.

Potenciado (8.º) Puedes designar como objetivo hasta a 5 criaturas voluntarias.

REMODELAR — CONJURO 1

TRANSMUTACIÓN

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia
Lanzamiento ❖❖ 1 minuto (material, somático, verbal)
Alcance toque; **Objetivos** 1 pieza de ropa llevada actualmente por ti o por un aliado
Duración ilimitada

Cambias permanentemente la apariencia de una pieza de ropa actualmente llevada por ti o por un aliado para que encaje mejor en tus sensibilidades estéticas. Puedes cambiar el color, la textura, el patrón y otras partes menores de su diseño, pero los cambios no pueden alterar la forma general, el tamaño o el propósito de la ropa. Los cambios no pueden incrementar la calidad de la artesanía o el arte de la pieza de ropa, pero elecciones particularmente torpes para el nuevo color y el patrón podrían disminuir su atractivo estético. Este conjuro transforma materiales ya existentes impartiéndoles la apariencia deseada y nunca altera el material o crea más material del que es originalmente parte del objeto. Las estadísticas del objeto también permanecen intactas.

REMORDIMIENTOS DEL COMBATIENTE — CONJURO 2

EMOCIÓN ENCANTAMIENTO MALDICIÓN MENTAL

Tradiciones arcana, divina, ocultista
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance toque; **Objetivos** 1 criatura
Tirada de salvación Voluntad

El remordimiento corroe la mente del objetivo, castigándole por su violencia hasta que depone las hostilidades. El objetivo debe hacer una salvación de Voluntad.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado
Éxito Al final de su siguiente turno, el objetivo sufre 1d8 daño por cada criatura dañada intencionalmente por él en dicho turno (1d8 para una, 2d8 para dos, y así sucesivamente). El máximo son 4d8 si daña a 4 criaturas diferentes.
Fallo Como éxito, excepto que la maldición daña al objetivo al final de cada uno de sus turnos y dura hasta que éste pasa un asalto completo sin dañar intencionalmente a otra criatura.
Fallo crítico Como éxito, excepto que la maldición daña al objetivo al final de cada uno de sus turnos y dura hasta que éste pasa 24 horas haciendo penitencia por sus pecados.

Potenciado (+2) La cantidad de daño mental que el objetivo sufre por cada criatura a la que daña ese turno se incrementa en 1d8 y el daño máximo que puede sufrir por turno se incrementa en 4d8.

REPLICAR — CONJURO 4

ILUSIÓN SOMBRA

Tradiciones arcana, ocultista
Lanzamiento ❖❖❖ material, somático, verbal
Alcance 60 pies (*18 m*); **Objetivos** 1 criatura voluntaria o inconsciente de 8.º nivel o menor
Duración mantenido

Creas un doble mágico ilusorio que físicamente se parece mucho al objetivo y se comporta de forma muy similar a él. El doble está limitado a moverse, Interactuar, pronunciar frases cortas y otras tareas básicas similares. Es incapaz de lanzar conjuros, atacar o utilizar cualquier habilidad compleja. Al duplicado ilusorio se le considera un esbirro tuyo. Puedes impartir nuevas órdenes al doble como parte de Mantener el conjuro. Puedes dar órdenes telepáticamente al duplicado mientras dura el conjuro, si se encuentra a 1 milla (*1,6 km*) o menos de ti. Puedes alternar entre utilizar tus propios sentidos y los del duplicado con una sola acción que tiene el rasgo concentrar. El duplicado ilusorio tiene las mismas estadísticas que la criatura original, excepto que carece de todos los modificadores del mismo y tan sólo una cuarta parte de los Puntos de Golpe del original. Si los Puntos de Golpe del doble se ven reducidos a cero, el conjuro se acaba.

Potenciado (+1) El daño a cada objetivo se incrementa en 1d6 para la versión de 1 acción, o en 2d6 para as versiones de 2 y de 3 acciones.

REPRESALIA DE LA NATURALEZA — CONJURO 6

PLANTA TRANSMUTACIÓN VENENO

Tradiciones primigenia
Lanzamiento ❖❖❖ material, somático, verbal
Alcance 120 pies (*36 m*); **Área** todas las casillas a ras de suelo

o que contienen plantas en una explosión de 80 pies (*24 m*)

Duración 1 minuto

La vida vegetal en el interior del área empieza a agitarse y a azotar a tus enemigos, cuando llamas a la Naturaleza para que les dificulte el paso. Para tus enemigos, el área se convierte en terreno difícil y las áreas que ya lo eran de forma natural debido a las plantas se convierten en terreno difícil mayor así como terreno peligroso, infligiendo 6 daño por veneno a un enemigo cada vez que entra en una casilla afectada.

Potenciado (+1) El daño por veneno del terreno peligroso se incrementa en 1.

REPULSIÓN MAGNÉTICA CONJURO 2

ABJURACIÓN

Tradiciones Tradiciones arcana, primigenia

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal

Duración 1 minuto

Ajustas tu polaridad magnética, haciendo que los objetos de metal salten y se alejen de ti. Los ataques contra ti hechos con objetos de metal sufren un penalizador -1 por estatus y las casillas adyacentes a ti se convierten en terreno difícil para las criaturas que visten armadura metálica. Para las criaturas hechas enteramente de metal, el penalizador a sus tiradas de ataque es -2 y las casillas adyacentes a ti son terreno difícil mayor.

Mientras este conjuro permanece activo, necesitas una acción adicional de Interactuar antes de utilizar un objeto de metal (incluyendo Golpear con un arma metálica), y si vistes armadura de metal, estas lentificado 1.

Potenciado (+3) El penalizador por estatus a las tiradas de ataque se incrementa en 1.

RETRATO DEL ARTISTA CONJURO 5

ILUSIÓN VISUAL

Tradición ocultista

Lanzamiento 1 minuto (somático, verbal, material)

Duración 1 hora

Cambias tu apariencia para parecerte a un conocido artista, de reconocido talento en un tipo particular de artesanía o de interpretación, como por ejemplo un pintor, un cantante o un orador, con los efectos de *disfraz ilusorio*. Además, pareces imitar su habilidad, aunque semejante apariencia es simplemente una ilusión. Si es famoso por un tipo físico de arte, el conjuro crea ilusiones de obras de arte físicas que imitan su estilo, y quienes las contemplen y no las descrean se quedarán convencidos de que dichas obras son tan impresionantes como las reales. Si es famoso por su aptitud para interpretar, creas una interpretación ilusoria que consigue que los asistentes piensen que eres tan hábil como el intérprete que pretendes ser. La audiencia puede descreer este conjuro si interacciona con tu arte o escucha la interpretación de forma activa, utilizando o bien Percepción o bien un Saber apropiado, lo que sea mayor. Al acabar la duración, cualquier arte falso desaparece y quienes fueron engañados por una interpretación se dan cuenta de que no era tan buena como pensabas, aunque aun así podrían no descubrir que en realidad no eres el artista que afirmabas ser.

Este conjuro no te puede conceder beneficio alguno de aptitudes especiales que requieren una habilidad tal que se necesita una prueba de Interpretación, como por ejemplo el conjuro de foco *interpretación persistente*. Utilizar el conjuro para mantener el engaño lo suficiente como para Obtener ingresos gracias a tu arte también es bastante difícil; puesto que requiere una sincronización cuidadosa y un engaño repetido, por lo que no se puede suponer que funcione automáticamente en una prueba de Obtener ingresos.

ROSTRO DEL CONVOCADOR CONJURO 2

POLIMORFISMO TRANSMUTACIÓN

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal

Alcance toque; **Objetivos** tu eidolón

Duración 10 minutos

Transformas tu eidolón en un gemelo idéntico tuyo. Suponiendo que seas humanoide, el eidolón obtiene el rasgo humanoide, además de sus demás rasgos cuando está en dicha forma, así como cualquier otro rasgo relacionado con tu forma (como por ejemplo elfo o gnomo). Tu eidolón obtiene un bonificador +4 por estatus a las pruebas de Engaño para imitarte a ti y puede sumar su nivel a dichas pruebas, incluso si no está entrenado.

Aunque tiene tu mismo aspecto, no obtiene aptitudes nuevas y sus estadísticas no cambian; la transformación es meramente cosmética. Si esta transformación reduce el tamaño de tu eidolón, éste pierde cualquier otro efecto debido al tamaño, como por ejemplo un incremento de alcance. Sólo puede utilizar equipo si éste tiene el rasgo eidolón, que permite que lo usen los eidolones. Cualquiera de dichos objetos para eidolones que éste lleve puestos cambiarán de tamaño y de forma, si es necesario, y sus efectos permanecerán activos.

Puedes Disipar el conjuro.

Potenciado (4°) La duración se incrementa a 1 hora.

SALTO EN EL TIEMPO CONJURO 3

TRANSMUTACIÓN

Tradiciones arcana, ocultista

Lanzamiento ❖ verbal

Saltas en el tiempo unos segundos hacia adelante, apareciendo al otro lado del campo de batalla en un abrir y cerrar de ojos. Obtienes 2 acciones, cada una de las cuales se debe usar para Saltar, Ponerse de pie, dar un Paso o un Golpe. Si tienes una Velocidad apropiada, puedes añadir a la lista excavar, trepar, volar o nadar.

Mientras llevas a cabo estas acciones, el tiempo se detiene. Todas las demás criaturas ignoran por completo tus acciones, no pueden hablar ni usar acciones que serían desencadenadas por tu movimiento. Mientras llevas a cabo estas acciones, no puede llevar a cabo otras, incluyendo cualquiera que sería desencadenada por las acciones de movimiento. Una vez completas las acciones, el tiempo arranca de nuevo y, para los mirones, pareces haberte teletransportado de repente a través de la distancia recorrida. Saltar hacia adelante en el tiempo es desorientador, por lo que si vuelves a utilizar el conjuro menos



de 1 minuto después del uso anterior, quedas anonadado 4 durante 1 minuto.

SETO DE CUCHILLOS — CONJURO 1

ILUSIÓN VISUAL

Tradiciones arcana, ocultista
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Duración 1 minuto

Creas numerosas copias fantasmales de tu brazo de arma, ocultando tus auténticos movimientos y volviendo impredecibles los ataques. Obtienes un bonificador +2 por estatus a las pruebas de Engaño. Si no tienes el nivel entrenado en Engaño, puedes utilizar de cualquier forma la acción Finta y sumar tu nivel como bonificador por competencia, a pesar de no estar entrenado.

SINCRONIZAR — CONJURO 1

ADIVINACIÓN

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance toque; **Objetivos** hasta 5 criaturas voluntarias
Duración hasta 24 horas

Colocas de forma inofensiva un sello mágico propio y único, que mide más o menos 1 pulgada cuadrada (*6,45 cm²*) sobre tus objetivos. Cuando lanzas el conjuro, fijas la duración eligiendo una hora en concreto, en cuyo momento el sello parpadea débilmente tres veces. Después de dicha hora, el conjuro se acaba. Incluso aunque la duración de los conjuros no suele ser exacta, los efectos de *sincronizar* son precisos al segundo. La cuenta se basa en el lugar en que se lanzó el conjuro, por lo que entrar en un Plano o área en donde el tiempo fluye de forma diferente cambia los parámetros.

Potenciado (2.º) El conjuro puede designar como objetivos hasta 20 criaturas voluntarias.

SINTONIZACIÓN ESPIRITUAL — CONJURO 4

POCO COMÚN ABJURACIÓN

Tradiciones divina, ocultista
Lanzamiento ❖❖ material, somático
Duración 1 minuto

Te sintonizas con un Plano espiritual de la Esfera Exterior (ver barra lateral de la pág. 132), conectando tu espíritu sin transportarlo por entero. Tus golpes y conjuros obtienen los rasgos de alineamiento del Plano elegido, lo que inflige daño adicional a las criaturas que tienen alguna debilidad frente a alguno de

dichos rasgos de alineamiento. Además, el Plano te protege de la energía de los alineamientos que se oponen al mismo. Obtienes resistencia 5 al daño de los alineamientos que se oponen a los de tu Plano elegido. Por ejemplo, si eliges Cielo, tus golpes o que tienen los rasgos bueno y legal, y obtienes resistencia caótico y maligno. Si eliges el Osario, en su lugar la resistencia es a daño negativo y positivo.

Potenciado (+2) La resistencia se incrementa en 5.

SINTONIZACIÓN POSITIVA — CONJURO 3

CURACIÓN NIGROMANCIA POSITIVO

Tradiciones divina, primigenia

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal

Alcance toque; **Objetivos** 1 criatura viva o muerta viviente

Tirada de salvación Voluntad; **Duración** mantenido hasta 1 minuto

Sintonizas a una criatura con el Plano de la Energía Positiva, conectando su fuerza vital con él, sin transportarlo por completo. La apariencia de la criatura adopta colores más brillantes. Si la criatura está viva, se cura de inmediato 1d8 Puntos de Golpe y lo mismo al final de cada uno de tus turnos. Los efectos que incrementan la curación tan sólo incrementan la curación inicial.

Si la criatura es un muerto viviente o dispone de curación negativa, en su lugar sufre 1d8 daño positivo, dependiendo del resultado de su salvación de Voluntad.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada

Éxito La criatura resulta dañada una vez y el conjuro se acaba.

Fallo La criatura resulta dañada de inmediato y al final de cada uno de tus turnos (por lo tanto, dos veces en el asalto en el que Lanzas el conjuro).

Fallo crítico Igual que en fallo, y el daño se dobla.

Potenciado (+3) Tanto el daño como la curación se incrementan en 1d8.

SIRVIENTE PERSISTENTE — CONJURO 2

CONJURACIÓN

Tradición arcana, ocultista

Lanzamiento 1 minuto (material, somático, verbal)

Alcance 120 pies (*36 m*); **Área** explosión de 60 pies (*6 m*)

Duración hasta tus siguientes preparativos diarios

Llamas a un *sirviente invisible* (*Reglas básicas*, pág. 378) y le encargas que lleve a cabo una tarea específica de forma repetitiva. Elige una instrucción básica, como por ejemplo barrer el suelo o recoger todos los objetos del suelo y colocarlos en un recipiente designado. El sirviente lleva a cabo la tarea una u otra vez mientras dura el conjuro, aunque no puede abandonar el área del mismo.

El sirviente no es un esbirro y no hace falta que Mantengas el conjuro para que continúe actuando. Sin embargo, actúa en su propio tiempo y por lo tanto no puede llevar a cabo nada útil durante un encuentro, incluso si tiene lugar dentro del alcance del conjuro.

Las tareas que se basan en el ritmo, la discreción o una destreza manual significativa están condenadas al fracaso. Por ejemplo, un sirviente a quien se le encargue recoger objetos del suelo no discriminará entre basura, tesoros extraviados u objetos que deben estar en el suelo, como por ejemplo una trampa para ratones.

SOBRECARGA OCULAR — CONJURO 4

CONTINGENCIA ILUSIÓN INCAPACITACIÓN VISUAL

Tradiciones arcana, ocultista, primigenia

Lanzamiento 10 minutos (material, somático, verbal)

Duración 24 horas

Cuando una criatura está a punto de atacarte, la saltas con ilusiones estremecedoras, rodeando por completo sus ojos con fogonazos cegadores de movimiento y color. Cuando el conjuro se completa, obtienes la reacción Sobrecargar visión; una vez la utilizas, el conjuro se acaba.

Sobrecargar visión ↻ (concentrar); **Desencadenante** Una criatura a 60 pies (*18 m*) o menos va a llevar a cabo una tirada de ataque contra ti; **Efectos** La criatura desencadenante debe salvar contra Voluntad.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

Éxito El objetivo queda deslumbrado hasta el final del turno actual.

Fallo El objetivo queda cegado hasta el final del turno actual.

Fallo crítico El objetivo queda cegado hasta el final del turno actual y deslumbrado durante 1 minuto.

SOMBRA INNOMBRABLE — CONJURO 9

EMOCIÓN ILUSIÓN MENTAL MIEDO MUERTE SOMBRA VISUAL

Tradición arcana, ocultista

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal

Alcance 120 pies (*36 m*); **Objetivos** 1 criatura

Tirada de salvación Voluntad; **Duración** variable

Alteras la sombra de una criatura, transformándola en un monstruo terrorífico que intenta devorarla. La criatura debe salvar contra Voluntad. Una criatura con el estado asustado debido a este conjuro debe dedicar al menos una de sus acciones cada turno a, o bien atacar utilizando su sombra (con un Golpe inefectivo) o huir de su sombra (utilizando una acción para alejarse como si tuviera el estado huyendo).

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

Éxito El objetivo queda asustado 2.

Fallo El objetivo queda asustado 3. No puede reducir su valor de asustado por debajo de 1 durante 1 minuto.

Fallo crítico El objetivo tiene tanto miedo que podría morir instantáneamente. Debe tener éxito en una salvación de Fortaleza o morir; esa salvación tiene el rasgo incapacitación. Si tiene éxito en esta salvación, el objetivo queda asustado 4 y no puede reducir dicho valor por debajo de 1 durante 1 minuto.

SOMBRAS FERALES — CONJURO 2

NIGROMANCIA

Tradiciones primigenia

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal



Viaje más allá

20 de farasto del 4715

El amanecer nos encontró a Pimienta ya mi comunicándonos en el jardín empapado por el rocío, como llevamos haciendo cada mañana durante años. Mientras nos sentamos en silencioso compañerismo, con sus plumas iridiscentes brillando al sol, elegimos nuestros conjuros y comprobamos de nuevo nuestros componentes. Por mucho que se haya convertido en rutina, pronto nos enfrentaremos juntas a lo desconocido.

Hoy empieza lo que podría ser el capítulo final de nuestra aventura. Hemos reunido a otros alrededor de nuestra causa, y se embarcarán en el viaje con nosotros. Los poderes divinos de mi patrón a los que accedo a través de Pimienta siempre han sido misteriosos, pero finalmente hemos descubierto el diapasón que ha de guiar nuestro viaje. He preparado el conjuro que nos ha de llevar a todos al Plano del Aire, donde creo que han tenido lugar mis lecciones oníricas, y donde espero descubrir finalmente cómo fomentar el propósito de mi patrón.

Aunque recuerdo con cariño mi infancia, yo instruiría a los jóvenes de hoy de modo diferente. Los animaría a que fueran a aquel bosque y a buscar sin miedo lo desconocido. Estoy tan agradecida del camino que he encontrado. Sólo desearía haber emprendido antes el viaje.

Área cono de 30 pies (*4,5 m*)
Tirada de salvación Fortaleza básica

Una oleada de niebla gris formada de energía negativa surge de tu mano extendida, adoptando brevemente la forma de una manada de animales depredadores que se lanza cruelmente contra tus enemigos. Infliges 2d4 daño cortante y 2d4 daño por energía negativa a las criaturas en el área. Las sombras atacan con singular ferocidad a quienes son más vulnerables: las criaturas tumbadas o las que sufren daño persistente por sangrado sufren un penalizador -2 por estatus a su salvación.

Potenciado (+1) El daño cortante y el daño negativo se incrementan en 1d4 cada uno.

SOPLO DE VENENO — TRUCO 1

EVOCACIÓN INHALADO TRUCO VENENO

Tradición arcana, primigenia
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance 5 pies (*1,5 m*); **Objetivos** 1 criatura
Tirada de salvación Fortaleza

Exhalas una nube brillante de aliento tóxico a la cara de un enemigo. El objetivo sufre tanto daño por veneno como tu modificador al lanzamiento de conjuros y 2 daño persistente por veneno, dependiendo de su salvación de Fortaleza.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada
Éxito El objetivo sufre la mitad del daño inicial y del persistente.
Fallo El objetivo sufre el daño inicial y el persistente completos.
Fallo crítico El objetivo sufre el doble del daño inicial y del persistente.
Potenciado (+2) El daño inicial por veneno se incrementa en 1d8 y el daño persistente por veneno se incrementa en 1.

TELARAÑA DE OJOS — CONJURO 3

ADIVINACIÓN ESCUDRIÑAMIENTO

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** hasta 5 criaturas voluntarias
Duración 10 minutos

Sitúas un sensor de escudriñamiento invisible en cada objetivo, justo por encima de sus ojos. Cada sensor mira hacia donde el objetivo mira, y todos los objetivos pueden vincular brevemente su visión para poder ver cosas que uno de ellos ve pero los otros podrían no ver. Cada objetivo puede utilizar una acción, que tiene el rasgo concentrar, para compartir lo que ve con cualquier número de otros objetivos hasta el final de su siguiente turno. Sólo una criatura puede compartir su visión en un momento dado por lo que, si otro objetivo lleva a cabo esta acción, el efecto se acaba para cualquier objetivo que compartiera previamente su visión.

Esto mejora cómo de bien perciben los receptores cualquier cosa a la que está mirando la criatura que comparte. Por ejemplo, si una criatura no ha sido detectada por un receptor pero está siendo observada por la criatura que comparte, la primera pasa a ser observada también por el receptor. Típicamente, a la criatura se la ve como un perfil brillante sobreimpreso sobre su posición. Esto podría permitir que el receptor designara como objetivo a una criatura a la que de otra forma no podría; sin embargo, la cobertura y la línea de efecto aún podrían evitar o impedir las designaciones como objetivo y los ataques. Esto sólo puede mejorar la visión del receptor, no reducirla; por ejemplo, si un enemigo no había sido detectado por la criatura que comparte y estaba siendo observado por un receptor, éste seguiría pudiendo observar claramente al enemigo.

Una vez se detiene la visión compartida, se acaban sus beneficios. Que una criatura esté oculta o no detectada se basa todavía en la última información que un objetivo tenía antes de que se acabara la visión compartida. Por ejemplo, esto significa que si una criatura está detrás de una pared y no se ha movido, sigue estando escondida en lugar de no detectada por un receptor que es testigo de su posición actual.

TEMPESTAD DE SOMBRAS — CONJURO 7

ENCARNAR NIGROMANCIA

Tradiciones arcana, divina, ocultista
Lanzamiento ❖❖❖ material, somático, verbal
Alcance 100 pies (*30 m*)
Duración hasta el final de tu siguiente turno

Canalizas las fuerzas de la muerte en vida para reclamar brevemente una amalgama de muertos vengativos, abatidos tanto por tus enemigos como por tus aliados. Dicha amalgama se manifiesta como un gran tornado de rostros aullantes e insus-

tanciales. Ocupa el espacio de una criatura Enorme y tiene una Velocidad de 60 pies (*18 m*).

Llegada (negativo) *Vórtice de la muerte* Todas las criaturas enemigas en una emanación de 60 pies (*18 m*) deben salvar contra Fortaleza con los siguientes efectos.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada.

Éxito La criatura queda drenada 1.

Fallo La criatura queda drenada 2.

Fallo crítico La criatura queda drenada 3.

Partida (emoción, mental, miedo) *Aullido de eternidad* Los muertos vengativos emiten un grito angustioso. Todos tus enemigos en una emanación de 100 pies (*30 m*) deben salvar contra Voluntad con los siguientes efectos.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada

Éxito La criatura queda asustada 1.

Fallo La criatura queda asustada 3.

Fallo crítico La criatura queda asustada 3. Además, huye durante 1 asalto o hasta que deja de estar asustada, lo que sucede primero.

TIRÓN GRAVITATORIO — CONJURO 1

EVOCACIÓN

Tradiciones arcana, ocultista

Lanzamiento ◆ a ◆◆◆

Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura

Tirada de salvación Fortaleza

Alterando de repente la gravedad, atraes hacia ti al objetivo. El objetivo es atraído 10 pies (*3 m*) hacia ti a si falla una salvación de Fortaleza. Con un fallo crítico, también queda tumbado. Los efectos de este conjuro cambian dependiendo del número de acciones que has dedicado al Lanzar este conjuro.

◆ **(somático)** El conjuro designa como objetivo a una criatura.

◆◆ **(somático, verbal)** El conjuro designa como objetivo a una criatura y tira de ella 20 pies (*6 m*) en lugar de 10 (*3 m*).

◆◆◆ **(material, somático, verbal)** El conjuro designa como objetivos hasta a 5 criaturas.

TORBELLINO — CONJURO 8

AIRE EVOCACIÓN

Tradiciones primigenia

Lanzamiento ◆◆◆ material, somático, verbal

Alcance 500 pies (*150 m*); **Área** cilindro con un radio de 15 pies (*4,5 m*),y 80 pies (*24 m*) de altura

Tirada de salvación Reflejos; **Duración** mantenido hasta 1 minuto

Unos poderosos vientos se unen en un tornado devastador. Sólo puedes Lanzar este conjuro si estás en exteriores o si el techo tiene 80 pies (*24 m*) o más. Todas las casillas del torbellino son terreno difícil.

Todas las criaturas en el área sufren 5d10 daño contundente al ser azotadas por fuertes vientos que portan escombros (salvación de Reflejos). Cada vez que Mantienes el conjuro puedes mover el torbellino hasta 30 pies (*9 m*) en línea recta. Cada criatura atravesada por el torbellino sufre el daño (salvación de Reflejos). Una criatura sólo puede ser afectada por un torbellino una vez por asalto.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada

Éxito La criatura sufre mitad de daño.

Fallo La criatura sufre daño completo y se eleva 10 pies (*3 m*) por los aires. Si no tiene Velocidad de volar, la criatura obtiene una igual a su Velocidad hasta que, o bien llega al suelo o deja de estar en el área del torbellino, con la probabilidad de que se caiga cuando se acabe el conjuro o cuando salga del área.

Fallo crítico Como fallo, pero la criatura sufre doble daño y se eleva 20 pies (*6 m*) por los aires.

Potenciado (+1) Incrementa en 1d10 el daño contundente.

TORMENTA DE PÉTALOS — CONJURO 4

AIRE CONJURACION PLANTA

Tradiciones primigenia

Lanzamiento ◆◆ somático, verbal

Alcance 120 pies (*36 m*); **Área** explosión con un radio de 15 pies (*4,5 m*).

Duración 1 minuto

Invocas una nube de pétalos de flor, afilados como navajas, que el viento agita violentamente. Toda criatura que entra en la tormenta o empieza su turno en la misma sufre los cortes producidos por los afilados bordes de los pétalos. Son 2d10 daño cortante, con derecho a una salvación básica de Reflejos. Una criatura tan sólo puede sufrir daño de los pétalos una vez por asalto. Al final de la duración, la tormenta se calma y los pétalos caen inofensivamente al suelo.

Potenciado (+2) El daño se incrementa en 1d10.

TORRENTE DE RADIACIÓN INTERNA — CONJURO 2

FUERZA LUZ NIGROMANCIA

Tradiciones divina, ocultista

Lanzamiento ◆◆ hasta 2 asaltos

Área línea de 60 pies (*18 m*) o más

Tirada de salvación Reflejos básica

Manifiestas gradualmente tu energía espiritual en el cuenco de tus manos antes de disparar una tormenta de rayos que infligen 4d4 daño por fuerza a todas las criaturas en una línea de 60 pies (*18 m*). Las criaturas del área deben hacer una salvación básica de Reflejos. Con un fallo crítico, también quedan cegadas durante 1 asalto. El número de acciones dedicado cuando Lanzas el conjuro determina el área. Si la línea traviesa un área de oscuridad mágica o designa como objetivo a una criatura afectada por la oscuridad mágica, *torrente de radiación interna* intenta contrarrestar la oscuridad.

◆◆ **(somático, verbal)** La línea mide 60 pies (*18 m*) de longitud.

◆◆◆ **(material, somático, verbal)** La línea mide 120 pies (*36 m*) de longitud.

Dos asaltos La línea mide 120 pies (*36 m*) de longitud. Si dedicas 3 acciones a lanzar el conjuro, puedes dejarlo sin acabar y dedicar otras 3 acciones del siguiente turno para potenciarlo aún más. Si lo haces, el daño infligido por este conjuro se incrementa en 4d4 y entras en un estado brillante durante 1 minuto, lo que hará que brilles con luz e inflijas 1 daño por fuerza a todas las criaturas que acaben su turno adyacentes a ti.



(Potenciado +1) El daño inicial, así como el daño adicional por el tiempo de lanzamiento de 2 acciones, se incrementan en 4d4 cada uno y el daño a las criaturas adyacentes infligido cuando estás en tu estado brillante se incrementa en 1.

TRANSPOSICIÓN INESPERADA CONJURO 6

CONJURACIÓN TELETRANSPORTE

Tradiciones arcana, ocultista

Lanzamiento ↷ verbal; **Desencadenante** Eres designado como objetivo de un golpe enemigo

Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura distinta al enemigo desencadenante

Tirada de salvación Voluntad

Cuando te atacan, intentas intercambiar rápidamente tu posición con la de otra criatura. Si una criatura no quiere intercambiar su posición contigo, debe salvar contra Voluntad. Las criaturas voluntarias fallan la salvación automáticamente. Si intercambias tu posición con éxito con el objetivo, el ataque desencadenante se resuelve contra dicha criatura como si fuera el objetivo original del mismo. Tras el intercambio, tanto el objetivo como tú sois temporalmente inmunes a este conjuro durante 1 minuto. Si el objetivo es voluntario, el intercambio de lugar es automático. Si no lo es, puede hacer una salvación de Voluntad. Si el objetivo tiene éxito en su salvación, ninguno de los dos os teletransportáis.

TUTOR OPORTUNO CONJURO 2

ADIVINACIÓN MENTAL

Tradiciones arcana, ocultista

Lanzamiento ❖ somático

Alcance toque; **Objetivos** tu eidolón o familiar

Duración mantenido hasta 1 minuto

Creas una especie de conexión astral entre tu eidolón o familiar y los Archivos Akáshicos (un semiplano que consiste en una enorme biblioteca psíquica) y después recurres a la criatura en busca de consejo. Si lanzas este conjuro sobre tu familiar, éste puede sumar tu modificador por característica lanzadora de conjuros a las pruebas de Recordar conocimiento de una habilidad de Saber a tu elección, en gran medida como hace con Acrobacias y Sigilo. Tu familiar tiene que disponer de la aptitud de familiar habla para poder compartir contigo cualquier información obtenida.

Si lanzas este conjuro sobre tu eidolón, en su lugar obtiene el nivel entrenado en la habilidad de Saber apropiada. Si pierdes el contacto físico con el objetivo, su conexión con los Archivos Akáshicos se pierde, y el conjuro se acaba de inmediato.

UNO CON LA TIERRA CONJURO 9

PLANTA TIERRA TRANSMUTACIÓN

Tradiciones primigenia

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal

Duración 1 minuto

Te fundes con un rasgo natural adyacente cuyo volumen es suficiente para que encajes en él junto con las posesiones que llevas encima, como por ejemplo el suelo o un árbol grande. Tu forma fusionada es visible en el interior del rasgo y las criaturas que pueden designar como objetivo y atacar de forma natural, aunque tienes cobertura y puedes utilizarla para Esconderte o Ponerte a cubierto en el interior del rasgo. Puedes lanzar conjuros desde el interior del rasgo si no requieren una línea de efecto más allá del mismo. Puedes Disipar el conjuro. Cuando estás fusionado, obtienes los siguientes beneficios adicionales.

- Eres consciente de inmediato de los rasgos del terreno que te rodea y obtienes sentido de la vibración como un sentido impreciso con un alcance de 200 pies (*60 m*).
- Puedes llevar a cabo Golpes de venganza del terreno ordenando a las plantas, las piedras y otros rasgos naturales que ataquen a tus enemigos. Se trata de Golpes cuerpo a cuerpo que utilizan tu tirada de ataque de conjuros, pueden designar como objetivo a cualquier criatura a 60 pies (*18 m*) de ti e infligen 5d12 daño contundente, perforante o cortante. Tú eres quien elige el tipo de daño cada vez que das un Golpe de venganza del terreno.
- Dedicando una sola acción, que tiene el rasgo concentrar, puedes aumentar o disminuir la temperatura ambiental cambiándola a un paso más cálido de lo normal, un paso más frío de lo normal o la temperatura normal.
- Como una actividad de 2 acciones que tiene el rasgo concentrar, puedes crear o eliminar el terreno difícil causado por terreno natural en una explosión de 20 pies (*6 m*) con un radio de 200 pies (*60 m*).

Todas tus alteraciones al terreno se acaban cuando se acaba el conjuro. Un daño físico significativo causado al rasgo natural mientras estás en su interior te expulsa y te inflige 10d6 daño.

VAPORES INFLAMABLES CONJURO 5

CONJURACIÓN VENENO

Tradiciones arcana, primigenia

Lanzamiento ❖❖❖ material, somático, verbal

Alcance 120 pies (*36 m*); **Área** explosión de 20 pies (*6 m*)

Duración 1 minuto

Enviando magia a gran profundidad bajo tierra, conjuras una nube de gases tóxicos que degeneran rápidamente en vapores volátiles. Los gases son invisibles, requiriendo una prueba de Percepción con éxito contra tu CD de conjuros para ser detectados visualmente, aunque su olor acre y sus efectos tóxicos quedan claro en cuanto una criatura entra en la nube. Una criatura que entra en la nube o que se encuentra en su interior al inicio de su turno sufre 2d6 daño por veneno. Una criatura tan solo puede sufrir el daño por veneno debido a los vapores inflamables una vez por asalto.

Un asalto después de que conjures la nube, los gases pierden estabilidad y se convierten en inflamables. Si una llama abierta entra en contacto con la nube o alguien dentro del área utiliza un efecto de fuego, la nube detona en una llama enorme que



inflige 10d6 daño por fuego a todas las criaturas en su interior, y el conjuro se acaba.

Potenciado (+2) El daño por veneno se incrementa en 1d6 y el daño por fuego de una explosión se incrementa en 2d6.

VIBRACIONES DOLOROSAS CONJURO 4

EVOCACIÓN SÓNICO

Tradiciones divina, ocultista

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal

Alcance 100 pies (30 m); **Objetivos** 1 criatura viva

Tirada de salvación Fortaleza

Envías potentes ondas de sonido que atraviesan el cuerpo del oponente, haciendo vibrar dolorosamente sus huesos y sus órganos internos. La criatura sufre 8d6 daño sónico y debe hacer una salvación de Fortaleza.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

Éxito El objetivo sufre mitad de daño.

Fallo El objetivo sufre daño completo, queda indispuesto 1 y ensordecido durante un asalto.

Fallo crítico El objetivo sufre daño completo, queda indispuesto 2 y ensordecido durante 1 minuto.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 2d6.

VISIÓN DE LOS ÓRGANOS CONJURO 3

ADIVINACIÓN REVELACIÓN

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal

Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura viva o muerta viviente que dispone de órganos

Duración 1 minuto

Ves al objetivo como si hubiera sido disecado y expuesto frente a ti. Mientras dura el conjuro, obtienes un modificador +2 por circunstancia a las pruebas de Medicina contra el objetivo, que depende de sus órganos, pero también tienes un penalizador -2 por circunstancia a las pruebas de Medicina que dependen de ver su piel.

Cuando Lanzas el conjuro, haz una prueba especial de Recordar conocimiento utilizando Medicina para visualizar y discernir un órgano vital. Si dispones de una habilidad de Saber apropiada a la criatura, puedes usarla en lugar de Medicina. Si tienes éxito, la siguiente vez que inflige es daño perforante o cortante al objetivo con un Golpe o conjuro, infliges además 4d6 daño adicional de precisión. Una vez cada uno de tus turnos subsiguientes, puedes utilizar una sola acción para intentar de nuevo la prueba especial de Recordar conocimiento. El



Primera lección

11 de abadio de 4681

La pasada noche, soñé con una tormenta.

Sin embargo, no fue un sueño normal. Pimienta estaba conmigo, en las ruinas de una vieja torre, mientras los relámpagos iluminaban el cielo. El terreno, envuelto en niebla, más allá de la torre se asemejaba a nubes que pretendieran ser sólidas.

Una figura surgió del viento oscurecedor. ¿O formaba parte del viento? Parecía casi insustancial en los bordes, y el relámpago le brillaba tras los ojos cuando nos miraba, ni con hostilidad ni con bienvenida. Ansiosa por no faltarle al respeto, y presa de repentinas sospechas le pregunte: "¿Eres mi patrón?".

"¡Qué más quisiera, tan solo soy un emisario", replicó la figura, "pero le complacen tus progresos. Te traigo una lección, de su parte". Extendió la mano y Pimienta alzó el vuelo, a la vez que una chispa violeta surgía desde las pupilas del emisario hasta el ave, que aterrizó en su brazo a la vez que yo notaba cómo aprendía a manipular el aire a mi alrededor para que yo pudiera respirar en cualquier entorno.

"Los elementos te ayudan en tu viaje", dijo el emisario mientras Pimienta volvía a mí, y conforme los vientos se reforzaban con sus palabras me di cuenta de que me mostraba cómo debilitar a alguien contra el poder de los elementos Bueno es saberlo, pero espero no tener que poner ese conocimiento a prueba.

Tanto la gratitud como incontables preguntas me llenaban la mente pero, antes de que pudiera hablar, me desperté debido a los ruidos de la ciudad, que la brisa transportaba a través de mi abierta ventana.

daño adicional no es acumulativo, por lo que hace la prueba +1 vez antes de un Golpe o conjuro no imparte beneficio adicional alguno.

Potenciado (+1) El daño de precisión se incrementa en 1d6.

VOLUTAS DE LLAMAS CONJURO 2

EVOCACIÓN FUEGO

Tradiciones arcana, primigenia

Lanzamiento ◆◆ somático, verbal

Duración 1 minuto

Tres volutas de fuego que brillan débilmente flotan alrededor de tu cabeza. Cada vez que impactas a una criatura con un Golpe, una de las volutas sale disparada contra dicha criatura, infligiendo 1d4 daño por fuego. Si lanza un conjuro con el rasgo fuego mientras tienes menos de tres volutas, aparece una nueva.

Potenciado (+2) El daño se incrementa en 1d4.

VÓRTICE DE LLAMAS CONJURO 6

AIRE EVOCACIÓN FUEGO

Tradiciones arcana, primigenia

Lanzamiento ◆◆◆ material, somático, verbal

Alcance 120 pies (*36 m*); **Área** cilindro con un radio de 5 pies (*9 m*), y 40 pies (*30 m*) de altura

Tirada de salvación Reflejos básica; **Duración** mantenido hasta 1 minuto

Combinas un infierno ardiente y corrientes de aire en un vórtice flamígero. Sólo puedes lanzar este conjuro si estás en exteriores o si el techo tiene 40 pies (*12 m*) o más. Todas las casillas en el vórtice son terreno difícil para las criaturas voladoras.

Todas las criaturas en el área sufren 3d4 daño contundente y 3d6 daño por fuego al ser azotadas por ráfagas de aire ardiente, con derecho a una salvación básica de Reflejos. Cada vez que Mantienes el conjuro puedes mover el torbellino hasta 20 pies (*6 m*) en línea recta. Todas las criaturas atravesadas por el torbellino sufren el daño, con derecho a una salvación básica de Reflejos. Una criatura sólo puede sufrir daño de un vórtice de llamas una vez por asalto.

Potenciado (+2) El vórtice inflige 1d4 daño contundente adicional y 1d6 daño por fuego.

ZARCILLO ASESINO CONJURO 4

ATAQUE CONJURACIÓN PLANTA

Tradiciones primigenia

Lanzamiento ◆◆ somático, verbal

Alcance 60 pies (*18 m*); **Objetivos** 1 criatura adyacente a una superficie plana

Duración 1 minuto

Convocas a un zarcillo espinoso y reptante que intenta constreñir y aplastar a un enemigo contra un muro u otra superficie. Haz una tirada de ataque de conjuros contra la CD de

Fortaleza del objetivo. Con un éxito, la criatura es apresada y sufre 3d6 daño contundente y 2d8 daño perforante. Al final del turno de dicha criatura, si sigue apresada por el zarcillo, sufre 2d6 daño contundente.

La CD de Huir del zarcillo es igual a tu CD de conjuros. Una criatura puede atacar al zarcillo en un intento de romper su presa. La CA del zarcillo es igual a tu CD de conjuros, y el zarcillo es destruido si sufre 20 o más daño. Destruir los zarcillos (o huir de ellos) acaba con el conjuro. Puedes Disipar el conjuro.

Potenciado (+2) El daño contundente inicial se incrementa en 1d6, el daño perforante inicial se incrementa en 1d8 y el daño que una criatura sufre por acabar su turno apresada por el zarcillo se incrementa en 1d6.

ZARPA SACAOJOS — TRUCO 1

ATAQUE MORFISMO TRANSMUTACIÓN TRUCO

Tradiciones arcana, primigenia
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance toque; **Objetivos** 1 criatura

Transformas temporalmente tu extremidad en un apéndice provisto de garras. Haz una tirada de ataque de conjuros cuerpo a cuerpo contra la CA de tu objetivo. Si aciertas, infliges daño cortante o perforante (tú eliges) en una cantidad igual a 1d6 más tu modificador por característica lanzadora de conjuros. Con un éxito crítico, infliges doble daño más 1d4 daño persistente por sangrado.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 1d6 y el daño persistente por sangrado, en 1d4.

ZONA ELEMENTAL — CONJURO 2

EVOCACIÓN

Tradiciones arcana, primigenia
Lanzamiento ❖❖ somático, verbal
Alcance 120 pies (36 m); **Área** explosión de 20 pies (*6 m*) de radio
Duración 1 minuto

Elige un rasgo elemental: agua, aire, fuego o tierra. La *zona elemental* obtiene el rasgo elegido. Imbuyes el área con la energía en bruto de dicho elemento, creando una zona que emite y amplifica la magia de dicho tipo. La temperatura puede subir o bajar de repente, se podría formar una nube de tormenta, o algo parecido. Los conjuros con el rasgo elemental elegido lanzados contra criaturas en la zona obtienen un bonificador +2 por estatus a un tipo de daño de los que el conjuro inflige basado en el rasgo elegido: contundente o electricidad para aire, contundente para tierra, fuego para fuego y contundente o frío para agua. El lanzador es quien elige tipo para sumarle el bonificador si el conjuro inflige más de un tipo elegible. Este bonificador se reduce a la mitad si el conjuro no utiliza un espacio de conjuro (como por ejemplo un truco, un conjuro de foco o un conjuro innato).

La zona no tiene efecto sobre el conjuro si éste no inflige daño de un tipo elegible.

Potenciado (+2) El bonificador por estatus se incrementa en 1.





CONJUROS DE FOCO

Los magus y los convocadores utilizan magia poderosa para ayudarse a sí mismos y a sus eidolones. Los conjuros de confluencia de un magus han sido creados especialmente para el combate, mezclando pericia marcial y mágica y permitiéndole recuperar el uso de Impacto de conjuro. Mientras tanto, los conjuros de vínculo de un convocador extraen su energía (o a veces incluso la transforman) del vínculo entre el convocador y el eidolón.

SECRETOS DE LA MAGIA
INTRODUCCIÓN
PUNTOS ESENCIALES DE LA MAGIA
CLASES
CONJUROS
OBJETOS MÁGICOS
EL LIBRO DE LA MAGIA ILIMITADA
GLOSARIO E ÍNDICE

Magus

ASALTO ACELERADO — FOCO 7

POCO COMÚN | MAGUS | TRANSMUTACIÓN

Lanzar ❖ somático

Duración 1 minuto

Recurres a tu magia para acelerar tus ataques. Obtienes el estado acelerado y puedes utilizar la acción adicional de cada asalto tan sólo para acciones de Golpe.

ASALTO DIMENSIONAL — FOCO 1

POCO COMÚN | CONJURACIÓN | MAGUS | TELETRANSPORTE

Lanzar ❖ verbal

Alcance la mitad de tu Velocidad

Das tumbos por el espacio, llevando a cabo un salto dimensional correcto con el fin de colocarte mejor para un ataque. Te teletransportas a cualquier casilla dentro del alcance del conjuro y que te pone al alcance de una criatura, para después llevar a cabo un Golpe cuerpo a cuerpo contra ella.

BASTÓN GIRATORIO — FOCO 1

POCO COMÚN | EVOCACIÓN | MAGUS

Lanzamiento ❖ verbal; **Requisitos** Empuñas un bastón.

Haces girar tu bastón con una floritura que recuerda a los malabares, atacando a los enemigos y transformando el impulso en energía mágica para cargar tu siguiente Impacto de conjuro. Da un Golpe cuerpo a cuerpo con tu bastón contra un enemigo y después un segundo Golpe cuerpo a cuerpo, también con el bastón, contra un enemigo diferente. Tu penalizador por ataque múltiple se aplica a ambos ataques de la forma habitual.

COLMILLO DE FUERZA — FOCO 1

POCO COMÚN | EVOCACIÓN | FUERZA | MAGUS

Lanzar ❖ somático

Alcance varía; **Objetivos** 1 criatura

Conviertes brevemente tu ataque en fuerza pura para sobrepasar las defensas de tu oponente. Elige un objetivo dentro de tu alcance, o el de un arma cuerpo a cuerpo que estás empuñando. Si puedes utilizar Impacto de conjuro con un arma a distancia (con el estudio híbrido distancia de luz estelar, por ejemplo), puedes designar como objetivo a una criatura en el primer incremento de rango de distancia de tu arma a distancia. Por un instante, transformas tu arma o tu ataque sin armas en una púa de pura fuerza, reemplazando todas sus estadísticas y aptitudes normales. El *colmillo de fuerza* inflige automáticamente 1d4+1 daño por fuerza al objetivo.

Potenciado (+2) El daño se incrementa en 1d4+1.

CONTRAMEDIDA EN CASCADA — FOCO 3

POCO COMÚN | ABJURACIÓN | MAGUS

Lanzamiento ❖ somático; **Requisitos** Te estás beneficiando de Cascada arcana.

Duración hasta que acaba la posición Cascada arcana.

Ajustas rápidamente tu Cascada arcana para que ofrezca protección mágica. Obtienes resistencia 5 al daño procedente de conjuros. De la forma habitual, usar Cascada arcana de nuevo significa que has acabado la posición, y el conjuro también acaba.

Potenciado (+3) La resistencia se incrementa en 5.

ESTRELLA FUGAZ — FOCO 1

POCO COMÚN | ADIVINACIÓN | MAGUS

Lanzamiento ❖ verbal; **Requisitos** Empuñas un arma a distancia o un arma arrojadiza.

Lanzas un proyectil que vuela en línea recta y deja tras de sí el rastro ardiente de un meteoro. Da un Golpe a distancia, ignorando el ocultamiento del objetivo y reduciendo su cobertura en un grado sólo para este Golpe (de mayor a estándar, de estándar a menor y de menor a ninguna). Si el Golpe impacta, la cola del meteorito cuelga en el aire. Esto proporciona los beneficios de negación de ocultamiento y reducción de cobertura a cualquier ataque hecho contra la criatura (por cualquiera) hasta el inicio de tu siguiente turno.

GOLPE ATRONADOR — FOCO 1

POCO COMÚN | EVOCACIÓN | MAGUS | SÓNICO

Lanzamiento ❖ verbal; **Requisitos** Empuñas un arma cuerpo a cuerpo a dos manos.

Haces girar a tu enorme arma, creando una oleada de vibraciones sónicas que derriban a las criaturas. Da un Golpe cuerpo a cuerpo con tu arma a dos manos. Cada criatura en un cono de 15 pies (4,5 m) de ti debe hacer una salvación básica de Fortaleza contra tu CD de conjuros o sufrir 2 daño sónico. Con un fallo crítico, la criatura queda tumbada. El objetivo de tu Golpe tiene que encontrarse en el interior del cono, o el efecto falla.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 1.

GOLPE ESCUDADOR — FOCO 1

POCO COMÚN | ABJURACIÓN | MAGUS

Lanzamiento ❖ verbal

Cuando atacas a un enemigo, tu magia de custodia transforma tu



REGÍMENES DE MAGUS

Los regímenes que utilizan los magi para recuperar su foco son altamente personales, pero con alguna dificultad conseguí descubrir unos cuantos:

Un magus hierro inexorable practica levantamiento de pesos, vinculados a un mecanismo que da cuidadosamente la vuelta a las páginas de su libro de conjuros mientras el magus practica.

Otro, un magus broquel brillante, hace malabares con espada, escudo, libro de conjuros y más cosas, y de alguna forma consigue leer el libro.

A cierto magus semielfo sombra risueña le encanta practicar esquivando a un aliado enfurecido que le persigue mientras lee su libro.

Mientras tanto, cierta magus luz estelar en particular coloca su libro de conjuros justo encima de su diana mientras practica a la vez tiro con arco y lectura a distancia, evitando por supuesto darle al libro.

Y también hay un magus bastón giratorio que camina por la cuerda floja o por pasos estrechos con el bastón en la mano, equilibrando su libro de conjuros en el centro.

VINCULACIÓN DE EIDOLONES

Un convocador recupera su foco pasando tiempo con su eidolón, pero esto puede adoptar diversas formas. He reunido una lista de sugerencias para convocadores de cada una de las tradiciones.

Los convocadores arcanos sugirieron leer un libro juntos, distraerse con concursos de acertijos o de preguntas triviales, resolver rompecabezas de herrero o contar tesoro.

Los convocadores divinos recomendaron practicar los edictos de un dios compartido, estudiar juntos las escrituras, abrazando y compartiendo la fe en uno en el otro o rezar.

Los convocadores ocultistas propusieron compartir relatos de vuestras vidas, abrazar una fuerte emoción compartida o solucionar terapéuticamente juntos vuestros problemas.

Los convocadores primigenios animaron a acariciar al eidolón, peinar o cepillar uno el pelo del otro, hacer ejercicio juntos o compartir una buena comida.

impulso en acción y alza tu escudo. Da un Golpe cuerpo a cuerpo. Entonces puedes, o bien Alzar tu escudo si tienes uno embrazado o lanzar escudo si dispones del conjuro.

IMPRESIÓN RÚNICA — FOCO 4

POCO COMÚN | EVOCACIÓN | MAGUS

Lanzar ❖ somático

Alcance toque; **Objetivos** tú o un arma que estás empuñando

Duración 1 minuto

Tus ataques sin arma o con arma obtienen los beneficios de una runa de arma elegida cuando elegiste este conjuro: *corrosiva, flamígera, congeladora, toque fantasmal, retornante, electrizante* o *tronante*. Si lanzas *impresión rúnica* sobre un arma, el conjuro acaba si dejas de empuñarla.

Si este conjuro concedería a un arma más runas de propiedad de su máximo normal, una de las runas de propiedad existentes (a tu elección) queda suprimida hasta el final del conjuro. Para ataques sin armas, si este conjuro te concedería más runas de propiedad de las que podrías tener a partir de unas *vendas de golpes poderosos*, una de las runas de propiedad existentes (a tu elección) queda suprimida de forma similar.

Potenciado (8.º) Añade *afilada* a la lista de runas que puedes elegir, así como los tipos mayores de *corrosiva, flamígera, congeladora, electrizante* y *tronante*.

CONVOCADOR

Los convocadores pueden obtener los siguientes conjuros de vínculo. *Potenciar eidolón* y *reforzar eidolón* son trucos de vínculo y lanzarlos no cuesta un Punto de Foco.

DESATAR EIDOLÓN — FOCO 1

POCO COMÚN | ABJURACIÓN | CONVOCADOR

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal

Alcance 100 pies (*30 m*); **Objetivos** tu eidolón

Duración 1 minuto

Aflojas el vínculo entre tu eidolón y tú, permitiéndole alejarse de ti un poco más durante un breve período de tiempo. Mientras el conjuro permanece activo, tu eidolón puede alejarse de ti una distancia ilimitada. Cuando acaba el conjuro, si está a más de 100 pies (*30 m*) de ti, deja de manifestarse.

EXTENDER REFUERZO — FOCO 1

POCO COMÚN | ADIVINACIÓN | CONVOCADOR | METAMAGIA

Lanzamiento ❖ verbal

Te centras en la complejidad de la magia que te vincula con tu eidolón para prolongar la duración de tus conjuros *potenciar eidolón* o *reforzar eidolón*. Si tu siguiente acción es lanzar uno u otro conjuro, haz una prueba de habilidad con la asociada a la tradición mágica obtenida de tu eidolón (como por ejemplo, Naturaleza para un eidolón primigenio). La CD suele ser una CD estándar para tu nivel, pero el DJ podría asignar una CD diferente basada en las circunstancias. El efecto depende del resultado de la prueba.

Éxito crítico El conjuro dura 4 asaltos.

Éxito El conjuro dura 3 asaltos.

Fallo El conjuro dura 1 asalto, pero no gastas el Punto de Foco para lanzarlo.

IRA DEL EIDOLÓN — FOCO 3

POCO COMÚN | CONVOCADOR | EIDOLÓN | EVOCACIÓN

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal

Área emanación con un radio de 20 pies (*6 m*) alrededor de tu eidolón

Tirada de salvación Reflejos básica

Tu eidolón libera un poderoso ataque de energía que inflige 5d6

daño de un tipo a elegir por ti cuando adquieres la dote Ira del eidolón (salvación básica de Reflejos).

Potenciado (+1) El daño adicional se incrementa en 2d6.

OLEADA DE EVOLUCIÓN — FOCO 1

POCO COMÚN | CONVOCADOR | MORFISMO | TRANSMUTACIÓN

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal

Alcance 100 pies (*30 m*); **Objetivos** tu eidolón

Duración 1 minuto

Inundas de poder a tu eidolón, creando una evolución temporal en sus capacidades. Elige uno de los siguientes efectos:

- Tu eidolón obtiene visión en la penumbra y visión en la oscuridad.
- Tu eidolón obtiene olfato como sentido impreciso hasta 30 pies (*9 m*).
- Tu eidolón puede respirar bajo el agua y obtiene una Velocidad de nadar igual a su Velocidad terrestre, o 30 pies (*9 m*), la menor de las dos cosas. Alternativamente, si tu eidolón es normalmente acuático, puede respirar aire y obtiene una Velocidad terrestre igual a su Velocidad de nadar, o 30 pies (*9 m*), la menor de las dos cosas. De una o de otra forma, obtiene el rasgo anfibio.
- Tu eidolón obtiene un bonificador +20 pies (*+6 m*) por estatus a su Velocidad.

Potenciado (3.º) Añade las siguientes opciones a la lista de efectos de entre los que puedes elegir:

- Tu eidolón se vuelve Grande, en lugar de su tamaño anterior. Esto incrementa su alcance en 10 pies (*3 m*), pero no cambia ninguna otra de sus estadísticas. Dado el vínculo especial que compartís, puedes montar en tu eidolón sin que os estorbéis mutuamente. Si otra criatura monta en tu eidolón, tanto tú como ella recuperáis tan sólo 2 acciones al inicio de vuestros turnos cada asalto, de la forma habitual.
- Tu eidolón obtiene una Velocidad de trepar igual a su Velocidad terrestre.

Potenciado (5.º) Añade las opciones de la versión de 3.er nivel y las siguientes opciones a la lista de efectos de entre los que puedes elegir:

- Tu eidolón se vuelve Enorme, en lugar de su tamaño anterior. Esto tiene los mismos efectos que la opción de 3.er nivel para convertirse en Grande, excepto que el alcance de tu eidolón se incrementa a 15 pies (*4,5 m*).
- Tu eidolón obtiene una Velocidad de volar igual a su Velocidad terrestre.

OLEADA DE VÍNCULO VITAL — FOCO 2

POCO COMÚN | CONVOCADOR | CURACIÓN | NIGROMANCIA | POSITIVO

Lanzar ❖ somático

Duración 4 asaltos

Haces un rápido gesto, trazando el vínculo entre tu eidolón y tú y aprovechando vuestra conexión para lentamente reforzar vuestra fuerza vital compartida. Tu eidolón obtiene curación rápida 4 durante 4 asaltos.

Potenciado (+1) La curación rápida se incrementa en 2.

POTENCIAR EIDOLÓN — TRUCO 1

POCO COMÚN | CONVOCADOR | EVOCACIÓN | TRUCO

CÓMO DESCRIBIR LOS CONJUROS DE VÍNCULO

La forma en que se siente lanzar un conjuro de vínculo depende profundamente de la conexión única entre un convocador y su eidolón, pero ciertas similaridades son comunes a diversos tipos de eidolón.

Los eidolones arcanos y sus convocadores tienden a experimentar un momento en el que sus mentes y sus pensamientos se alinean, un fogonazo de una mente colmena instantánea, como cuando dos personas acaban cada uno las frases de otro o dicen lo mismo a la vez. La comunidad de eruditos convocadores arcanos a veces se refiere a este momento instantáneo menor de mente colmena como "cerebro de abeja".

Los eidolones divinos y sus convocadores, en muchos casos, comparten una fe instantánea intensa el uno en el otro, un entendimiento compartido y no verbalizado de que siempre estarán allí el uno para el otro.

Los eidolones ocultistas probablemente se sienten fijados al suelo y amarrados por su convocador, que a su vez se siente flotar gracias a la emoción intrínseca del eidolón que revela a través de su espíritu.

Los eidolones primigenios y sus convocadores a menudo sienten una conexión instintiva en bruto recorrer sus venas, lo que podría hacer que adoptarán unos cuantos de los manierismos inconscientes o instintos el uno del otro durante un breve período.

Lanzar ❖ verbal

Alcance 100 pies (*30 m*); **Objetivos** tu eidolón

Duración 1 asalto

Te enfocas profundamente en el vínculo que hay entre tu eidolón y tú, y potencias el poder de los ataques de tu eidolón. Tu eidolón obtiene un bonificador +2 por estatus a las tiradas de daño con sus ataques sin armas. Si los Golpes de tu eidolón infligen más de un dado de daño por arma, su bonificador por estatus se incrementa a 2 por dado de daño de arma, hasta un máximo de +8 con cuatro dados de daño por arma.

REFORZAR EIDOLÓN — TRUCO 1

POCO COMÚN | ABJURACIÓN | CONVOCADOR | TRUCO

Lanzar ❖ verbal

Alcance 100 pies (*30 m*); **Objetivos** tu eidolón

Duración 1 asalto

Te enfocas profundamente en el vínculo que hay entre tu eidolón y tú, y refuerzas el poder de las defensas del mismo. Tu eidolón obtiene un bonificador +1 por estatus a la CA y a las tiradas de salvación, además de una resistencia a todo daño igual a la mitad del nivel del conjuro. Tu eidolón se puede beneficiar, o bien de potenciar eidolón, o bien de reforzar eidolón, pero no de ambos; si lanzas uno de ellos mientras aún dura el otro, el nuevo conjuro reemplaza al viejo.

SECRETOS DE LA MAGIA
INTRODUCCIÓN
PUNTOS ESENCIALES DE LA MAGIA
CLASES
CONJUROS
OBJETOS MÁGICOS
EL LIBRO DE LA MAGIA ILIMITADA
GLOSARIO E ÍNDICE



RITUALES

Los rituales son conjuros que cualquiera (no simplemente los lanzadores de conjuros) puede llevar a cabo, con el coste de que son más caros y consumen más tiempo. Las reglas para lanzar rituales aparecen en la pág. 408 de las Reglas básicas.

SECRETOS DE LA MAGIA
INTRODUCCIÓN
PUNTOS ESENCIALES DE LA MAGIA
CLASES
CONJUROS
OBJETOS MÁGICOS
EL LIBRO DE LA MAGIA ILIMITADA
GLOSARIO E ÍNDICE

TABLA 3-1: RITUALES POR NIVEL

Ritual	Nivel	Página
Centinela elemental	1	149
Égida del guardián	3	150
Carruaje místico	3	148
Cortina de ocultamiento	4	150
Jardín de la muerte	4	152
Ambiente de temor	5	147
Intercambio mental	5	151
Retrato del despecho	5	153
El mundo es un escenario	5	151
Apuesta de Asmodeo	6	147
Despertar objeto	6	150
Mimetismo ideal	6	153
Bañarse en sangre	8	148

AMBIENTE DE TEMOR — RITUAL 5

POCO COMÚN · CONSAGRACIÓN · EMOCIÓN · ENCANTAMIENTO · MENTAL · MIEDO

Lanzamiento 2 días; **Coste** velas, sales especiales y hierbas exóticas por valor de 80 po en total; **Lanzadores secundarios** 1

Prueba principal Arcanos u Ocultismo (experto); **Prueba secundaria** Engaño

Área 1 milla cuadrada (*2,59 km²*)

Duración 1 año

En algunos lugares, siempre parece que alguien te está observando, como si la propia tierra no te quisiera allí. Criaturas hostiles merodean por la espesura. Zarcillos de niebla tratan de desorientarte. Incluso el olor del lugar es poco acogedor. A veces, esta atmósfera lúgubre es un suceso natural. Otras veces, es el resultado del ritual *ambiente de temor*.

Para crear esta aura poco hospitalaria e intimidante, has de prepararla con sales y hierbas, recorriendo todo el perímetro de la misma durante el lanzamiento.

Una vez completado el ritual, cualquiera que entra en el área sufre un penalizador por estatus a las tiradas de salvación contra los efectos de miedo dentro del área del conjuro.

Éxito crítico El sentido de temor es particularmente potente. Todas las criaturas del área sufren un penalizador -2 por estatus a las tiradas de salvación contra los efectos de miedo.

Éxito El *ambiente de temor* tiene éxito. Todas las criaturas del área sufren un penalizador -1 por estatus a las tiradas de salvación contra los efectos de miedo.

Fallo El *ambiente de temor* fracasa.

Fallo crítico El *ambiente de temor* fracasa y los lanzadores sufren un penalizador -1 por estatus a todas sus tiradas de salvación de Voluntad durante la siguiente semana.

Potenciado (7.º) El ambiente de temor cuesta 750 po y permanece en el lugar durante 10 años.

Potenciado (9.º) El ambiente de temor cuesta 5.000 po y permanece en el lugar ilimitadamente.

APUESTA DE ASMODEO — RITUAL 6

RARO · ADIVINACIÓN · LINGÜÍSTICO

Lanzamiento 1 hora; **Coste** pergamino, tinta y un objeto de valor de cada apostante por un valor de 50 po como mínimo; **Lanzadores secundarios** de 1 a 9

Prueba principal Ocultismo (experto); **Pruebas secundarias** Sociedad

Duración Hasta que se complete la apuesta

Facilitas un acuerdo mágicamente vinculante entre tú mismo y uno o más lanzadores secundarios adicionales, donde cada participante (a quienes denominaremos a partir de ahora apostantes) apuesta algo de valor sobre el desenlace de un suceso aún por determinar. La naturaleza del suceso queda a discreción de los apostantes: una contienda de habilidad, una partida de un juego de azar o incluso que ocurra algo en el futuro distante. Aunque lleva el nombre de Asmodeo y fue inventado por gente de cariz diabólico, el ritual no tiene conexión particular alguna con el Infierno y en su lugar se basa en las conexiones ocultistas entre los apostantes. Las apuestas pueden ser cualquiera de las siguientes:

- Una promesa o posesión. Los perdedores quedan bajo los efectos de un ritual de *geas* para hacer honor a la promesa o entregar un solo objeto de su posesión, indicado en el momento de lanzamiento del conjuro. Una vez ha sido transmitida la propiedad o cumplida la promesa, nada impide que los apostantes intenten recuperar una antigua posesión.
- La vida del apostante. En cuanto el desenlace ha sido decidido, los perdedores mueren instantáneamente sin tirada de salvación que valga; este es un efecto de muerte. La siguiente vez que el ganador habría de morir, en su lugar permanece vivo e inconsciente a 0 Puntos de Golpe con un estado de moribundo 1 menor del que le mataría. Hasta que esta protección ha sido agotada, el perdedor de la apuesta no puede ser devuelto a la vida por medio alguno, ni siquiera magia poderosa como *deseo*. Una criatura y en posesión de una vida adicional como resultado de ganar una apuesta de Asmodeo no puede entrar en una nueva apuesta con una vida como aval.

Si algún participante, de forma consciente y voluntaria, intenta hacer trampas o evitar que se cumplan los términos de la apuesta, el conjuro leve determina como perdedor y resuelve en consecuencia. El conjuro no funciona si alguno de los participantes actúa contra su voluntad o está siendo mentalmente controlado



EMPATÍA, SIMPATÍA Y ODIO

La magia simpática deriva gran parte de su poder de fuerzas emocionales y espirituales, una de las razones por las que es más probable aprovecharla mediante rituales ocultistas que de otras tradiciones mágicas. Las emociones fuertes dirigidas hacia el objetivo del ritual, como por ejemplo el amor o la empatía hacia un aliado amado o el odio hacia un enemigo implacable, son a menudo clave para determinar el éxito y la efectividad del ritual.

Emociones poderosas de suficientes personas pueden incluso dar pie a semejantes efectos sin un ritual formalizado. En el dominio orco de Belkzen, Ardax el del Pelo Blanco gobierna a los orcos con puño de hierro y desafía con impunidad a poderosos señores de las runas y tiranos mágicos. Algunos eruditos postulan que las emociones colectivas de los orcos de Belkzen unidos bajo Ardax podrían haber formado un ritual pseudosimpático con suficiente poder como para desviar los odiosos conjuros de los magos que querrían ver a Ardax depuesto de su posición de liderazgo.

u obligado por algún medio, o si algún participante es inmune a la apuesta o de alguna otra forma no se ve afectado por la misma (como por ejemplo si un constructo, muerto viviente u otra criatura inmune a los efectos de muerte intentara apostar su vida). A discreción del DJ, si en algún momento se vuelve permanentemente imposible determinar el resultado de la apuesta, el conjuro acaba sin resultado.

Éxito El ritual tiene éxito.

Fallo El ritual no tiene efecto.

Fallo crítico La formulación del ritual es imperfecta y subvierte la apuesta, haciendo que todos los apostantes sean considerados perdedores sea cual sea el resultado real de la apuesta.

BAÑARSE EN SANGRE — RITUAL 8

RARO NIGROMANCIA

Lanzamiento 1 día; **Coste** hierbas y componentes alquímicos por valor de 1.000 po multiplicado por el nivel del objetivo; **Lanzadores secundarios** 2

Prueba principal Ocultismo (experto); **Pruebas secundarias** Religión, Sociedad

Alcance 20 pies (*6 m*); **Objetivo** 1 criatura viva de un nivel no superior al doble del nivel del conjuro.

Este un ritual muy antiguo, ilegal en casi todos los rincones de Golarion, pero nunca erradicado del todo. Te bañas en la sangre recién derramada de tu gente, cuyas vidas y años robas en el proceso.

Este ritual requiere que te sumerjas en un baño de sangre tratada alquímicamente, atendido por servidores silenciosos. La sangre debe ser de la misma ascendencia que la tuya, y se tiene que haber derramado en las últimas 6 horas; un conjuro como *apacible reposo* puede prolongar este tiempo, pero utilizar sangre así conservada impone un penalizador -4 por circunstancia a las pruebas principal y secundarias. Si eres de tamaño Mediano, hacen falta 30 galones (*unos 120 l*) de sangre para sumergirte, y una criatura mediana típica contiene más o menos 1,5 galones (*6 l*) de sangre en su cuerpo. Este ritual no requiere estrictamente que los donantes de sangre mueran y sean desangrados del todo, pero el desafío logístico de reunir sangre suficiente sin asesinar a nadie va más allá de los recursos incluso de los lanzadores mejor conectados.

Cada vez lleves a cabo este ritual, tenga éxito o falle, sufrirás un penalizador a la prueba principal para todos los lanzamientos subsiguientes. Dicho penalizador empieza a -1 y se incrementa en -1 por cada lanzamiento (por lo tanto, si estuvieras lanzando este ritual sobre ti mismo por quinta vez, tendrías un -4 a tu prueba de Ocultismo).

Éxito crítico Emerges rejuvenecido y revivido. Te vuelves 40 años más joven, volviendo a la plenitud de la juventud y la vida. Si ya estás en la edad deseada, dejas de envejecer durante 40 años. Si bien sigues siendo reconocible como tú mismo, también te vuelves sobrenaturalmente atractivo, obteniendo un bonificador +1 por circunstancia a Causar impresión.

Éxito Te vuelves 20 años más joven o dejas de envejecer durante 20 años.

Fallo El ritual no tiene efecto.

Fallo crítico Mueres. Los lanzadores de conjuros que mueren de esta forma suelen volver como muertos vivientes, a menudo fantasmas o vampiros.

CARRUAJE MÍSTICO — RITUAL 3

POCO COMÚN CONJURACIÓN

Lanzamiento 1 hora; **Coste** carruaje de juguete, estatuas de caballos, incienso raro y plumas por valor de 50 po; **Lanzadores secundarios** 1

Prueba principal Arcanos (experto) u Ocultismo (experto); **Pruebas secundarias** Artesanía o Saber (conducir)

Duración 1 semana o hasta que se llega al destino nombrado, lo que sucede primero

Este ritual te permite a ti y a los demás lanzadores conjurar un carruaje mágico que os transporta a un destino elegido por vosotros. Para convocar al *carruaje místico* tenéis que estar a 250 millas (*400 km*) o menos de vuestro destino y dedicar 1 hora a quemar incienso y plumas mientras canta ahí el nombre de la ubicación donde deseáis que os lleve el carruaje. Cuando llega, el carruaje es un vehículo Grande en el que pueden caber hasta 4 pasajeros de tamaño Mediano o menor, así como Impedimenta 100. Tiene una Velocidad de 60 pies (*18 m*), una CA de 14, un modificador a las tiradas de salvación de Fortaleza de +8, Dureza 5,100 Puntos de Golpe (UR 50), inmunidades de objeto e inmunidades a los impactos críticos y al daño de precisión.

Una vez cargado y subidos los pasajeros, el carruaje místico parte a una Velocidad de 60 pies (*18 m*), dirigiéndose inequívocamente hacia su destino utilizando cualquier carretera o camino disponible. Si fuera atacado, continuaría la marcha mientras nada le bloqueara el paso. Si algo le bloquea el paso, vivo o no, se detiene hasta que la ruta se despeja, esperando para continuar hasta que todos sus pasajeros están a bordo de nuevo.

Éxito crítico Creas un *carruaje místico* que dura 2 semanas en



lugar de 1. Os puede llevar hasta a dos destinos, el primero de los cuales debe estar a 250 millas (*400 km*) o menos y el segundo de los cuales debe estar a 250 millas (*400 km*) o menos del primer destino.

Éxito Creas un *carruaje místico* como se describe más arriba.

Fallo No creas un *carruaje místico*.

Fallo crítico No creas un *carruaje místico* y eres atacado por una manada de cuatro caballos de monta (*Bestiario*, pág. 52).

Potenciado (+1) La CA, la salvación de Fortaleza y la Dureza se incrementan en 2, los Puntos de Golpe se incrementan en 20 y el Umbral de rotura se incrementa en 10.

CENTINELA ELEMENTAL RITUAL 1

POCO COMÚN CONJURACIÓN

Lanzamiento 1 día; **Coste** metales preciosos, incienso raro y hierbas por un valor total de 15 po por nivel de conjuro

Prueba principal Arcanos (experto) u Ocultismo (experto)

Objetivo 1 objeto

Duración ilimitada

Colocas una pequeña voluta elemental en un solo objeto, por lo general un espejo, estatua u otro objeto de aspecto mundano para que funcione como una alarma. Resquebrajar o destruir el objeto libera la voluta y acaba con los efectos del ritual incluso si el objeto es restaurado mágicamente.

Éxito crítico La voluta elemental habita en el objeto y que sirve de forma voluntaria al máximo de su capacidad. La voluta es consciente de lo que rodea al objeto objetivo y puede ponerse en contacto telepático contigo con un alcance de 500 pies (*150 m*). Te informa de la presencia de intrusos o de otros cambios en la habitación en la que está ubicada. Deberás informar a la voluta de qué criterio aplicar para los informes: por ejemplo, cuando alguien que no luzca abiertamente cierto símbolo entre en la habitación o cuando se saque de ella un objeto. La voluta tiene un modificador +5 a la recepción y observa la habitación utilizando visión normal, oído normal y tacto.

Éxito Como en éxito crítico, pero el alcance de la telepatía son 100 pies (*30 m*) y el modificador a la Percepción de la voluta es +3.

Fallo No eres capaz de atar al espíritu. El ritual falla.

Fallo crítico La voluta elemental queda atrapada en el objeto igual que con un éxito, pero rehúsa ayudarte o de alguna forma es incapaz de hacerlo. El elemental podría tener una Inteligencia extremadamente baja o simplemente ser rencoroso. Sea como sea, sus informes siempre son engañosos.



MAGIA SIMPÁTICA

Algunos rituales funcionan explotando los vínculos mágicos creados entre dos criaturas, o entre una criatura y un objeto unido a ella mediante algún tipo de conexión personal (como una posesión o un mechón de cabello), en un estilo de lanzamiento de conjuros conocido como magia simpática. La magia simpática puede ser una herramienta para un bien mayor, vinculando las almas de un guardián y su custodiado hasta que se completa una noble misión, o para un gran mal, ocultando a unos asesinos de la vista de un guardián por demás competente.

Potenciado (4.º) El alcance del vínculo telepático se incrementa, permitiendo a la voluta ponerse en contacto contigo en cualquier lugar del mismo planeta. Su modificador a la Percepción se incrementa a +10 o +12 con un éxito crítico.

Potenciado (6.º) Como en 4º nivel, excepto que la voluta puede *ver lo invisible* y su modificador a la Percepción se incrementa a +15, o +17 con un éxito crítico.

CORTINA DE OCULTAMIENTO RITUAL 4

POCO COMÚN ADIVINACIÓN MALDICIÓN MENTAL

Lanzamiento 6 días; **Coste** un espejo adornado que vale por lo menos 100 po, más frutas redondas de igual tamaño e igual número que los ojos del objetivo y la misma cantidad de agujas de plata impecables por valor cada una de al menos 1 po; **Lanzadores secundarios** 3

Prueba principal Ocultismo; Pruebas secundarias Arcanos, Engaño, Sigilo

Alcance planetario; **Objetivo** 1 criatura viva

Duración 1 semana

A medianoche durante 5 días alineas las frutas frente al espejo, cantando el nombre del objetivo y visualizando sus ojos en tu mente. Exactamente a medianoche del quinto día, clavas las agujas en las frutas, simulando la acción de cegar metódicamente al objetivo ante ti y tus compañeros. El objetivo resulta afectado inmediatamente y no puede detectar visualmente a ninguno de los lanzadores implicados en el ritual; si el ritual tiene éxito el objetivo no es consciente de los efectos. Como quiera que el ritual afecta la capacidad del objetivo para ver a los lanzadores, en lugar de hacerlos invisibles, los efectos como *visión verdadera* son inefectivos contra este conjuro; en su lugar, el objetivo habría de librarse de la maldición con efectos del tipo *quitar maldición*. Para llevar a cabo este ritual tienes que haber estado a 5 pies (*1,5 m*) o menos del objetivo por lo menos una vez, lo bastante cerca como para haberle visto bien los ojos. El objetivo queda inmune a lanzamientos posteriores de este conjuro durante 1 año.

Éxito crítico El objetivo es incapaz de detectar visualmente a los lanzadores mientras dura el conjuro, y sus conjuros de detección tampoco los detectan.

Éxito El objetivo es incapaz de detectar visualmente a los lanzadores mientras dura el conjuro, pero sus conjuros de detección funcionan normalmente.

Fallo El ritual no tiene efecto.

Fallo crítico El ritual funciona al revés y todos los lanzadores que participan en él quedan cegados durante las 24 horas siguientes.

Potenciado (8.º) No quedas satisfecho simplemente con ocultarte a ti mismo del objetivo. El coste del espejo ritual se incrementa a 1.000 po y se requiere un efecto personal del objetivo. Tras completar el ritual, el objetivo sufre 6d6 daño mental y queda cegado durante 1 semana, requiriendo un *quitar maldición* y un *restablecer sentidos* para acabar con el efecto de forma temprana. El objetivo es consciente de que el ritual se ha lanzado contra él; sin embargo, no tiene ninguna información adicional.

DESPERTAR OBJETO RITUAL 6

POCO COMÚN ADIVINACIÓN MENTAL

Lanzamiento 1 día; **Coste** gemas y especias en polvo por valor de 250 po; **Lanzadores secundarios** 2

Prueba principal Arcanos (experto) u Ocultismo (experto); **Pruebas secundarias** Artesanía, Arcanos u Ocultismo (una que no se use para la prueba principal)

Objetivo 1 objeto inanimado no mágico

Duración ilimitada

Imbuyes a un solo objeto Pequeño o menor con una consciencia y una percepción rudimentarias, obteniendo modificadores a sus aptitudes mentales dependiendo de los resultados del ritual. Obtiene la aptitud de ver y de oír, y la aptitud de entender (pero no hablar) un solo idioma conocido por ti. Es indiferente ante ti y ante todas las criaturas vivas. En todos los demás aspectos, es un objeto normal de su tipo. Un objeto despertado que pasa al estado roto resulta privado de sus sentidos hasta que se Repara más allá de su Umbral de rotura.

Los objetos mágicos y los constructos no pueden ser despertados, ni se pueden añadir posteriormente la mayoría de conjuros o aptitudes de objeto mágico a un objeto despertado (el proceso para hacerlo es mucho más complicado que un ritual y, en esencia, crea un objeto mágico inteligente). Sin embargo, sobre un objeto que ya ha sido despertado puede lanzarse el ritual *animar objeto* (*Reglas básicas*, pág. 409), doblando el coste de *animar objeto*.

Éxito crítico Los modificadores por Inteligencia, Sabiduría y Carisma del objetivo se incrementan a +2 cada uno si eran más bajos y éste queda amistoso hacia ti por haberle despertado.

Éxito Los modificadores por Inteligencia, Sabiduría y Carisma del objetivo se incrementan a +0 cada uno

Fallo El objetivo no resulta afectado y el ritual falla.

Fallo crítico El objetivo no resulta afectado y el intelecto del lanzador principal queda atrapado en el objeto durante 24 horas. Durante dicho tiempo, su cuerpo original permanece inconsciente e inerte y no puede ser despertado en modo alguno.

ÉGIDA DEL GUARDIÁN RITUAL 3

POCO COMÚN ABJURACIÓN ADIVINACIÓN

Lanzamiento 1 día; **Coste** aceites raros por valor de 10 po multiplicado por el nivel del lanzador principal; **Lanzadores secundarios** 1

Prueba principal Ocultismo o Religión; **Pruebas secundarias** Atletismo, Diplomacia o Sociedad

Duración 1 semana

La *égida del guardián* es un ritual utilizado en numerosas culturas para vincular a un custodio elegido y a su custodiado de forma que puedan completar una misión de gran importancia. Cuando el ritual se completa, designa a uno de los lanzadores como custodio, mientras que el otro es el custodiado. Mientras estéis en el mismo plano de existencia, ambos seréis siempre conscientes de en qué dirección relativa está el otro y como está, incluyendo cualquier estado que afecte al otro. Si estáis a 30 pies (*9 m*) uno de otro, siempre que el custodiado sufra daño, éste se verá reducido por una cantidad igual a la mitad del nivel del custodio, quien perderá un número igual de Puntos de Golpe; el objetivo seguirá sufriendo daños adicionales como el veneno, incluso si la *égida del guardián* reduce el daño a 0.

Éxito crítico El ritual tiene éxito, y la duración es 1 mes.

Éxito El ritual tiene éxito.

Fallo *El ritual no tiene efecto.*

Fallo crítico El ritual tiene efectos contrarios a los deseados. El lanzador secundario y tu quedáis mágicamente aislados uno de otro durante 1 semana, y sois incapaces de proporcionaros ningún otro efecto beneficioso.

EL MUNDO ES UN ESCENARIO RITUAL 5

POCO COMÚN | ADIVINACIÓN | FORTUNA

Lanzamiento 1 día; **Coste** disfraces y un escenario lo suficientemente grande para que quepan todos los lanzadores; **Lanzadores secundarios** de 2 a 12

Prueba principal Ocultismo (experto); **Pruebas secundarias** Artesanía, Interpretación

Duración 1 mes

Este famoso ritual es un ejemplo sofisticado de magia simbólica, ligando destino y fortuna para seguir un guion preparado. Para llevar a cabo el ritual, los lanzadores secundarios y tu debéis poner en marcha un montaje teatral largo, multipersonal y basado en un libreto, que suele ser una obra de teatro o una ópera, aunque se han visto interpretaciones más inusuales. Tu asumes el papel de director, mientras que los lanzadores secundarios son o bien actores (interpretación) o figuras significativas entre bastidores, como por ejemplo escenaristas o diseñadores de disfraces (Artesanía). El tiempo de lanzamiento de ritual incluye tanto los preparativos y ensayos de diverso tipo como la interpretación real, que por lo menos debe durar una hora.

La interpretación presenta sucesos actuales y ofrece una visión particular de cómo se resuelve, a menudo en formato metafórico o alegórico (proponiendo el derrocamiento de un tirano refiriéndose a un tirano diferente y legendario que fue derrocado, o sugiriendo que un secreto asesino podría ser descubierto presentando una alegoría de la verdad derrotando al asesinato). Esta interpretación se debe presentar a una audiencia de por lo menos un centenar de personas, la mayoría de las cuales tienen que estar conectadas por lo menos de forma periférica con los sucesos en cuestión (la gente de la ciudad del tirano con los habitantes del poblado en el que tuvo lugar el asesinato) y además entender a qué se refiere la metáfora o la alegoría. Para que la magia funcione, la interpretación debe declarar sus propósitos alto y claro a las partes más implicadas. Si un antagonista principal retratado en la interpretación se encuentra entre la audiencia y el ritual es un éxito, en su lugar obtienes un éxito crítico.

Éxito crítico Algo sublime tiene lugar entre la interpretación y la audiencia, y el destino conspira para empujar los sucesos en la dirección correcta. Cada lanzador secundarios y podéis repetir hasta tres pruebas de habilidad en cualquier momento mientras dura el ritual tras determinar los resultados, si la prueba en cuestión tiene que ver con asegurarse de que el objetivo de la interpretación se cumple (por ejemplo, pasar sigilosamente frente a los guardias del tirano o encontrar el arma del crimen).

Éxito Como éxito crítico excepto que las chispas del destino son más débiles, por lo que cada lanzador sólo puede repetir una prueba de habilidad.

Fallo El ritual no tiene efecto.

Fallo crítico La intermediación es un fracaso dramático y horrendo, y el destino se rebela contra los lanzadores. Cada lanzador secundario y tú quedáis condenados 1 durante el siguiente mes, y dicho estado no se puede eliminar mediante nada menos que un *deseo* o magia similarmente poderosa.

INTERCAMBIO MENTAL RITUAL 5

RARO | MENTAL | NIGROMANCIA | POSESIÓN

Lanzamiento 1 día; **Coste** un par de espejos enjoyados por un valor total de 50 po multiplicado por el nivel del objetivo de mayor nivel; **Lanzadores secundarios** 1

Prueba principal Ocultismo (experto); **Pruebas secundarias** Medicina u Ocultismo

Alcance 10 pies (*3 m*); **Objetivos** 2 criaturas de la misma ascendencia, de hasta dos veces el nivel de *intercambio mental*.

Duración 1 semana

Este ritual permite a dos sujetos intercambiar sus mentes, habitando uno por completo el cuerpo del otro (y al revés). Los dos objetivos pueden ser elegidos por ti, por el lanzador secundario o por terceras personas no relacionadas, presentes a lo largo del ritual. Normalmente, ambos objetivos deben ser de la misma ascendencia para que las mentes sean completamente compatibles pero, a discreción del DJ, y a un coste mucho mayor, los objetivos pueden ser de ascendencia diferentes; esto requiere mucha más adjudicación de dotes y aptitudes de ascendencia. Cuando ambos objetivos son de la misma ascendencia, la memoria muscular y la influencia de su alma les permiten llevar a cabo todas sus aptitudes mecánicas en el nuevo cuerpo, excepto el uso de la herencia del otro cuerpo (y su linaje, si procede). El DJ podría terminar que cambios fisiológicos similares no pueden ser superados mediante un intercambio mental.

Si un cuerpo muere, la mente y el espíritu que lo controlan muere instantáneamente. Cuando el conjuro acaba, las mentes y las almas vuelven de inmediato a sus cuerpos originales. En este momento, si el cuerpo original ha muerto, la mente y el arma que intentan retornar al mismo también mueren.

Éxito crítico La mente y el espíritu de cada objetivo posee el



cuerpo del otro y pueden controlarlo normalmente. El intercambio mental es inusualmente fácil y los objetivos obtienen un bonificador +4 por circunstancia a las pruebas de Engaño para Imitar el uno al otro.

Éxito La mente y el espíritu de cada objetivo posee el cuerpo del otro y pueden controlarlo normalmente.

Fallo El ritual no tiene efecto.

Fallo crítico El ritual se descarría, enviando un revoltijo de recuerdos confusos a las mentes de los objetivos. Los lanzadores secundarios y tu quedáis anonadados 2 durante la siguiente semana.

Potenciado (9.º) Puedes lanzar el ritual sin duración, con lo que no hay magia que contrarrestar. Los efectos tan sólo son reversibles mediante otro ritual de *intercambio mental* u otra magia poderosa como *deseo*. Esto incrementa a 10.000 po el coste del ritual y es un acto maligno si ambos objetivos no son voluntarios.

JARDÍN DE LA MUERTE RITUAL 4

POCO COMÚN | CONSAGRACIÓN | NIGROMANCIA | PLANTA | VENENO

Lanzamiento 1 día; **Coste** agua infundida con una docena de toxinas letales por un valor total de 50 po; **Lanzadores secundarios** 2

Prueba principal Naturaleza (experto); **Pruebas secundarias** Artesanía, Medicina

Área explosión de 40 pies (*12 m*) de radio

Duración 1 año

Típicamente asociado con las hadas o druida menos amistosos, este ritual llama a todas las plantas y animales venenosos y tóxicos de un área para que se congreguen en un lugar determinado, creando un jardín bello pero extravagantemente letal.

Los lanzadores secundarios y tu rociáis el terreno del jardín con agua infundida con diversos venenos y unas cuantas gotas de vuestra sangre. Dentro de los límites del ritual, el ecosistema atraerá a cualquier planta o animal venenoso posible que sea nativo del entorno, y sólo habrá plantas o animales no venenosos si no hay una contrapartida tóxica. Este ecosistema letal florece, si es posible (por ejemplo, las plantas siguen necesitando luz y agua) durante un año y se dispersa gradualmente después de este período. Si el ritual se lanza con éxito en el terreno de un *jardín de la muerte* existente, en su lugar reinicia su duración y expande su radio en 20 pies (*6 m*).

El máximo nivel de plantas o animales llamado por el ritual será igual a su nivel de conjuro y tanto las plantas como los animales podrán utilizar la CD del hechizo de ritual en lugar de su propia CD de veneno, lo que sea mayor. Los habitantes del jardín

no utilizan voluntariamente su veneno ni contra ti ni contra los lanzadores secundarios, pero tampoco les controlas ni les puedes dar órdenes.

Éxito crítico Se forma un jardín venenoso, y tanto los lanzadores secundarios como tu tenéis un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Naturaleza o de Artesanía para ocuparos de las plantas o de los animales, como por ejemplo dándoles de comer o cosechando veneno de ellos.

Éxito Como éxito crítico, pero sin el modificador por circunstancia al Interactuar con el jardín.

Fallo El ritual no tiene efecto.

Fallo crítico Los lanzadores secundarios y tu sois todos mordidos por la criatura más venenosa que se encuentra de forma natural en el entorno.

MIMETISMO IDEAL — RITUAL 6

POCO COMÚN | ENCANTAMIENTO | MENTAL

Lanzamiento 6 días; **Coste** material de artesanía por valor de al menos 50 po multiplicado por el nivel del objetivo; un mechón de cabello, recortes de uñas un vial de sangre del objetivo; **Lanzadores secundarios** 1

Prueba principal Ocultismo (experto); **Pruebas secundarias** Artesanía

Alcance ver texto; **Objetivos** 1 criatura viva e inteligente

Duración hasta haberse usado 10 veces o hasta que las partes corporales del objetivo han sido quitadas de la muñeca.

Elaboras una muñeca con cuidado y meditación tranquila sobre el objetivo, insertando los recortes de uña en el cuerpo, atando el mechón de cabello alrededor del cuello o vaciando el vial de sangre en el relleno y permitiendo que se absorba. A continuación rellenar la muñeca y le das forma para que imite la del objetivo, creando ropas y accesorios para la misma similares a objetos comúnmente utilizados. Debes haber estado a 5 pies (*1,5 m*) o menos del objetivo por lo menos una vez y haberle echado una buena mirada para poder llevar a cabo este ritual. Puedes lanzar este ritual y crear la muñeca a cualquier distancia del objetivo.

Una vez completa, podrás Interactuar con la muñeca violentamente una vez por asalto para causar dolor al objetivo siempre y cuando esté a 200 pies (*60 m*) o menos. Este dolor se manifiesta como daño mental infligido al objetivo y depende de cuántos de los tres componentes corporales (cabello, uñas o sangre) incluyes en la creación de la muñeca. Después de la primera vez en que manipulas la muñeca, puedes continuar haciéndolo hasta que, o bien el objetivo se mueve más allá de 200 pies (*60 m*) o bien interacciones con la muñeca para causar dolor 10 veces, lo que primero sucede. Después de cumplirse una u otra de dichas condiciones, la muñeca se deshace en relleno y polvo.

Éxito crítico La muñeca queda vinculada con el objetivo. Cada acción de Interactuar causa 3d6 daño mental al objetivo por cada uno de los tres componentes corporales (máximo 9d6 para los tres componentes). La conexión es más poderosa de lo normal, incrementando de 10 a 20 el número de veces en que puedes Interactuar para causar dolor.

Éxito Igual que éxito crítico, excepto que tan sólo puedes Interactuar las 10 veces normales.

Fallo La muñeca es tan sólo una muñeca ordinaria.

Fallo crítico Cualquier acción de Interactuar que llevas a cabo para causar dolor al objetivo, en su lugar causa 9d6 daño a los lanzadores. No obstante, el objetivo resulta alertado del intento, a través de un sentimiento de que la conexión está siendo subvertida.

Potenciado (+2) Incrementa en 1d6 el daño al objetivo por cada componente corporal, y en 3d6 el daño a los lanzadores con un fallo crítico.

RETRATO DEL DESPECHO — RITUAL 5

POCO COMÚN | MALDICIÓN | NIGROMANCIA

Lanzamiento 7 días; **Coste** material artístico espléndido por valor de al menos 100 po multiplicado por el nivel del objetivo, y por lo menos 1 pinta (*0,5 l*) de sangre del objetivo; **Lanzadores secundarios** 3

Prueba principal Ocultismo o Religión (maestro); **Pruebas secundarias** Artesanía y Ocultismo o Religión (la que no se ha usado para la prueba principal)

Objetivo 1 criatura viva

Duración 1 año

Utilizando la sangre, compones un retrato del objetivo con una salud perfecta. Una vez el retrato está completo, recitas tus agravios contra el objetivo e infliges sobre el retrato los castigos a los que querrías verle sometido, eligiendo de entre los estados torpe, debilitado, drenado, o anonadado. El objetivo debe llevar a cabo una salvación de Voluntad. Sólo eres capaz de llevar a cabo este ritual si conoces el nombre del objetivo y eres capaz de ver su rostro con claridad en el ojo de tu mente, y el lanzador secundario que lleva a cabo la prueba de Artesanía debe ser capaz de pintar o dibujar el objetivo de memoria.

El objetivo sufre los efectos a lo largo de 1d6 horas, durante cuyo tiempo el retrato se transforma para revelar una caricatura del castigo elegido: músculos asociados para debilitado, pálido y enfermizo para drenado, etc. El objetivo es consciente de inmediato de que está bajo los efectos de una enfermedad mágica. Si la duración expida o el objetivo elimina la maldición mediante *quitar maldición* o efecto similar, el retrato vuelve lentamente a su forma original. Destruir el retrato también acaba de inmediato con el efecto.

Éxito crítico El objetivo queda torpe 4, drenado 4, debilitado 4 o anonadado 4, dependiendo del castigo elegido. Con una salvación de Voluntad con éxito, el valor del estado es 2 y el objetivo no se ve afectado con un éxito crítico.

Éxito El objetivo queda torpe 2, drenado 2, debilitado 2 o anonadado 2, dependiendo del castigo elegido. Con una salvación de Voluntad con éxito, el valor del estado es 1 y el objetivo no se ve afectado con un éxito crítico.

Fallo El retrato no cambia y el ritual no tiene efecto alguno sobre el objetivo.

Fallo crítico El retrato se convierte en una imitación enfermiza de tu forma y de las formas de los lanzadores secundarios, y la sangre de tu objetivo rezuma del lienzo, goteando y secándose de inmediato para evitar que vuelvas a intentar el ritual. A lo largo de las siguientes 1d6 horas, los lanzadores secundarios y tú experimentáis la maldición que pretendíais infligir al objetivo con los efectos de un éxito crítico.

SECRETOS DE LA MAGIA
INTRODUCCIÓN
PUNTOS ESENCIALES DE LA MAGIA
CLASES
CONJUROS
OBJETOS MÁGICOS
EL LIBRO DE LA MAGIA ILIMITADA
GLOSARIO E ÍNDICE



CAPÍTULO 4: OBJETOS MÁGICOS

Los objetos mágicos pueden tener distintas formas y tamaños, pero eso no quiere decir que sean intercambiables. Cada objeto mágico es tan diferente como el artesano que lo ha creado, y la experiencia de utilizarlo puede ser tan repetitiva y distante o tan rica y detallada como puedas imaginar.

Cómo crear un objeto mágico

Como artesano, crear un objeto mágico es uno de los proyectos personales más intensos que puedes emprender. Si bien cada *figurita maravillosa serpentina* podría parecerse más o menos a una serpiente enroscada, tallada en jade, ¿de qué tipo de serpiente se trata? ¿Y de qué tipo de jade? Diez figuritas distintas de otros tantos artesanos podrían mostrar una marca de artista diferente cada una, y los expertos pueden identificar la forma de trabajar de un buen artesano a primera vista. Similarmente, los objetos activados mediante órdenes suelen tener cada uno una palabra de mando única determinada por el artesano. Antes de disponerte a crear un objeto mágico, contempla cómo podrá tu personalidad habitar el objeto creado y darle forma.

Cómo investir un objeto mágico

La palabra "preparación" significa cosas diferentes para diferentes portadores de objetos mágicos investidos. Para algunos, investir una *diadema de intelecto* podría implicar el sentarse en silencio con ella al inicio del día, y sentir la energía mágica atravesarla y atravesarlos a ellos, pero otros podrían simplemente sacar la diadema del morral, pasarle un trapo y echarle una mirada para asegurarse de que las gemas no se han resquebrajado. Otros podrían rehusar quitarse la diadema, ni siquiera para lavarse o para irse a dormir. ¡Todo lo antedicho podría funcionar! La diferencia entre estos hábitos no es cosa de respeto o de una técnica propia contra una impropia, sino que simplemente refleja lo que significa la investidura para la persona que utiliza el objeto.

Cómo activar un objeto mágico

Puedes activar un objeto mágico de forma grandilocuente, pragmática, intensa o descuidada, pero dichas elecciones son tan solo manifestaciones externas de cómo lo activas. Una pregunta más profunda es qué se siente durante el acto de utilizar un objeto mágico. ¿Parece que el mundo emite un zumbido durante unos segundos conforme una *gema de tercer ojo* se hunde en tu frente y se manifiesta como un tatuaje? ¿Experimentas una frialdad gélida y contraintuitiva cuando un estallido de una *poción de aliento de dragón* surge de tu boca? Un mago tendría una lista de instrucciones paso a paso que seguir mentalmente mientras usa un bastón de poder, potencialmente por costumbre o como medida de seguridad. Imaginarte cómo interaccionas con los objetos mágicos, algunos de los cuales tienen el poder de alterar el mundo, puede ser una ventana reveladora de cómo ves tu lugar en el cosmos.

Notas reunidas

En sus setenta y dos años como historiador aficionado, Lambus de Magnimar amasó una colección de miles de relatos de los encuentros cotidianos de la gente y de las experimentaciones con objetos mágicos de todo Golarion. Se pueden encontrar extractos de su impresionante colección a lo largo de las secciones Consumibles y Objetos permanentes, más adelante en este mismo capítulo.

Mapa del capítulo

El capítulo divide los objetos mágicos en ocho secciones distintas, más una tabla de tesoros. Seis de las mismas describen nuevas categorías de objeto.

- **Tesoro** según el nivel (pág. 156) La tabla indica los objetos y las runas que aparecen en este capítulo, organizados por nivel de objeto y luego por categoría y nombre. Cada nivel tiene una sección de consumibles, seguida de una sección para los objetos permanentes. Un "PC" en superíndice indica que el objeto es Poco común.
- **Los fulus** (pág. 158) son consumibles especiales; algunos funcionan como talismanes, mientras que otros se pueden fijar a una amplia variedad de objetos y de criaturas.
- **Los grimorios** (pág. 162) son libros de conjuros mágicos con activaciones especiales cuando lanzas los conjuros contenidos en su interior.
- **Los tatuajes mágicos** (pág. 164) son objetos mágicos que grabas sobre ti mismo, en lugar de llevarlos puestos.
- **Los bastones personales** (pág. 166) son bastones que construyes y personalizas tú mismo.
- **Los catalizadores de conjuro** (pág. 168) son componentes materiales con superpoderes, que ofrecen efectos adicionales para tu conjuro.
- **Los corazones de conjuros** (pág. 170) son como unos talismanes permanentes.
- **Consumibles** (pág. 172) contiene otro tipo de sustancias fungibles, como las pociones y los talismanes.
- **Objetos permanentes** (pág. 178) contiene más objetos permanentes y runas.



TABLA 4-1: TESORO SEGÚN EL NIVEL

Consumibles de 1.er nivel	Categoría	Precio	Pág.
Copete menor de pájaro del trueno	Catalizador	3 po	169
Objetos permanentes de 1.er nivel	**Categoría**	**Precio**	**Pág.**
Baraja de trucos (paquete de 5)	Sostenido	5 po	181
Baraja de trucos (paquete completo)	Sostenido	20 po	181
Capa de descanso felino	Puesto	20 po	182
Objetos permanentes de 2.º nivel	**Categoría**	**Precio**	**Pág.**
Frasco de la comunidad	Sostenido	25 po	186
Consumibles de 3.er nivel	**Categoría**	**Precio**	**Pág.**
Aromas tranquilizantes	Catalizador	10 po	168
Cera hidrofugante	Catalizador	10 po	168
Fulu de supresión de incendio	Fulu	10 po	159
Fulu de supresión de inundación	Fulu	10 po	159
Fulu casamentero	Fulu	10 po	160
Fulu de sellar espíritus	Fulu	10 po	160
Fulu de cura venenosa	Fulu	10 po	161
Prisma de recuperación	Talismán	12 po	176
Objetos permanentes de 3.er nivel	**Categoría**	**Precio**	**Pág.**
Pergamino del descifrador	Sostenido	45 po	189
Herramientas del duplicador de llaves	Sostenido	55 po	183
Estrella flamígera	Corazón de conjuro	55 po	170
Reloj de arena macabro	Corazón de conjuro	55 po	171
Gota perfecta	Corazón de conjuro	55 po	171
Geoda de la trinidad	Corazón de conjuro	60 po	171
Tatuaje familiar	Tatuaje	60 po	164
Manto contraproducente	Puesto	45 po	187
Gafas de sociabilidad	Puesto	60 po	166
Consumibles de 4.º nivel	**Categoría**	**Precio**	**Pág.**
Rosario deslumbrante	Catalizador	15 po	169
Fulu de cerradura mágica	Fulu	15 po	160
Punta de flecha de hueso de dragón	Talismán	20 po	176
Objetos permanentes de 4.º nivel	**Categoría**	**Precio**	**Pág.**
Baraja de travesuras[PC]	Sostenido	75 po	180
Destierro[PC]	Runa	100 po	180
Corona de cinco plumas	Corazón de conjuro	90 po	184
Consumibles de 5.º nivel	**Categoría**	**Precio**	**Pág.**
Crisálida dorada	Munición	27 po	173
Bolitas de encender fuego	Catalizador	25 po	168
Gel menor del sanador	Catalizador	25 po	169
Polvo brillante	Catalizador	25 po	169
Copete moderado de pájaro del trueno	Catalizador	25 po	168
Fulu apotropaico	Fulu	25 po	159
Fulu del mono borracho	Fulu	25 po	159
Fulu del buey estoico	Fulu	25 po	159
Fulu rastreador	Fulu	25 po	161
Agua fu	Poción	21 po	161
Ojo de la iluminación	Talismán	25 po	174
Objetos permanentes de 5.º nivel	**Categoría**	**Precio**	**Pág.**
Instrucciones para una agonía duradera	Grimorio	200 po	163
Escudo zumbante	Escudo	160 po	185
Tatuaje custodio	Tatuaje	140 po	165
Cetro auspicioso	Arma	150 po	182

Consumibles de 6.º nivel	Categoría	Precio	Pág.
Bala dispersante	Munición	50 po	173
Espía de manteca[PC]	Consumible	40 po	174
Fulus de ocultamiento	Fulu	40 po	159
Fulu azote de fantasmas	Fulu	40 po	160
Fulu de sueño reparador	Fulu	32 po	160
Bobina de atadura	Talismán	50 po	173
Objetos permanentes de 6.º nivel	**Categoría**	**Precio**	**Pág.**
Bestiario de la metamorfosis	Grimorio	210 po	162
Códice de visión despejada	Grimorio	215 po	162
Grimorio interminable	Grimorio	230 po	162
Obra del narrador	Grimorio	230 po	163
Baraja de ilusiones[PC]	Sostenido	200 po	180
Bastón de los vientos del desierto	Bastón	230 po	181
Tatuaje custodio, camino	Tatuaje	250 po	165
Tatuaje custodio, ola	Tatuaje	220 po	165
Charlatán de locuras[PC]	Arma	200 po	183
Clava de conflagración	Arma	250 po	183
Consumibles de 7.º nivel	**Categoría**	**Precio**	**Pág.**
Nudo dimensional	Catalizador	60 po	169
Protoplasma topológico	Aceite	70 po	176
Objetos permanentes de 7.º nivel	**Categoría**	**Precio**	**Pág**
Collar del vínculo eterno	Eidolón	330 po	182
Frasco de arenas movedizas[PC]	Sostenido	320 po	186
Tienda de descanso	Otro	320 po	188
Escudo de almacenaje de bastones	Escudo	350 po	190
Bastón de astucia de la Naturaleza	Bastón	250 po	167
Tatuaje custodio,infernales[PC]	Tatuaje	300 po	165
Estrella guía	Arma	325 po	185
Consumibles de 8º nivel	**Categoría**	**Precio**	**Pág.**
Fulu de detectar anatema[PC]	Fulu	100 po	159
Poción de vida compartida	Poción	95 po	176
Broche orquestal	Talismán	100 po	173
Talismán de pluma de tormenta	Talismán	100 po	175
Objetos permanentes de 8.º nivel	**Categoría**	**Precio**	**Pág.**
Libro de conjuros de encantamiento redundante	Grimorio	420 po	163
Pergamino de mano de convocación	Grimorio	480 po	163
Tablillas custodias	Grimorio	450 po	163
Corona mayor de cinco plumas	Corazón de conjuro	425 po	170
Estrella flamígera mayor	Corazón de conjuro	425 po	170
Reloj de arena macabro mayor	Corazón de conjuro	450 po	171
Gota perfecta mayor	Corazón de conjuro	450 po	171
Geoda mayor de la trinidad	Corazón de conjuro	460 po	171
Caricia de un centenar de polillas	Arma	475 po	182
Manto contraproducente mayor	Puesto	430 po	187
Consumibles de 9.º nivel	**Categoría**	**Precio**	**Pág.**
Gel moderado del sanador	Catalizador	125 po	169
Incienso nocivo	Catalizador	125 po	169
Copete mayor de pájaro del trueno	Catalizador	125 po	169
Fulu de rebote	Fulu	125 po	160
Pintura de portal macabro[PC]	Aceite	120 po	174
Poción de ecos mínimos	Poción	125 po	175

Objetos permanentes de 9.º nivel	Categoría	Precio	Pág.
Odre ungido	Sostenido	600 po	184
Compendio de fulus[PC]	Sostenido	550 po	161
Tesis de un millar de cuchillas[PC]	Sostenido	600 po	190
Extensora[PC]	Runa	700 po	185
Maza de afinación sónica	Arma	700 po	189
Consumibles de 10.º nivel	**Categoría**	**Precio**	**Pág.**
Bolitas mayores de encender fuego	Catalizador	175 po	168
Fulu de sellar espíritus mayor	Fulu	155 po	160
Poción de puesta a tierra	Poción	185 po	175
Poción de forma estable	Poción	180 po	175
Prisma de recuperación mayor	Talismán	200 po	176
Objetos permanentes de 10.º nivel	**Categoría**	**Precio**	**Pág.**
Libro de la brasa residual	Grimorio	900 po	162
Grimorio interminable mayor	Grimorio	900 po	162
Pergamino del descifrador	Sostenido	950 po	189
Impactante[PC]	Runa	1.000 po	187
Verso nocturno del viento del norte[PC]	Arma	900 po	191
Canción abrasadora del viento del sur[PC]	Arma	900 po	182
Sello sombrío	Puesto	1.000 po	190
Anillo del especialista	Puesto	1.000 po	179
Consumibles de 11.º nivel	**Categoría**	**Precio**	**Pág.**
Munición resonante	Munición	1.200 po	174
Garra de león	Talismán	300 po	174
Objetos permanentes de 11.º nivel	**Categoría**	**Precio**	**Pág.**
Escudo mayor de almacenaje de bastones	Escudo	1.300 po	185
Bastón mayor de astucia de la Naturaleza	Bastón	1.400 po	167
Hacha de sierra circular	Arma	1.400 po	186
Esquirla del crepúsculo	Arma	1.400 po	185
Consumibles de 12.º nivel	**Categoría**	**Precio**	**Pág.**
Frasco del fénix	Poción	350 po	174
Objetos permanentes de 12.º nivel	**Categoría**	**Precio**	**Pág.**
Medallón de estampida	Eidolón	1.800 po	189
Códice mayor de visión despejada	Grimorio	1.800 po	162
Brillante	Runa	2.000 po	182
Corona superior de cinco plumas	Corazón de conjuro	1.750 po	170
Estrella flamígera superior	Corazón de conjuro	1.750 po	170
Reloj de arena macabro superior	Corazón de conjuro	2.000 po	171
Gota perfecta superior	Corazón de conjuro	1.800 po	171
Geoda superior de la trinidad	Corazón de conjuro	1.900 po	171
Bastón mayor de los vientos del desierto	Bastón	1.750 po	181
Runa del pecado[PC]	Tatuaje	1.700 po	165
Sombrero de muchas mentes	Puesto	1.800 po	190
Consumibles de 13.º nivel	**Categoría**	**Precio**	**Pág.**
Teselas de fuerza	Catalizador	525 po	169
Gel mayor del sanador	Catalizador	500 po	168
Copete superior del pájaro de trueno	Catalizador	500 po	169
Bobina mayor de atadura	Talismán	450 po	173

Objetos permanentes de 13.º nivel	Categoría	Precio	Pág.
Camisote de malla invisible	Armadura	2.750 po	182
Extensora mayor	Runa	3.000 po	185
Cuchilla de las cuatro energías	Arma	3.000 po	184
Maza mayor de afinación sónica	Arma	3.000 po	189
Consumibles de 14.º nivel	**Categoría**	**Precio**	**Pág.**
Incienso nocivo mayor	Catalizador	750 po	169
Esfera de vapor	Talismán	900 po	173
Objetos permanentes de 14.º nivel	**Categoría**	**Precio**	**Pág.**
Grimorio interminable superior	Grimorio	4.000 po	162
Mangual de ouroboros	Arma	4.400 po	187
Arco corto cantor	Arma	4.500 po	179
Consumibles de 15.º nivel	**Categoría**	**Precio**	**Pág.**
Bolitas superiores de encender fuego	Catalizador	1.200 po	168
Objetos permanentes de 15.º nivel	**Categoría**	**Precio**	**Pág.**
Medallón mayor de estampida	Eidolón	6.200 po	189
Escudo superior de almacenaje de bastones	Escudo	5.500 po	185
Bastón superior de astucia de la Naturaleza	Bastón	6.500 po	167
Hacha mayor de sierra circular	Arma	6.250 po	186
Consumibles de 16.º nivel	**Categoría**	**Precio**	**Pág.**
Fulu rompetormentas[PC]	Fulu	1.900 po	161
Poción mayor de forma estable	Poción	1.800 po	175
Objetos permanentes de 16.º nivel	**Categoría**	**Precio**	**Pág.**
Bastón superior de los vientos del desierto	Bastón	10.000 po	181
Objetos permanentes de 17.º nivel	**Categoría**	**Precio**	**Pág.**
Pergamino superior del descifrador	Sostenido	14.500 po	184
Impactante mayor	Runa	15.000 po	187
Mangual mayor de ouroboros	Arma	15.000 po	187
Objetos permanentes de 18.º nivel	**Categoría**	**Precio**	**Pág.**
Mirada del archivista	Ápice	24.000 po	189
Corazón de ámbar	Ápice	24.000 po	184
Máscara de atractivo	Ápice	24.000 po	188
Manto mercurial	Ápice	24.000 po	188
Azote del sabio	Ápice	24.000 po	179
Presa del titán	Ápice	24.000 po	190
Medallón superior de estampida	Eidolón	21.000 po	189
Grimorio interminable verdadero	Grimorio	23.000 po	162
Brillante mayor	Runa	24.000 po	182
Cuchilla mayor de las cuatro energías	Arma	20.000 po	184
Arco corto cantor mayor	Arma	22.500 po	179
Objetos permanentes de 20.º nivel	**Categoría**	**Precio**	**Pág.**
Coraza de rebote	Armadura	70.000 po	183
Escudo verdadero de almacenaje de bastones	Escudo	55.000 po	185
Bastón verdadero de los vientos del desierto	Bastón	70.000 po	181
Hacha superior de sierra circular	Arma	65.000 po	186
Mangual superior de ouroboros	Arma	65.000 po	187

SECRETOS DE LA MAGIA
INTRODUCCIÓN
PUNTOS ESENCIALES DE LA MAGIA
CLASES
CONJUROS
OBJETOS MÁGICOS
EL LIBRO DE LA MAGIA ILIMITADA
GLOSARIO E ÍNDICE



FULUS

Estos amuletos rectangulares de papel se originaron en los templos de Tian Xia, donde los sacerdotes los proporcionaban para custodiar una casa o proteger viajeros por una carretera. Otros utilizan fulus en sus rituales, convocando espíritus para que les ayuden a limpiar el mal.

Existen muchas variantes de fulus en Tian Xia, cada una de las cuales tiene un nombre diferente. Los mecanismos que hay tras los escritos permanecieron en secreto hasta que los eruditos dedujeron correctamente que los amuletos eran, de hecho, edictos que ordenaban a la magia actuar de la forma prescrita por el talismán. El descifrado de estos escrito permitió la creación de fulus que extraen poder de fuentes tan diversas como el patrón de una bruja, un legado arcano o el cambio de estaciones. Para un aventurero creativo, este papel ligero constituye un arma versátil, con muchas aplicaciones potenciales.

Reglas de los fulus

Fulu: Los fulus son pequeños amuletos de papel que se pueden fijar a una armadura, a un escudo, a un arma, a una criatura o incluso a una estructura. Algunos están compuestos de múltiples amuletos, que sólo surten efecto una vez se han fijado todos. Los fulus normales tienen efectos inmediatos una vez fijados, mientras que los talismanes fulu tienen efecto tan sólo cuando han sido activados. Una vez un fulu ha sido activado, dura lo especificado y a continuación arde. Si no se dice lo contrario, los fulus expiran un año después de haber sido creados, volviendo a ser papel mundano.

Todos los fulus tienen los rasgos fulu y consumible. Los fulus tienen también un rasgo de tradición (arcana, divina, ocultista o primigenia), determinada por la tradición mágica de su creador. Por ejemplo, un fulu creado por un sacerdote tendría el rasgo divino, mientras que una bruja que enreda con el destino podría crear un fulu con el rasgo ocultista. Algunos también tienen el rasgo talismán, si funcionan de forma similar a estos (como por ejemplo si se tienen que fijar a una armadura, un escudo o un arma).

El bloque de estadísticas de cada fulu indica el tipo de objeto o de criatura a que se puede fijar. Fijar o quitar un fulu requiere utilizar la actividad Fijar un fulu o la acción Fijar un talismán si el fulu además es un talismán.

Cómo utilizar los fulus

Más allá de los fulus que son talismanes, los que no lo son se pueden fijar o quitar fácilmente, aunque quitar un fulu hace que arda de inmediato. El papel es frágil y resulta fácilmente destruido por peligros como el agua, el fuego o un enemigo observador si está desatendido o fijado al terreno o a una estructura. Los fulus que también son talismanes utilizan las reglas normales para Fijar y quitar talismanes en lugar de la acción que se presenta aquí.

FIJAR UN FULU ❖

MANIPULAR

Fijas un fulu a una armadura, arma, escudo, criatura o estructura que está junto a ti o en la misma casilla que tú. Una criatura puede quitar un fulu de sí misma o de un objeto no atendido a su alcance con una sola acción.

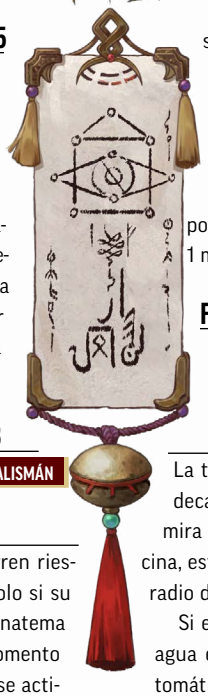
Creación de fulus

Los fulus se pueden crear utilizando la habilidad Artesanía como cualquier otro objeto mágico, y tienen un tamaño de lote de cuatro, lo que significa que puedes Crear cuatro ejemplares del mismo fulu a la vez. El texto de un fulu consiste en símbolos que citan la persona o lugar de las que extrae su poder, un símbolo de mando, detalles del efecto deseado y otros elementos formulatorios para completar el amuleto. Cada parte se escribe mientras el artesano recita un mantra de conjuro, mientras sus poderes y esencias mágicas se van tejiendo en la tinta y el papel. Como quiera que crear un fulu requiere conocer dichos mantras, no se puede desmontar para aprender su fórmula como muchos otros objetos; la fórmula de un fulu sólo se puede aprender de primera mano.

A diferencia de la mayoría de objetos, el aspecto ritual de la creación de un fulu permite a su creador acelerar el proceso, aunque hacerlo disminuye la estabilidad del mismo. Un personaje con la fórmula de un fulu puede Crear hasta cuatro fulus a su precio completo en un solo día de tiempo libre, en lugar de requerir cuatro días como suele ser normal para la actividad de tiempo libre Artesanía. Sin embargo, si lo hace los fulus sólo duran un mes, en lugar de un año. Esto va muy bien para los fulus que pretendes utilizar pronto después de Crearlos, puesto que en dicho caso no hay mucha diferencia entre un mes y un año.

Fulus

Los siguientes son algunos de los fulus más frecuentemente vistos en los templos y tanto en armaduras como en armas. Si bien los fulus divinos son los más comunes en la región, suele haber disponibles de todas las tradiciones, por lo que los fulus de esta sección indica de rasgo mágico como marcador de posición genérico.



FULU ATROPOPAICO — NIVEL 5

ABJURACIÓN | CONSUMIBLE | FULU | MÁGICO

Precio 25 po

Uso fijado sobre una entrada; **Impedimenta** –

Este modesto papel amarillo, fijado sobre una puerta o portón, parpadea con la luz. Elige un rasgo de alineamiento: bueno, caótico, legal o maligno. Cuando una criatura con el rasgo de alineamiento opuesto al del fulu (bueno para un fulu maligno, etc.) pasa a través de la entrada debe superar una salvación de Fortaleza CD 17 o quedar indispuesto 2; tanto si tiene éxito como si no, la criatura queda temporalmente inmune durante 1 día.

FULU DE DETECTAR ANATEMA — NIVEL 8

POCO COMÚN | ABJURACIÓN | CONSUMIBLE | FULU | MÁGICO | TALISMÁN

Precio 100 po

Uso fijado a la armadura; **Impedimenta** –

Entregado a los acólitos poco disciplinados que corren riesgo de romper sus votos, este fulu se activa por sí solo si su portador empieza a llevar a cabo un acto que es anatema para un dios o causa específicos, decidido en el momento de la creación del objeto. El fulu se calienta cuando se activa, lo que concede tiempo suficiente para corregir las acciones pretendidas; si se prosigue con ellas, el fulu se inmola en una explosión de llamas. Esto inflige 4d6 daño por fuego y deja una marca en la piel hasta que se lleva a cabo un ritual de expiación apropiado. De cualquier forma, activar el fulu lo consume.

FULU DE OCULTAMIENTO — NIVEL 6

CONSUMABLE | FULU | ILLUSION | MAGICAL

Precio 40 po

Uso fijado al terreno en cuatro espacios a lo largo de un círculo de 10 pies (*3 m*) de radio; **Impedimenta** –

Duración 1 hora

Este fulu viene en cuatro piezas, colocada cada una de ellas en una de las cuatro direcciones cardinales. Elige uno de los siguientes rasgos al Activar el fulu: animal, bestia, celestial, hada, humanoide, infernal, monitor, muerto viviente o planta. Quienes se encuentran en el interior del círculo del fulu cuando se activa (incluyendo el propio fulu) obtiene el efecto de una *esfera de invisibilidad*, pero sólo contra las criaturas que tienen el rasgo elegido. Si alguna de las piezas es movida o destruida después de la activación, el efecto se acaba.

FULU DEL MONO BORRACHO — NIVEL 5

ABJURACIÓN | CONSUMIBLE | FULU | MÁGICO | TALISMÁN

Precio 25 po

Uso fijado a la armadura; **Impedimenta** –

Activar ◆ (visualizar); **Desencadenante** Haces una salvación de Fortaleza contra un veneno ingerido.

El mono de este fulu se encuentra en el punto de la armadura que cae encima del estómago del portador, y se bebe felizmente cualquier intoxicante que este ingiere. Cuando activas el fulu, obtienes un bonificador +2 por estatus a la salvación de Fortaleza desencadenante y a todas las salvaciones de Fortaleza contra el mismo veneno durante el siguiente minuto.

Si el veneno desencadenante es alcohol normal, en su lugar obtienes éxito automático en la salvación desencadenante y obtienes un modificador +4 por estatus a las salvaciones contra el alcohol durante 1 minuto.

FULU DE SUPRESIÓN DE INCENDIO — NIVEL 3

ABJURACIÓN | CONSUMIBLE | FULU | MÁGICO

Precio 10 po

Uso fijado a una pared; **Impedimenta** –

Duración 1 semana

La tinta plateada de este amuleto de papel negro crece y decae hasta dejar de verse, especialmente cuando se la mira por el rabillo del ojo. Colocado normalmente en la cocina, este fulu lentifica la extensión del fuego a la mitad en un radio de 30 pies (*9 m*).

Si el propio fulu se incendia, al arder libera un chorro de agua en forma de un cono de 30 pies (*9 m*) apagando automáticamente todos los fuegos no mágicos en esta área e intentando contrarrestar cualquier efecto de fuego Mágico con un modificador +7 a contrarrestar y un nivel de contrarrestar de 2; cuando esto sucede, la duración del fulu se acaba antes de tiempo.

FULU DE SUPRESIÓN DE INUNDACIÓN — NIVEL 3

ABJURACIÓN | CONSUMIBLE | FULU | MÁGICO

Precio 10 po

Uso fijado a una pared; **Impedimenta** –

Duración 1 semana

Este fulu azul lleva una tinta oscura que lentamente gira y se enrosca alrededor de sí misma, expandiéndose y contrayéndose sobre el papel a lo largo del día, al compás de las mareas. Este fulu es sumamente efectivo en el área inferior de un edificio, o cerca de los objetos más valiosos o menos impermeables. A menudo se suele ver al acercarse la estación de las lluvias, con un pico de demanda justo antes de una tormenta particularmente fuerte.

El fulu lentifica la extensión del agua de una inundación en un radio de 30 pies (*9 m*), reduciendo el flujo a la mitad y repeliendo el agua restante. Si el pueblo queda sumergido, al disolverse la tinta en el agua libera una oleada de calor en una emanación de 10 pies (*3 m*), vaporizando de forma inofensiva toda agua no mágica en este área en forma de vapor e intentando contrarrestar cualquier efecto mágico en el agua con un modificador +7 a contrarrestar y un nivel de contrarrestar de 2; cuando esto sucede, la duración del fulu se acaba antes de tiempo.

FULU DEL BUEY ESTOICO — NIVEL 5

ABJURACIÓN | CONSUMIBLE | FULU | MÁGICO | TALISMÁN

Precio 25 po

Uso fijado a la armadura; **Impedimenta** –

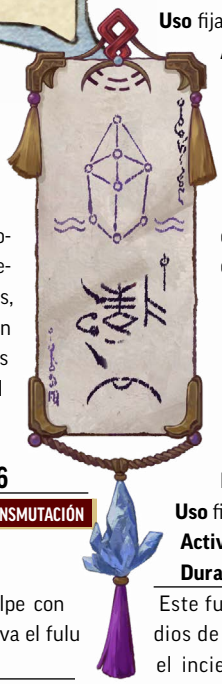


USO EN LA VIDA REAL

En la vida real "fulu" se refiere a dos instrumentos divinos de las tradiciones daoistas. "Fu" quiere decir talismán custodio y "lu" son escritos para convocar soldados o espíritus divinos; unos y otros se pueden encontrar aún en uso en templos daoistas y religiones populares. A diferencia de Golarion, los fulus que extraen poder de figuras divinas no reconocidas o que utilizan símbolos no históricos se suelen considerar fraudes. Algunos templos han intentado reducir la apropiación depredadora anotando el significado de sus talismanes (aunque no cómo crearlos) en manuales informativos.

Activar ◆ visualizar; **Desencadenante** Haces una salvación de Fortaleza contra una enfermedad.

El buey de este fulu permanece vigilante sobre el punto de la armadura que está justo encima del corazón de su portador, protegiéndole contra enfermedades y salvaguardando su salud. Cuando lo activas, obtienes un bonificador +2 por estatus a la salvación de Fortaleza desencadenante y a todas las salvaciones de Fortaleza contra la misma enfermedad durante el siguiente minuto.



FULU AZOTE DE FANTASMAS NIVEL 6

CONSUMIBLE | FULU | MÁGICO | NIGROMANCIA | TALISMÁN | TRANSMUTACIÓN

Precio 40 po

Uso fijado a un arma; **Impedimenta** –

Activar ◆ (visualizar); **Desencadenante** Das un Golpe con éxito a una criatura incorporal con el arma que lleva el fulu fijado, pero aún no has tirado daño.

Este fulu de papel blanco luce tinta de color rojo y sintoniza un arma con la esencia espiritual de una criatura incorporal. Una vez activada, el arma obtiene el beneficio de la runa de propiedad *toque fantasmal* contra la criatura incorporal desencadenante durante 1 minuto.

FULU DE CERRADURA MÁGICA NIVEL 4

CONSUMIBLE | FULU | MÁGICO | TRANSMUTACIÓN

Precio 15 po

Uso fijado a una puerta, ventana o recipiente; **Impedimenta** –

Duración 1 hora

Los símbolos de este fulu muestran un cerrojo y unas cadenas enroscadas.

Fijarlo sobre la juntura o el marco del objetivo lo cierra con llave, incluso si no hay pestillo ni cerradura. Se pueden aplicar hasta nueve fulus de este tipo al mismo objetivo. Un fulu equivale a una cerradura barata (CD 15), tres a una cerradura sencilla (CD 20) y nueve a una cerradura normal (CD 25).

FULU CASAMENTERO NIVEL 3

CONSUMIBLE | ENCANTAMIENTO | FORTUNA | FULU | MÁGICO | TALISMÁN

Precio 10 po

Uso fijado a la armadura; **Impedimenta** –

Activar ◆ (visualizar); **Desencadenante** Haces una prueba de Diplomacia para Causar impresión.

Este fulu rojo contiene bendiciones para la relación propia con Shelyn, diosa de la belleza y el amor. Obtienes un bonificador +2 por estatus a una prueba de Diplomacia y, si sufres un fallo crítico en la misma, en su lugar sufres un fallo simple.

FULU DE REBOTE NIVEL 9

ABJURATION | CONSUMABLE | FULU | MAGICAL | TALISMAN

Precio 125 po

Uso fijado a un escudo; **Impedimenta** –

Activar ◆ (visualizar); **Desencadenante** Usas la reacción Bloqueo con el escudo con el escudo al que este fulu está fijado.

La tinta color bronce de este talismán pálido y plateado refleja fuertemente la luz, tanto que parece brillar. Cuando activas el fulu, refleja la violencia de tus enemigos contra ellos mismos. El enemigo que desencadenó la reacción de Bloqueo con el escudo sufre tanto daño como la Dureza de tu escudo o el daño que habría infligido antes de la reacción, la menor de las dos cosas.

FULU DE SUEÑO REPARADOR NIVEL 6

CONSUMIBLE | ENCANTAMIENTO | FULU | MÁGICO | NIGROMANCIA

Precio 32 po

Uso fijado a un criatura; **Impedimenta** –

Activar ◆ visualizar

Duración 1 hora

Este fulu representa la rueda de cinco radios de Qi Zhong, dios de la magia y de la medicina, y arde lentamente, como el incienso. Si te quedas dormido mientras dura el fulu, recuperas el doble de Puntos de Golpe de lo habitual en un descanso. Además, obtienes un bonificador +2 por estatus a las salvaciones contra efectos mentales que tienen lugar en sueños, como por ejemplo el conjuro *pesadilla*.



FULU DE SELLAR ESPÍRITUS NIVEL 3 O MÁS

CONSUMIBLE | FULU | INCAPACITACIÓN | MÁGICO | NIGROMANCIA

Uso fijado a una criatura muerta viviente; **Impedimenta** –

Duración 1 asalto (o 4 asaltos)

Este fulu clásico sella la energía negativa del interior de un muerto viviente, deteniéndole en seco. Una vez fijado, el objetivo muerto viviente debe salvar contra Voluntad o quedar paralizado durante 1 asalto.

Tipo fulu sellador de espíritus; **Nivel** 3; **Precio** 10 po

La CD es 17.

Tipo fulu mayor sellador de espíritus; **Nivel** 10; **Precio** 155 po

La CD es 27. En un fallo crítico, el muerto viviente queda paralizado 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.

FULU ROMPETORMENTAS OBJETO 16

POCO COMÚN | ABJURACIÓN | CONSUMIBLE | FULU | MÁGICO | TALISMÁN

Precio 1.900 po

Uso fijado a la armadura; **Impedimenta** –

Activar ◆ orden; **Desencadenante** Te verías obligado a moverte, serías teletransportado o sufrirías daño por frío, electricidad o sónico.

Esta modesta etiqueta de papel está inscrita con símbolos mágicos. Cuando activas el fulu, se desvanece en una nube y obtienes resistencia 15 al daño por electricidad, frío y sónico hasta el final del siguiente asalto. En esa duración, ignoras el terreno difícil debido al viento y el clima, y no se te puede mover o teletransportar a la fuerza si el efecto no contrarresta al fulu (CD 40). Estas protecciones se aplican contra el efecto desencadenante.

FULU DE RASTREO NIVEL 5

ABJURACION | CONSUMIBLE | FULU | MAGICO

Precio 25 po

Uso fijado a una criatura u objeto; **Impedimenta** –

Activar ◆ visualizar

Usado clandestinamente por asesinos y espías, este par de fulus se pegan uno a otro al crearlos, pero luego se separan con facilidad. Fija uno de ellos a un objetivo antes de activarlos. Cuando está activado, el fulu no fijado aletea hacia el que lo está a una velocidad de 30 pies (*9 m*) por asalto, viajando hasta 1 hora y aleteando más rápidamente cuanto más se aproxima a su pareja. El fulu no fijado se mueve siempre en línea recta hacia el fulu fijado; no puede negociar laberintos ni encontrar el camino por senderos serpenteantes.

FULU DE CURA VENENOSA NIVEL 3

CONSUMIBLE | FULU | MÁGICO | NIGROMANCIA | TALISMÁN

Precio 10 go

Uso fijado a la armadura; **Impedimenta** –

Activar ◆ visualizar; **Desencadenante** Haces una tirada de salvación contra un veneno inyectado.

Este fulu verde muestra criaturas y sabandijas venenosas. Cuando se activa, el veneno del fulu lucha contra el veneno de sus sistema, concediéndote un bonificador +2 por estatus a la tirada de salvación desencadenante.

OBJETOS FULU

Los siguientes objetos están asociados con los fulus.

AGUA FU NIVEL 5

BUENO | CONSUMIBLE | DIVINO | NIGROMANCIA | POCIÓN | SALPICADURA

Precio 21 po

Uso sostenida en 1 mano; **Impedimenta** –



En este líquido flotan cenizas de fulu quemado, que le confieren un color rojo distintivo y le imparten una gran variedad de efectos purificadores. A diferencia de muchos objetos fulu, el agua fulu se tiene que crear usando magia divina.

Activar ◆ Interactuar; **Efecto** Esta poción funciona como una botella de agua bendita. Como el agua bendita, se lanza 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.

Activar ◆ Interactuar; **Efecto** Bebes el agua fu para contrarrestar aflicciones sobre tu persona. Haz una prueba de contrarrestar con un modificador +9 de contrarrestar y un nivel de contrarrestar de 3 contra un efecto que impone el estado anonadado, asustado, confuso o fascinado. Después quedas indispuesto 1.

COMPENDIO DE FULUS NIVEL 9

POCO COMÚN | MÁGICO | NIGROMANCIA

Precio 550 po

Este libro, en formato octavilla, recoge los diversos símbolos que se suelen ver en los fulus y también contiene algo de magia lista para su uso en una página especial que se restablece cada día a la salida del sol. Utilizar el compendio como referencia concede un bonificador +2 por objeto a cualquier prueba de habilidad para determinar la función o la autenticidad de un fulu.

Activar ◆◆ Interactuar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Arrancas una página del compendio y la lanzas en un amplio arco; conforme recorre el arco, se multiplica en una tormenta de fulus. Todas las criaturas muertas vivientes en una emanación de 30 pies (*9 m*) se ven afectadas por un fulu de sellar espíritus con CD 25 para la salvación.

CÓMO CREAR TU PROPIO FULU

Muchos fulus replican efectos de conjuro, funcionando en gran medida como pergaminos fijados a los objetivos. Como DJ, si pretendes crear un nuevo fulu utilizando este concepto, en general el número de fulus necesario para replicar un conjuro es el mismo que el número de acciones requeridas para Lanzarlo. Puedes llevar todo ese conjunto de fulus en una mano con la misma acción de Interactuar. Si bien esto significa que el tiempo de fijación es el mismo que el de lanzamiento, no hace falta fijar los fulus en el mismo turno, por lo que tenlo en cuenta cuando decidas construir un fulu en particular (o cómo hacerlo). Si un conjuro tiene más de tres objetivos, como por ejemplo un *quitar miedo* potenciado, podrías permitir la creación de un fulu fijado al suelo y que afecta a los objetivos a cierta distancia una vez un personaje coloca el último.



GRIMORIOS

Los libros de conjuros son herramientas útiles para que cualquier usuario de la magia anote encantamientos y runas de poder, pero si bien la mayoría son poco más que tinta sobre un pergamino, los grimorios han absorbido en su interior la magia de los conjuros, una magia que los lanzadores de conjuros expertos pueden utilizar para potenciar sus conjuros.

La mayoría de grimorios puede contener hasta 100 conjuros, como cualquier libro de conjuros, pero permiten a sus usuarios borrar conjuros escritos por un usuario anterior en favor de otros que utilicen sus propias fórmulas mágicas. Si un lanzador de conjuros quiere transferir sus conjuros de uno de sus libros a un grimorio puede llevar a cabo un sencillo ritual de 1 minuto de duración con ambos para que se desvanezcan del libro y aparezcan en el grimorio.

Si eres de los que preparan conjuros (ya sea a partir de tus rasgos de clase, como los clérigos y los magos o debido a una dote o aptitud especial, como la dote de bardo Polifacético esotérico) puedes estudiar un grimorio durante tus preparativos diarios para potenciar uno o más de los conjuros que contiene. Hasta tus siguientes preparativos diarios obtienes la aptitud de Activar el grimorio. Como quiera que ya has absorbido el poder del grimorio durante tus preparativos diarios, puedes Activarlo incluso si más tarde pierdes la posesión del libro en sí. Los beneficios de un grimorio sólo se aplican a conjuros lanzados vía espacios de conjuro, no trucos, conjuros de foco ni conjuros innatos. Nadie puede usar más de un grimorio al día, ni puede un grimorio ser utilizado por más de una persona al día.

A continuación se relacionan unos cuantos de los grimorios que se sabe que existen.



BESTIARIO DE LA METAMORFOSIS — OBJETO 6

GRIMORIO MÁGICO TRANSMUTACIÓN

Precio 210 po

Impedimenta L

Este grimorio ilustra bellamente los conjuros que inscribes en su interior con imágenes iluminadas de criaturas que nunca han existido y que cambian de vez en cuando para mostrar criaturas nuevas.

Activate ❖ visualizar (polimorfismo, transmutación); **Frecuencia** una vez al día; **Requisitos** Estás bajo los efectos de un conjuro de polimorfismo preparado por ti desde este grimorio, que ofrece una elección de formas múltiples: **Efecto** Te transformas en una forma diferente permitida por el conjuro, doblegando y moldeando la energía del mismo. Esto reduce a la mitad la duración restante del conjuro.

LIBRO DE LA BRASA RESIDUAL — NIVEL 10

EVOCACIÓN GRIMORIO MÁGICO

Precio 900 po

Impedimenta L

El dicho común "Donde hay avances en el campo de la magia, siempre hay alguien que los usa para pegarle fuego a las cosas" está grabado en oro en la portada de este libro de conjuros de color rojo.

Activar ❖ visualizar (metamagia); **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Si tu siguiente acción es lanzar un conjuro de evocación que inflige daño por fuego que has preparado a partir de este grimorio, sobrecalientas las llamas, lo que permite al conjuro ignorar hasta 10 de resistencia al fuego de las criaturas afectadas por el mismo.

CÓDICE DE VISIÓN DESPEJADA NIVEL 6 O MÁS

EVOCACIÓN GRIMORIO MÁGICO

Impedimenta L

Una figura femenina atisba a través de un antifaz desde la portada de este regio tomo.

Activate ❖ (visualizar); **Frecuencia** una vez al día; **Requisitos** Tu última acción ha sido lanzar un conjuro de adivinación preparado a partir de este grimorio; **Efecto** El grimorio te ofrece un atisbo sobre la verdad de las cosas. Buscar o Recordar conocimiento.

Tipo Códice de visión despejada; **Nivel** 6; **Precio** 215 po

Tipo Códice mayor de visión despejada; **Nivel** 12; **Precio** 1.800 po

La frecuencia de la activación es una vez por hora en lugar de una vez al día. Cuando lo usas, obtienes un bonificador +1 por objeto a tu prueba de Percepción para Buscar o tu prueba de habilidad para recordar conocimiento.

GRIMORIO INTERMINABLE — OBJETO 6 O MÁS

ADIVINACIÓN GRIMORIO MÁGICO

Impedimenta L

Cuando se abre, este grimorio tiene un número ilimitado de páginas que, extrañamente, parecen casi ansiosas de transcribir conjuros. A diferencia de muchos grimorios, no tiene límite al número de conjuros. La disposición del grimorio a contener tus conjuros te concede un bonificador +1 por objeto a las pruebas

de Aprender un conjuro si lo haces transcribiéndolos al grimorio. Si utilizas el grimorio durante tus preparativos diarios y eres capaz de preparar conjuros del nivel apropiado, la naturaleza del grimorio se filtra en tu mente, permitiéndote preparar un conjuro adicional de 1er nivel.

Tipo Grimorio interminable; **Nivel** 6; **Precio** 230 po

Tipo Grimorio interminable mayor; **Nivel** 10; **Precio** 900 po

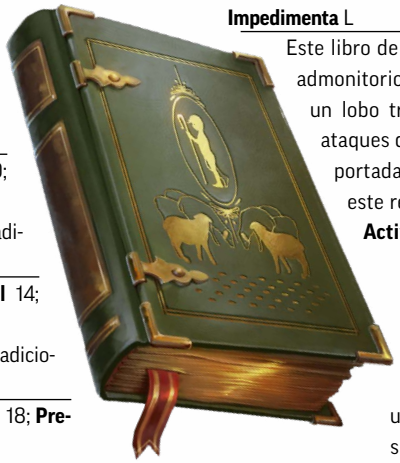
El bonificador por objeto es +2 y el conjuro adicional es de 3.er nivel.

Tipo Grimorio interminable superior; **Nivel** 14; **Precio** 4.000 po

El bonificador por objeto es +2 y el conjuro adicional es de 5.º nivel.

Tipo Grimorio interminable verdadero; **Nivel** 18; **Precio** 23.000 po

El bonificador por objeto es +3 y el conjuro adicional es de 7.º nivel.



OBRA DEL NARRADOR OBJETO 6

GRIMORIO ILUSIÓN MÁGICO

Precio 230 po

Impedimenta L

Este libro de conjuros de color verde contiene un relato admonitorio acerca de un zagal que fue devorado por un lobo tras haber mentido previamente acerca de ataques de lobos. Cuando se abre, los grabados de la portada parecen moverse en bucle, representando este relato.

Activar visualizar; **Frecuencia** una vez al día; **Desencadenante** Una criatura tiene éxito, pero no un éxito crítico, en una prueba de Percepción para descreer un conjuro de ilusión que preparaste a partir de este grimorio; **Efecto** Cuentas rápidamente una mentira piadosa para suavizar las inconsistencias de tu ilusión. Haz una prueba de Engaño contra la CD de Percepción de la criatura desencadenante. Si tienes éxito, la criatura no descree la ilusión.

INSTRUCCIONES PARA UNA AGONÍA DURADERA OBJETO 5

GRIMORIO MÁGICO NIGROMANCIA

Precio 200 po

Impedimenta L

Este manual desgastado y manchado emite helor cuando se abre.

Activar visualizar (metamagia); **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Si tu siguiente acción es lanzar un conjuro dañino de nigromancia, preparado a partir de este grimorio y que permite una tirada de salvación, retuerces y deformas energía negativa y la imbuyes en el mismo para causar un dolor intenso. Si el objetivo falla su tirada de salvación contra el conjuro, queda indispuesto 1 debido al dolor.



PERGAMINO DE MANO DE CONVOCACIÓN OBJETO 8

CONJURACIÓN GRIMORIO MÁGICO

Precio 480 po

Impedimenta L

En los bastones de este enorme pergamino hecho con papiro hay grabados círculos de convocación clásicos.

Activar visualizar (metamagia); **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Si tu siguiente acción es lanzar un conjuro de conjuración preparado a partir de este libro de conjuros y que convoca a una o más criaturas, infundes a una de ellas con las energías del conjuro, haciendo que llegue con 10 Puntos de Golpe temporales, que duran hasta 1 minuto.

LIBRO DE CONJUROS DE ENCANTAMIENTO REDUNDANTE OBJETO 8

ENCANTAMIENTO GRIMOIRE MAGICAL

Precio 420 po

Impedimenta L

Al abrir el libro, se pueden oír susurros en el viento o risas en la distancia.

Activar visualizar; **Frecuencia** una vez al día; **Desencadenante** Lanzas un conjuro de encantamiento preparado a partir de este grimorio, el cual no tiene efecto puesto que todos los objetivos obtienen éxitos críticos en sus tiradas de salvación; **Efecto** Redireccionas rápidamente la energía del fallido encantamiento hacia ti mismo para retener tu conjuro favorito en lugar de otro. Pierdes otro conjuro preparado de nivel igual o mayor al conjuro de encantamiento desencadenante, pero retienes la capacidad de lanzar de nuevo éste.

TABLILLAS CUSTODIAS OBJETO 8

ABJURACIÓN GRIMORIO MÁGICO

Precio 450 po

Impedimenta L

Este grimorio adopta la forma de una serie de tablillas de arcilla endurecida al horno. Todo texto que se escriba con tinta sobre las mismas se convierte rápidamente en depresiones talladas.

Activar visualizar (metamagia); **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Si tu siguiente acción es lanzar un conjuro beneficioso de abjuración sobre ti o sobre un solo aliado, utilizas el poder de las tablillas para infundir la custodia con abjuraciones adicionales e intentar la eliminación de un efecto dañino. Tu conjuro intenta contrarrestar un efecto nocivo de conjuro de tu elección sobre el objetivo. Sin embargo, esto no está exento de riesgo. Si tu intento de quitar el efecto nocivo falla, la energía custodia es consumida por la inflexible maldición y pierdes los efectos normales del conjuro de abjuración.

SECRETOS DE LA MAGIA
INTRODUCCIÓN
PUNTOS ESENCIALES DE LA MAGIA
CLASES
CONJUROS
OBJETOS MÁGICOS
EL LIBRO DE LA MAGIA ILIMITADA
GLOSARIO E ÍNDICE



TATUAJES MÁGICOS

Los tatuajes tienen un gran significado para muchos de los que practican el arte. El tatuaje puede ser un proceso íntimo, cargado de significación y de emoción (una práctica honrada por una cultura, una ceremonia de importancia sobrenatural, una entrega permanente a una causa), significando una decoración, una autoexpresión personal o ambas cosas. Algunos tatuajes incluso pueden instilar magia en la piel. Aún más que otros, dichos tatuajes no se conceden a la ligera, ni tampoco deberían aceptarse a la ligera.

El tatuaje es un arte preciso, y elaborar tatuajes mágicos requiere desarrollar una relación especial entre el artista y su lienzo vivo. Por dicho motivo, puede ser difícil que encuentres a alguien que quiera hacer un tatuaje mágico en tu cuerpo (por lo tanto, la mayoría de los tatuajes mágicos, aparte los que aquí se muestran, son poco comunes). Asegurarse dichos servicios podría requerir que una persona lograra gestas notables, se convirtiera en miembro de una comunidad o demostrara al artista su dedicación y su carácter.



La mayor parte de los tatuajes mágicos requieren las mismas herramientas que los tradicionales, utilizando simplemente tinta mágica y, a veces, utillaje mágico como agujas, rastrillos para tatuar huesos, etc. Algunos procesos, incluyendo ciertos métodos tradicionales varisianos, inscriben la magia directamente en la piel sin perforarla. El dolor, sin embargo, sigue siendo el mismo.

Reglas de los tatuajes

Para elaborar un tatuaje mágico tienes que ser capaz de elaborar objetos mágicos y tener una especialidad en tatuaje. Puedes alcanzar dichos requisitos adquiriendo la dote de habilidad Tatuador, o bien adquiriendo las (dos) dotes de habilidad Artesanía mágica y Artesanía especial y eligiendo arte como especialidad.

TATUADOR — DOTE 2

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos nivel entrenado en Artesanía

Puedes elaborar tatuajes, incluyendo tatuajes mágicos. Cuando seleccionas esta dote obtienes la fórmula para cuatro tatuajes mágicos comunes de 2º nivel o inferior. Obtienes un bonificador +1 por circunstancia a las pruebas de Artesanía para Elaborar tatuajes. Si tienes el nivel maestro en Artesanía, este bonificador se incrementa a +2.

ELABORAR UN TATUAJE

Pintar un tatuaje mágico sobre una criatura es en gran medida como grabar una runa sobre un objeto. El tatuador utiliza la actividad Artesanía y el sujeto debe estar presente durante todo el proceso. El tatuador debe cumplir todos los requisitos especiales de Artesanía y sólo puede trabajar en un tatuaje a la vez. Para que un tatuaje mágico tenga algún efecto, no sólo se debe haber completado la actividad Artesanía, sino que también se requiere un tiempo de curación. Aunque este marco temporal puede durar hasta un mes, aplicar curación mágica o alquímica puede reducirlo hasta como mínimo 1 día.

EL RASGO TATUAJE

Un tatuaje mágico tiene el rasgo tatuaje. Forma parte del sujeto de forma permanente y reduce en 1 el número de objetos que la criatura puede investir al día. Cada tatuaje tiene el rasgo investido para indicar esta limitación; un tatuaje mágico es como un objeto investido que la criatura objetivo no tiene otra elección sino investir. Si el tatuaje pierde su magia o queda destruido, ya no reduce tu número de objetos a investir. Igual que un objeto mágico físico, un tatuaje mágico puede ser contrarrestado por conjuros como *disipar magia* o *disyunción*. Si se destruye, el tatuaje se desvanece lentamente de la piel.

Si una criatura obtiene un nuevo tatuaje mágico cuando su límite de objetos investidos se ha visto reducido a cero, la magia del nuevo tatuaje no consigue fijarse y en su lugar el tatuaje pasa a ser no mágico. Sin embargo, un tatuador puede alterar un tatuaje existente cuando Elabora un tatuaje, modificando el viejo para convertirlo en uno diferente y eliminando el viejo efecto. Los tatuajes mágicos se suelen poder actualizar a sus versiones mayores (*Reglas básicas*, pág. 535) haciendo que un tatuador añada cosas o modifique el tatuaje existente.

Tatuajes

TATUAJE FAMILIAR — OBJETO 3

INVESTIDO MÁGICO TATUAJE TRANSMUTACIÓN

Precio 60 po

Uso tatuado en el cuerpo; **Impedimenta** –

Este tatuaje suele consistir en la imagen de un animal pequeño

o en el nombre de un familiar escrito con runas. Tu familiar se puede fusionar con tu tatuaje familiar para ser transportado en tu piel. El familiar debe dedicar una sola acción, que tiene los rasgos mágico, movimiento y transmutación, para fusionarse con tu tatuaje o salir de él. Debe estar adyacente a ti para fusionarse con tu tatuaje y sale del mismo en un espacio despejado adyacente a ti. Cualquiera de los objetos de compañero del familiar permanece en él, pero no puede llevar otros objetos consigo. Este tatuaje no es mágico si no tienes familiar o si tu familiar no está presente durante todo el proceso de tatuaje. Si tu familiar muere, el tatuaje pierde su magia y se convierte en uno mundano.

RUNA DEL PECADO — OBJETO 12

POCO COMÚN | ARCANO | INVESTIDO | TATUAJE

Precio 1.700 po

Uso tatuado en el cuerpo; **Impedimenta**–

Este glifo irregular, una de las runas thassilonianas del pecado (pág. 237) reacciona a la magia de una escuela en particular (no hay runa de la adivinación porque se la consideraba menor dentro de la magia del pecado). Cuando lanzas un conjuro de la escuela correspondiente al pecado, obtienes resistencia 5 al daño de los conjuros hasta el inicio de tu siguiente turno. Esta resistencia aumenta a 7 contra conjuros de la escuela correspondiente. Este tatuaje tiene el rasgo de escuela de la runa: abjuración para la envidia, nigromancia para la gula, transmutación para la avaricia, encantamiento para la lujuria, ilusión para el orgullo, conjuración para la pereza y evocación para la ira.

TATUAJE CUSTODIO — OBJETO 5 O MÁS

ABJURACIÓN | INVESTIDO | MÁGICO | TATUAJE

Uso tatuado en el cuerpo; **Impedimenta** –

Muchas culturas de Golarion tienen un tatuaje para desviar el daño; por lo tanto, los tatuajes custodios a menudo se parecen a los peligros más comunes para cada cultura, como por ejemplo una bestia salvaje o un remolino en la alta mar de Los Grilletes.

Activar ↻ visualizar; **Frecuencia** una vez al día; **Desencadenante** Un enemigo, peligro o el entorno lleva a cabo un ataque contra tu CA, requiere que hagas una tirada de salvación o hace que sufras daño automáticamente; **Efecto** hasta el final del turno actual, contra el efecto desencadenante, obtienes un bonificador +1 por estatus a la CA a las tiradas de salvación y resistencia 2 al daño.

Tipo Tatuaje custodio; **Nivel** 5; **Precio** 140 po

Tipo Tatuaje protector del camino; **Nivel** 6; **Precio** 250 po

Obtienes resistencia 2 al daño debido al terreno peligroso y a los peligros medioambientales en todo momento, que se incrementa a 5 cuando se activa el tatuaje.

Tipo Tatuaje custodio contra las olas; **Nivel** 6; **Precio** 220 po

Además de los desencadenantes normales, puedes activar el tatuaje cuando entras en un entorno en el que no puedes respirar. Cuando activas el tatuaje, además el resto de efectos, lanza sobre ti *burbuja de aire*.

Tipo Tatuaje custodio contra los infernales; **Nivel** 7; **Precio** 300 po

Obtienes resistencia 2 a los conjuros lanzados por infernales y ataques mágicos, que se incrementa a 5 cuando se activa el tatuaje.

TATUAJES CULTURALES

Los tatuajes son comunes en muchas sociedades de Golarion, pero tienen un mayor significado en ciertas culturas. Las tradiciones más notables de tatuajes en el Mar Interior incluyen las siguientes.

Los shoanti marcan su llegada a la edad adulta con un tatuaje, a la vez que se les otorga su nombre completo. Los tatuajes mágicos shoanti enfatizan lo práctico, y típicamente vehiculan conjuros que potencian la supervivencia, ayudan en la caza o conceden guía adivinatoria. Los esquemas específicos varían dependiendo del quah, como por ejemplo símbolos de la noche para el Lyrune-Quah o calaveras y huesos para el Skoan-Quah.

Los varisianos suelen tatuarse, y cada individuo elige imágenes que encajan con su gusto o cuentan su historia. Sin embargo, hay unos pocos símbolos comunes: estrellas de siete puntas, mariposas y otras criaturas asociadas con la libertad y objetos asociados con las artes. Hay siete símbolos especiales que representan las escuelas de magia: avaria (transmutación), avidais (abjuración), carnasia (encantamiento), idolis (conjuración), ragario (evocación), vangloris (ilusión) y voratalo (nigromancia).

Los thassilonianos adquieren tatuajes rúnicos, típicamente de las siete escuelas de magia rúnica (pág. 232). Aunque estos tatuajes mágicos fueron originalmente considerados como un camino al poder en vez de un marcador estético, espiritual o cultural, en nueva Thassilon han adoptado un nuevo significado. Muchos nuevos thassilonianos, desplazados como están a través del tiempo, imitan dichos tatuajes como forma de volver a conectar con su cultura, incluso si los tatuajes no contienen magia alguna.

Las mujeres varki del norte de Avistan practican tradiciones de tatuaje para marcar hitos y proezas en sus vidas. Los marcadores geométricos de sus rostros, manos y muñecas son visibles incluso con la ropa de clima frío que suelen llevar la mayor parte del tiempo.

Los marinos, incluyendo los mercaderes bonuwat, los navegantes taotake y los piratas de Los Grilletes, se tatúan para conmemorar singladuras o cartografiar viajes. Dichos tatuajes pueden ser muy variados y los artistas los coleccionan a partir de una gran variedad de culturas y una gran abundancia de técnicas de tatuaje.

Los orcos soportan dolorosos procesos de tatuado para mostrar su aguante, su bravura y para conmemorar su madurez. Suelen evitar los tatuajes representativos, prefiriendo esquemas y diseños llamativos, especialmente los que acentúan la forma de sus cicatrices. Los orcos de la Extensión de Mwangi confían en tatuajes mágicos que les protegen de la magia de los demonios que prevalece en sus tierras. El tatuaje bendito de la página 56 de la Guía del Mundo de los Presagios Perdidos es similar a los tatuajes mágicos presentados aquí y protege contra los demonios.

Dotes de tatuajes humanos

Muchas tradiciones de tatuado varisianas y neothassilonianas se representan por dotes de la Guía de Personajes de los Presagios Perdidos que crean tatuajes arcanos. Tatuajes arcanos (pág. 13), Tatuaje ornamentado (pág. 13) y Tatuajes forjados por la virtud (pág. 14).



BASTONES PERSONALES

Cuando lo que ofrecen las tiendas locales no satisface las necesidades de un lanzador de conjuros aventurero, éste podría plantearse construir un bastón propio para que refleje su tipo personal de magia. Hacerlo no es fácil y sólo unos pocos elegidos conocen las técnicas para crear un bastón enteramente nuevo.

Un bastón personalizado siempre es único y necesitas el permiso de tu DJ para crear un e introducirlo en tu partida.

Cómo crear un bastón personal

Establecer sendas mágicas para convertir un simple trozo de madera o metal en un bastón no es sencillo. Sin una estructura capaz de vincular múltiples conjuros diferentes en un solo bastón, es seguro que la magia va a fallar. Así pues, un bastón personalizado siempre se debe crear alrededor de un solo rasgo. Por ejemplo, un rasgo elemental (agua, aire, fuego o tierra), de energía (ácido, electricidad, frío, fuego, fuerza, negativo, positivo o sónico), de alineamiento, el rasgo detección, el rasgo luz, etc. El bastón y sus conjuros deben tener el rasgo. Hay unos pocos rasgos que son demasiado amplios para usarlos, incluyendo la incapacitación y los de las escuelas y tradiciones de conjuros. El DJ podría añadir otros rasgos a esta lista.

Determinar nivel y precio

Tu nivel fija un nivel máximo de objeto para un bastón personal, que determina su Precio y el número y nivel de conjuros que puede tener, tal y como se muestra en la tabla de más abajo.

Cómo elegir tus conjuros

Una vez has decidido el rasgo, elige los conjuros a inscribir. Deben compartir el rasgo que has elegido para el bastón. Por ejemplo, tu hechicera ondina podría crear un bastón de las profundidades cuyo tema girara acerca del rasgo agua, inscribiendo en él conjuros del tipo *crear agua* y *empujón hidráulico*.

Puedes inscribir en el bastón conjuros comunes dependiendo de su nivel, tal y como se indica en la tabla de más abajo. Puedes incorporar el mismo conjuro al bastón a múltiples niveles para disponer de versiones potenciadas, aunque hacerlo utiliza una de dichas elecciones para dicho nivel de conjuro.

Puedes añadir a un bastón un conjuro que no puedes lanzar, haciendo que lo incorpore otro lanzador o bien utilizando Trucar objeto mágico; sin embargo, como quiera que sólo puedes lanzar un conjuro desde un bastón si está en tu lista de conjuros, esta opción no resulta útil para la mayoría de los personajes.

Ejemplo

Lini, una druida de 15.º nivel, quiere crear un bastón para interactuar con las plantas con las que se encuentra. Elige el rasgo planta para representar dicho tema. A continuación, selecciona unos cuantos conjuros comunes para el bastón, empezando por un truco y añadiendo uno o dos conjuros por nivel, hasta el nivel máximo del bastón. Para construir un bastón de 15º nivel con conjuros de 6º nivel selecciona la siguiente combinación de conjuros:

Truco: *maraña*
1.º: *árbol protector, garrote*
2.º: *enmarañar, moldear madera*
3.º: *forma arbórea, muro de espinos*
4.º: *piel robliza, hablar con las plantas*
5.º: *forma de planta, muro de espinos*
6.º: *represalia de la Naturaleza, forma de planta*

Ten en cuenta que algunos de estos conjuros son duplicados de otros de nivel más bajo, lo que constituye una buena forma de llenar nuevos niveles si los conjuros nuevos no te convencen. Suele ser mejor elegir un conjuro para uno de estos espacios que otorgue un beneficio adicional al potenciarlo (como *forma de planta*, que mejora tus estadísticas), pero incluso si no encuentras un conjuro con semejante beneficio, vale la pena llenar todos los espacios libres.

Cómo elaborar el bastón

Una vez has elegido el tema y diseñado el bastón, puedes elaborarlo mediante las siguientes directrices, además de las reglas previamente establecidas para la creación de objetos mágicos.

TABLA 4-2: BASTONES PERSONALES

Nivel	Máximo de conjuros								
Precio	Truco	1.º	2.º	3.º	4.º	5.º	6.º	7.º	8.º	
5	160 po	1	2	–	–	–	–	–	–	–
7	250 po	1	2	2	–	–	–	–	–	–
9	700 po	1	2	2	2	–	–	–	–	–
11	1.400 po	1	2	2	2	2	–	–	–	–
13	3.000 po	1	2	2	2	2	2	–	–	–
15	6.500 po	1	2	2	2	2	2	2	–	–
17	15.000 po	1	2	2	2	2	2	2	2	–
19	40.000 po	1	2	2	2	2	2	2	2	2

Igual que con los bastones normales, hay que proporcionar un lanzamiento de todos los niveles indicados de todos los conjuros del bastón durante su elaboración. Elige una escuela de magia para el bastón de entre las que hay en los conjuros de su interior. Elige la que mejor refleja los conjuros, por lo general la más usual entre ellos. Opcionalmente puedes conceder al bastón un rasgo de una tradición mágica en lugar del rasgo mágico, si el bastón está firmemente asentado en dicha tradición y sólo contiene conjuros de la misma. Sigues teniendo que elaborar el bastón usando Artesanía. Si no eres lo bastante bueno en Artesanía, puedes hacer que alguien utilice por ti la actividad, pero debes estar presente todo el tiempo. Como quiera que la creación de un bastón personalizado es rara, el DJ y tú podríais decidir que se requiere una búsqueda especial de componentes y métodos esotéricos como parte de su historia.

Ejemplo

Para su bastón, Lini ha elegido principalmente conjuros de transmutación, por lo que también elige dicho rasgo. Podría otorgarle el rasgo primigenio, pero prefiere mantenerlo abierto con el rasgo mágico, en gran medida como el *bastón frondoso* de las *Reglas básicas*.

Para elaborar el bastón, Lini sigue las reglas normales. Proporciona 3.250 po en materias primas, dedica 4 días al trabajo y hace una prueba de Artesanía. Cada día de trabajo prepara los conjuros que necesita situar en el bastón según los Requisitos de creación.

Cómo dar nombre al bastón

Cuando el bastón esté completo, habrá que darle un nombre; aunque los escépticos podrían no estar de acuerdo, los lanzadores de conjuros creen que darle nombre a un bastón cuando se crea ayuda a sintonizarlo con su nuevo dueño.

Ejemplo

¡Lini bautiza a su nueva creación como *bastón de hojas de Lini!*

BASTÓN DE HOJAS DE LINI **OBJETO 15**

ÚNICO | BASTÓN | MÁGICO | PLANTA | TRANSMUTACIÓN

Precio 6.500 po

Uso sostenido en 1 mano; **Impedimenta** 1

Musgo y sarmientos enredados confieren a este nudoso bastón de madera silvestre un vibrante tinte verdoso. Has creado este bastón para que te ayude a hablar con las plantas que te encuentras en tus aventuras, y pedirles que acudan en tu ayuda.

Activar Lanzar un conjuro; **Efecto** Gastas cierto número de cargas del bastón para lanzar un conjuro de su lista.

- **Truco** *enmarañar*
- **1.º** *árbol protector* (pág. 90), *garrote*
- **2.º** *enmarañar, moldear madera*
- **3.º** *forma arbórea, muro de espinos*
- **4º** *hablar con las plantas, piel robliza*
- **5º** *forma de planta, muro de espinos*
- **6.º** *represalia de la Naturaleza*(pág. 132), *forma de planta*

Requisitos de creación Suministrar un lanzamiento de todos los niveles indicados de todos los conjuros indicados.

Bastón de astucia de la Naturaleza

Podría interesarte una versión del bastón de hojas de Lini para un personaje propio o para que aparezca como tesoro en una campaña. Para hacerlo más fácil, aquí tienes una versión no única, con múltiples tipos para diferentes niveles.

BASTÓN DE ASTUCIA DE LA NATURALEZA **OBJETO 7 O MÁS**

BASTÓN | MÁGICO | PLANTA | TRANSMUTACIÓN

Uso sostenido en 1 mano; **Impedimenta** 1

Musgo y sarmientos enredados confieren a este nudoso bastón de madera silvestre un vibrante tinte verdoso. Has creado este bastón para que te ayude a hablar con las plantas que te encuentras en tus aventuras, y pedirles que acudan en tu ayuda.

Activar Lanzar un conjuro; **Efecto** Gastas cierto número de cargas del bastón para lanzar un conjuro de su lista.

Tipo Bastón de astucia de la Naturaleza; **Nivel** 7; **Precio** 250 po

- **Truco** *enmarañar*
- **1.º** *árbol protector* (pág. 90), *garrote*
- **2.º** *enmarañar, moldear madera*

Tipo Bastón mayor de astucia de la Naturaleza; **Nivel** 11; **Precio** 1.400 po

- **3.º** *forma arbórea, muro de espinos*
- **4.º** *hablar con las plantas, piel robliza*

Tipo Bastón superior de astucia de la Naturaleza; **Nivel** 15; **Precio** 6.500 po

- **5.º** *forma de planta, muro de espinos*
- **6.º** *represalia de la Naturaleza*(pág. 132), *forma de planta*

Requisitos de creación Suministrar un lanzamiento de todos los niveles indicados de todos los conjuros indicados.

Cómo revisar el bastón

Conforme subes de nivel, tu bastón se volverá cada vez menos útil a menos que lo actualices. También podrías querer hacer revisiones conforme juegas, si los conjuros que elegiste en su día no te acaban de convencer.

Para cambiar conjuros ya en el bastón, utiliza la actividad Artesanía con un precio igual a 1/10 del Precio del bastón. Al acabar, puedes cambiar cualquier conjuro contenido en el mismo. Los nuevos conjuros deben tener el mismo rasgo que el elegido para el bastón y ser de nivel apropiado, igual que cuando elegiste conjuros para crearlo, y debes proporcionar lanzamientos de todos.

Actualizar un bastón es igual que actualizar un objeto a una versión de mayor nivel (*Reglas básicas*, pág. 535). Decide el nuevo nivel del bastón. Paga la diferencia en Precio, elige los nuevos conjuros y utilizar Artesanía para la actualización. Debes proporcionar lanzamientos de los nuevos conjuros. Actualizar no te permite intercambiar ninguno de los conjuros previamente elegidos.

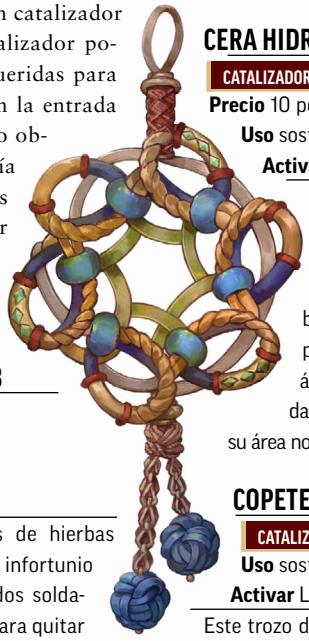
SECRETOS DE LA MAGIA
INTRODUCCIÓN
PUNTOS ESENCIALES DE LA MAGIA
CLASES
CONJUROS
OBJETOS MÁGICOS
EL LIBRO DE LA MAGIA ILIMITADA
GLOSARIO E ÍNDICE



CATALIZADORES DE CONJURO

Las divergentes prácticas mágicas de Golarion significan que no hay una única forma de lanzar un conjuro. Tanto por competitividad o por un deseo de personalizar su trabajo, muchos usuarios de la magia han añadido o sustituido componentes materiales más allá de lo convencional.

Los objetos con el rasgo catalizador son componentes de conjuro materiales y consumibles, que alteran o magnifican conjuros específicos. Activar un catalizador forma parte de Lanzar el conjuro. El catalizador podría aumentar el número de acciones requeridas para Lanzar el conjuro, tal y como se indica en la entrada Activar del catalizador. Además, el conjuro obtiene componentes materiales si no los tenía o añade el catalizador a sus componentes actuales. Como quiera que el catalizador se convierte en parte de los componentes materiales, puedes sacarlo como parte de Lanzar el conjuro.



AROMAS TRANQUILIZADORES OBJETO 3

CATALIZADOR CONSUMIBLE MÁGICO

Precio 10 po

Uso sostenido en 1 mano; **Impedimenta** L

Activar Lanzar un conjuro (suma 1 acción)

Los intérpretes popularizaron estos manojos de hierbas aromáticas para calmar la mente y prevenir el infortunio durante un gran espectáculo, aunque los bardos soldados han visto que son extremadamente útiles para quitar el miedo durante batallas particularmente tumultuosas. Añadir este catalizador a un conjuro de *amansar* hace también que el conjuro reduzca en 1 el estado de asustado del objetivo.

BOLITAS DE ENCENDER FUEGO OBJETO 5 O MÁS

CATALIZADOR CONSUMIBLE MÁGICO

Uso sostenidas en 1 mano; **Impedimenta** L

Activar Lanzar un conjuro (suma 1 acción)

Estas bolitas compactas de guano de murciélago, azufre y acelerantes mágicos llevan mucho tiempo siendo básicas para los lanzadores de conjuros en el campo de batalla. Añadir una *bolita de encender fuego* a un conjuro de *bola de fuego* tiene como resultado unas llamas pegajosas que infligen daño persistente a todos los que fallan la tirada de salvación contra el efecto (doble con un fallo crítico).

Tipo *bolitas de encender fuego;* **Nivel** 5; **Precio** 25 po

El daño persistente es 1d6.

Tipo *bolitas mayores de encender fuego;* **Nivel** 10; **Precio** 175 po

El daño persistente es 2d6.

Tipo *bolitas superiores de encender fuego;* **Nivel** 15; **Precio** 1.200 po

El daño persistente es 3d6.

CERA HIDROFUGANTE OBJETO 3

CATALIZADOR CONSUMIBLE MÁGICO

Precio 10 po

Uso sostenida en 1 mano; **Impedimenta** L

Activar Lanzar un conjuro

Muchos libros y libros de conjuros son tratados con esta fórmula de cera para protegerlos de los elementos, pero las propiedades repelentes de líquidos de la *cera hidrofugante* se pueden aplicar también para dividir un conjuro de grasa en secciones más pequeñas y útiles. Cuando se lanza el conjuro en un área mientras se utiliza el catalizador, la grasa conjurada llena tres casillas de 5 pies (*1,5 m*) de lado en lugar de su área normal, y no hace falta que las casillas sean contiguas.

COPETE DE PÁJARO DEL TRUENO OBJETO 1 O MÁS

CATALIZADOR CONSUMIBLE MÁGICO

Uso sostenido en 1 mano; **Impedimenta** L

Activar Lanzar un conjuro (suma 1 acción)

Este trozo de ámbar tallado contiene un solo mechón de plumas grises, que chisporrotean con electricidad, creando una extraña sensación en todo el que lo sostiene durante un rato. Cuando se utiliza como parte de un conjuro de *contacto electrizante*, el copete de pájaro del trueno canaliza electricidad de vuelta al lanzador en forma de nimbo defensivo. Durante 1 minuto, toda criatura que te toca o que te acierta con un ataque cuerpo a cuerpo sin armas o un arma cuerpo a cuerpo sin alcance sufre el daño por electricidad indicado.

Tipo *menor;* **Nivel** 1; **Precio** 3 po

El nimbo inflige 1d4 daño por electricidad, o bien 1d6 daño eléctrico si la criatura empuña un arma metálica, pero en este caso el nimbo solo dura 1 asalto en lugar del minuto completo.

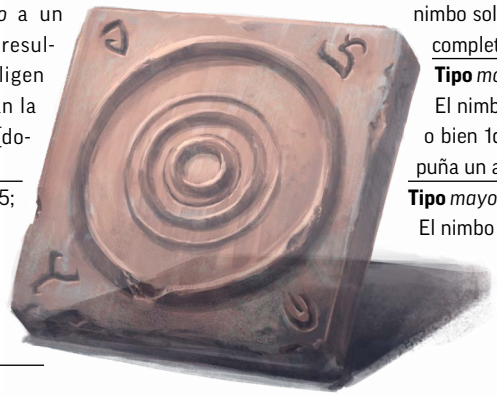
Tipo *moderado;* **Nivel** 5; **Precio** 25 po

El nimbo inflige 1d4 daño por electricidad, o bien 1d6 daño eléctrico si la criatura empuña un arma metálica.

Tipo *mayor;* **Nivel** 9; **Precio** 125 po

El nimbo inflige 2d4 daño por electricidad, o bien 2d6 daño eléctrico si la criatura empuña un arma metálica.

Tipo *superior;* **Nivel** 13; **Precio** 500 po



El nimbo inflige 3d4 daño por electricidad, o bien 3d6 daño eléctrico si la criatura empuña un arma metálica.

GEL DEL SANADOR OBJETO 5 O MÁS

CATALIZADOR CONSUMIBLE MÁGICO

Uso sostenid0 en 1 mano; **Impedimenta** L

Activar Lanzar un conjuro

Un aroma astringente a plantas raras y suculentas emerge de estos parches de ropa calmantes. Añadir este componente material a un conjuro de *curar* otorga Puntos de Golpe temporales adicionales a un objetivo curado por el conjuro. Estos Puntos de Golpe temporales duran 1 minuto.

Tipo *menor;* **Nivel** 5; **Precio** 25 po

El conjuro concede 5 Puntos de golpe temporales.

Tipo *moderado;* **Nivel** 9; **Precio** 125 po

El conjuro concede 10 Puntos de golpe temporales.

Tipo *mayor;* **Nivel** 13; **Precio** 500 po

El conjuro concede 15 Puntos de golpe temporales.



INCIENSO NOCIVO OBJETO 9 O MÁS

CATALIZADOR CONSUMIBLE MÁGICO

Uso sostenido en 1 mano; **Impedimenta** L

Activar Lanzar un conjuro

Vendido solo en barritas individuales, este asqueroso incienso está recubierto de una buena cantidad de humo alquímico que se activa en presencia de calor intenso, liberando su característico olor pungente. Añadir este catalizador a un conjuro de muro de fuego llena todas las casillas adyacentes al mismo con un humo repugnante y espeso. Las criaturas dentro de ese área disponen de ocultación y las demás criaturas están ocultas para ellas. El humo dura lo mismo que el conjuro.

Tipo *incienso nocivo;* **Nivel** 9; **Precio** 125 po

Este incienso se puede usar con un *muro de fuego* de nivel 6º. o inferior.

Tipo *incienso nocivo mayor;* **Nivel** 14; **Precio** 750 po

Este incienso se puede usar con un *muro de fuego* de cualquier nivel.



NUDO DIMENSIONAL OBJETO 7

CATALIZADOR CONSUMIBLE MÁGICO

Precio 60 po

Uso sostenido en 1 mano; **Impedimenta** L

Activar Lanzar un conjuro

Los shelynitas crearon originalmente este complejo nudo de cuerdas brillantes para unos brazaletes dedicados a vincular el destino de dos personas. Sin embargo, ahora los lanzadores de conjuros los utilizan para potenciar su capacidad con la magia de teletransporte. Añadir este catalizador a un conjuro de *puerta dimensional* de 4.º nivel te permite llevarte contigo a una sola criatura voluntaria adyacente; sin embargo, el teletransporte le resulta a dicha criatura algo desorientador y hace que quede aturdida 1.

POLVO BRILLANTE OBJETO 5

CATALIZADOR CONSUMIBLE MÁGICO

Precio 25 po

Uso sostenido en 1 mano; **Impedimenta** L

Activar Lanzar un conjuro

El polvo de mica luminoso emite fluorescencia durante un breve intervalo después de ser expuesto a cantidades significativas de energía mágica. Cuando una criatura falla su salvación contra una nube de *partículas rutilantes* creada utilizando este catalizador, gránulos brillantes se pegan a ella haciendo que emita una luz tenue en un radio de 20 pies (*6 m*) mientras que su invisibilidad resulta negada por el conjuro, además de imponerle un penalizador -2 por circunstancia al Sigilo durante ese tiempo.

ROSARIO DESLUMBRANTE OBJETO 4 O MÁS

CATALIZADOR CONSUMIBLE MÁGICO

Precio 15 po

Uso sostenido en 1 mano; **Impedimenta** L

Activar Lanzar un conjuro

Cuando la energía recorre estas brillantes bolitas, brillan de forma intensa con los colores sagrados de la fe de su lanzador. Un *arma espiritual* potenciada con este catalizador despide fogonazos de luz brillante cuando asesta un Golpe crítico a un objetivo, haciendo que éste quede deslumbrado hasta el inicio de tu siguiente turno. El tipo de rosario determina el máximo nivel de conjuro de *arma espiritual* que puede utilizar el rosario como catalizador.

Tipo rosario deslumbrante; **Nivel** 4; **Precio** 15 po

El rosario se puede utilizar con un *arma espiritual* de 4.º nivel o inferior.

Tipo rosario deslumbrante mayor; **Nivel** 12; **Precio** 350 po

El rosario se puede utilizar con un *arma espiritual* de cualquier nivel.

TESELAS DE FUERZA OBJETO 13

CATALIZADOR CONSUMIBLE MÁGICO

Precio 525 po

Uso sostenidas en 1 mano; **Impedimenta** L

Activar Lanzar un conjuro

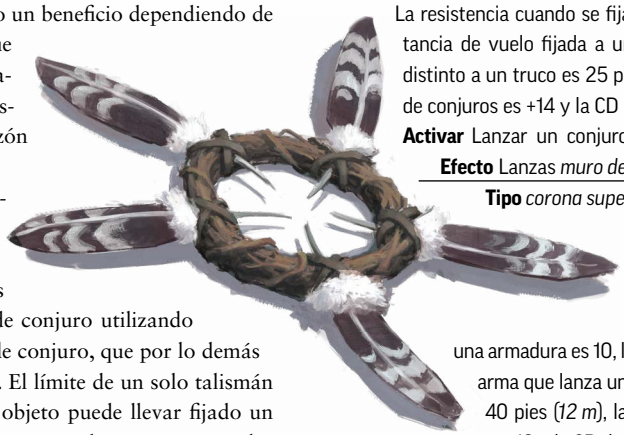
La luz se refracta de extrañas formas a través de estas teselas, pulidas de forma precisa, alargando la fuerza refractada y haciendo retroceder. Añadir este catalizador a un conjuro de *muro de fuerza* incrementa en 80 pies (*24 m*) la longitud máxima del mismo y en 40 pies (*12 m*) su altura máxima, además de hacer que las criaturas que intentan moverse al espacio del muro (o son Empujadas contra él) sufran 2d6 daño por fuerza.



CORAZONES DE CONJURO

Los corazones de conjuro están hechos con los mismos materiales básicos que los talismanes, aunque su compleja construcción (mágicamente repetidos alrededor del concepto de un solo tipo de conjuro) les conceden una gran variedad de poderes adicionales y significa que persisten en lugar de calcinarse cuando se usan.

A diferencia de un talismán, un corazón de conjuro se puede usar repetidamente y no arde después del uso. Se puede fijar a objetos diferentes, concediendo un beneficio dependiendo de tu elección, lo que significa que puedes planificar por adelantado al enfrentarte a peligros esperados. Tienen el rasgo corazón de conjuro.



Corazón de conjuro: los corazones de conjuro son objetos permanentes que funcionan de forma parecida a los talismanes. Fijas un corazón de conjuro utilizando la actividad Fijar un corazón de conjuro, que por lo demás es idéntica a Fijar un talismán. El límite de un solo talismán por objeto sigue en vigor: un objeto puede llevar fijado un talismán o un corazón de conjuro, no ambas cosas. Las reglas relacionadas con los talismanes y cómo fijarlos se encuentran en la pág. 561 de las *Reglas básicas*. Cuando lanzas un truco desde un corazón de conjuro, puedes utilizar tu propia tirada de ataque de conjuros o la CD del conjuro, si es más alta. Crear un corazón de conjuro requiere los conjuros que éste es capaz de lanzar. Por ejemplo, una *corona superior de cinco plumas requiere caminar por el aire, estallido de vendaval* y *muro de viento*.

CORONA DE CINCO PLUMAS — OBJETO 4 O MÁS

AIRE | CORAZÓN DE CONJURO | MÁGICO | TRANSMUTACIÓN

Uso fijada a un armadura o a un arma; **Impedimenta** –

Plumas idénticas radian desde el centro de este corazón de conjuro, mantenidas en su lugar mediante paja entretejida. La tirada de ataque de conjuros de cualquier conjuro que se lanza Activando este objeto es +8 y la CD del conjuro es 18.

- **Armadura** Obtienes un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Acrobacias y resistencia 2 al daño por caída.
- **Arma** Después de lanzar un conjuro de aire Activando la corona, puedes volar 5 pies (*1,5 m*) como una sola acción, o 10 pies (*3 m*) como acción gratuita si el conjuro lanzado no era un truco. Esa debe ser tu siguiente acción y no tienes velocidad de volar, tienes que acabar el vuelo en terreno sólido o caer.

Activar Lanzar un conjuro; **Efecto** lanzas *explosión de vendaval* (pág. 107).

Tipo *corona de cinco plumas;* **Nivel** 4; **Precio** 90 po;

Tipo *corona mayor de cinco plumas;* **Nivel** 8; **Precio** 425 po

La resistencia cuando se fija a una armadura es 5, la distancia de vuelo fijada a un arma que lanza un conjuro distinto a un truco es 25 pies (*7,5 m*), la tirada de ataque de conjuros es +14 y la CD de conjuros es 24.

Activar Lanzar un conjuro; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Lanzas *muro de viento.*

Tipo *corona superior de cinco plumas*; **Nivel** 12; **Precio** 1.750 po

El bonificador a la armadura a la que está fijada es +2, la resistencia cuando se fija a una armadura es 10, la distancia de vuelo fijada a un arma que lanza un conjuro distinto a un truco es 40 pies (*12 m*), la tirada de ataque de conjuros es +19 y la CD de conjuros es 29.

Activar Lanzar un conjuro; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Lanzas *muro de viento* a 4.º nivel.

Activar Lanzar un conjuro; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Lanzas *caminar por el aire.*

ESTRELLA FLAMÍGERA — OBJETO 3 O MÁS

CORAZÓN DE CONJURO | EVOCACIÓN | FUEGO | MÁGICO

Uso fijada a un armadura o a un arma; **Impedimenta** –

Un lustre de cruces rojas cruza la superficie de este medallón hecho con cristal de aventurina en forma de estrella cuando le da la luz. El arma o armadura a la que está fijada es cálida al tacto. La tirada de ataque de conjuros de cualquier conjuro que se lanza Activando este objeto es +7 y la CD del conjuro es 17.

- **Armadura** Obtienes resistencia 2 al fuego.
- **Arma** Tras lanzar un conjuro de fuego Activando la estrella, tus golpes con el arma infligen 1d4 daño por fuego adicional hasta el final de tu siguiente turno.

Activar Lanzar un conjuro; **Efecto** lanzas *flamear*.

Tipo *estrella flamígera;* **Nivel** 3; **Precio** 55 po

Tipo *estrella flamígera mayor;* **Nivel** 8; **Precio** 425 po

La resistencia cuando se fija a una armadura es 5, el daño adicional cuando se fija a un arma es 1d6, la tirada de ataque de conjuros es +14 y la CD de conjuros es 24.

Activar Lanzar un conjuro; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Lanzas *bola de fuego.*

Tipo *estrella flamígera superior;* **Nivel** 12; **Precio** 1.750 po

La resistencia cuando se fija a una armadura es 10, el daño adicional cuando se fija a un arma es 1d8, la tirada de ataque de conjuros es +19 y la CD de conjuros es 29.

Activar Lanzar un conjuro; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Lanzas *bola de fuego* a 4.º nivel.

Activar Lanzar un conjuro; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Lanzas muro de fuego.



GEODA DE LA TRINIDAD OBJETO 3 O MÁS

CORAZÓN DE CONJURO | EVOCACIÓN | MÁGICO | TIERRA

Uso fijado a un armadura o a un arma; **Impedimenta**–

La cámara de cristal del interior de esta geoda partida por la mitad se divide en tres lóbulos de igual tamaño. La CD de conjuros de cualquier conjuro que se lanza Activando este objeto es 17.

- **Armadura** Después de lanzar un conjuro de tierra Activando la geoda, obtienes resistencia 1 al daño físico (excepto al argentino) hasta el final de tu siguiente turno, o el doble de la resistencia si no se trata de un truco.
- **Arma** Después de lanzar un conjuro de tierra Activando la geoda, tus golpes con el arma infligen 1d4 daño contundente adicional hasta que acaba tu siguiente turno.

Activar Lanzar un conjuro; **Efecto** Lanzas *extender sedimentos* (pág. 108).

Tipo *geoda de la trinidad;* **Nivel** 3; **Precio** 60 po

Tipo *geoda de la trinidad mayor;* **Nivel** 8; **Precio** 460 po

La resistencia cuando va fijada a una armadura es 3, el daño extra cuando va fijado a un arma es 1d6 y la CD de conjuros es 24.

Activar Lanzar un conjuro; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Lanzas *fundirse con la piedra.*

Tipo *geoda de la trinidad superior;* **Nivel** 12; **Precio** 1.900 po

La resistencia cuando va fijada a una armadura es 5, el daño extra cuando va fijada a un arma es 1d8 y la CD de conjuros es 29.

Activar Lanzar un conjuro; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Lanzas *fundirse con la piedra* a 4.º **nivel.**

Activar Lanzar un conjuro; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Lanzas *púas de piedra*[GJA].

GOTA PERFECTA OBJETO 3 O MÁS

AGUA | CORAZÓN DE CONJURO | EVOCACIÓN | MÁGICO

Uso fijado a un arma o armadura; **Impedimenta**–

Un agua de color azul intensamente mágica mantiene su forma, que es la de una esfera perfecta. La CD de conjuros de cualquier conjuro que se lanza Activando este objeto es 17.

- **Armadura** Obtienes resistencia 2 a los efectos de agua y a los ataques de criaturas acuáticas.
- **Arma** Una vez lanzas un conjuro de agua Activando la gota, tu cuerpo se vuelve brumoso. Hasta el final del turno, puedes atravesar el espacio de tus enemigos, tratando cada casilla de cada uno de ellos como terreno difícil. No puedes atravesar de esta forma a criaturas que tienen el rasgo agua.



Activar Lanzar un conjuro; **Efecto** Lanzas *chorro* (pág. 96).

Tipo *gota perfecta;* **Nivel** 3; **Precio** 55 po

Tipo *gota perfecta mayor;* **Nivel** 8; **Precio** 450 po

La resistencia cuando está fijada a una armadura es 5, los espacios de los enemigos no son terreno difícil cuando estás en forma brumosa y la CD de conjuros es 24.

Activar Lanzar un conjuro; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Lanzas *orbe acuoso*[GJA] o *pies a aletas*.

Tipo *gota perfecta superior;* **Nivel** 12; **Precio** 1.800 po

La resistencia cuando está fijada a una armadura es 10, los espacios de los enemigos no son terreno difícil cuando estás en forma brumosa y la CD de conjuros es 29.

Activar Lanzar un conjuro; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Lanzas *orbe acuoso*[GJA] a 4.º nivel o *pies a aletas*.

Activar Lanzar un conjuro; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Lanzas *torrente hidráulico.*

RELOJ DE ARENA MACABRO OBJETO 3 O MÁS

CORAZÓN DE CONJURO | MÁGICO | NIGROMANCIA

Uso fijado a un armadura o a un arma; **Impedimenta** –

Uno de los receptáculos de este pequeño reloj de arena contiene arena negra y, el otro, blanca. En cuanto pasan unos pocos granos de uno a otro, invierte su flujo para mantener ambos lados en equilibrio. La tirada de ataque de conjuros de cualquier conjuro que se lanza Activando este objeto es 17.

- **Armadura** Obtienes resistencia 2 a negativo.
- **Arma** Después de lanzar un conjuro de nigromancia Activando el reloj de arena, tus golpes con el arma infligen 1d4 daño negativo adicional hasta que acaba tu siguiente turno.

Activar Lanzar un conjuro; **Efecto** Lanzas *toque gélido.*

Tipo *reloj de arena macabro;* **Nivel** 3; **Precio** 55 po

Tipo *reloj de arena macabro mayor;* **Nivel** 8; **Precio** 450 po; **Resistencia** cuando va fijado a una armadura 5, daño adicional cuando va fijado a un arma 1d6 y CD de conjuros 24.

Activar Lanzar un conjuro; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Lanzas dañar o curar a 2.º nivel.

Tipo *reloj de arena macabro superior;* **Nivel** 12; **Precio** 2.000 po

La resistencia cuando va fijado a una armadura es 10, el daño extra cuando va fijado a un arma es 1d8 y la CD de conjuros es 29.

Activar Lanzar un conjuro; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Lanzas *dañar* o *curar* a 4.º nivel.

Activar Lanzar un conjuro; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Lanzas *enervación* o, a 4.º nivel, *restablecimiento*.

SECRETOS DE LA MAGIA
INTRODUCCIÓN
PUNTOS ESENCIALES DE LA MAGIA
CLASES
CONJUROS
OBJETOS MÁGICOS
EL LIBRO DE LA MAGIA ILIMITADA
GLOSARIO E ÍNDICE



CONSUMIBLES

SECRETOS DE LA MAGIA
INTRODUCCIÓN
PUNTOS ESENCIALES DE LA MAGIA
CLASES
CONJUROS
OBJETOS MÁGICOS
EL LIBRO DE LA MAGIA ILIMITADA
GLOSARIO E ÍNDICE

BALA DISPERSANTE OBJETO 6

CONSUMIBLE | EVOCACIÓN | MÁGICO | MUNICIÓN

Precio 50 po

Munición bala de honda

Activar ❖ Interactuar

Los metales utilizados para forjar esta munición de plomo se extrajeron en una gran variedad de continentes y apenas se mantienen juntos. Cuando una bala dispersante activada impacta en un objetivo, se deshace en una esfera de esquirlas metálicas conforme los metales tratan de volver a sus lugares de origen. Todas las criaturas en una emanación de 10 pies (*3 m*) alrededor del objetivo del ataque (sin incluir al mismo) deben tener éxito en una salvación de fortaleza CD 21 o verse alejadas 10 pies (*3 m*) del mismo de un empujón (15 pies [*4,5 m*] con un fallo crítico).

BOBINA DE ATADURA OBJETO 6 O MÁS

CONSUMIBLE | MÁGICO | TALISMÁN | TRANSMUTACIÓN

Uso fijada a un arma; **Impedimenta** –

Activar ◆ visualizar; **Desencadenante** Das un Golpe con una arma que la lleva fijada y que daña a una criatura; **Requisitos** Tienes nivel experto en Atletismo.

Este talismán, una brillante bobina roja, cálida al tacto y vagamente parecida a una serpiente, se enrosca del todo alrededor de tu arma. Cuando activas el efecto de este talismán, hace una Presa a la criatura impactada, Con un éxito, en lugar de los efectos de Presa normales, la bobina se enrosca alrededor del objetivo, con un extremo aún fijado a tu arma. Tu oponente debe tener éxito en una prueba de Huir CD 20 para liberarse. La bobina se rompe si te separas más del oponente ligado, pero no si te acercas.

Tipo *bobina de atadura;* **Nivel** 6; **Precio** 50 po

Tipo *bobina mayor de atadura;* **Nivel** 13; **Precio** 450 po

La CD de Huir es CD 30.

BROCHE ORQUESTAL OBJETO 8

AUDITIVO | CONSUMIBLE | EVOCACION | MÁGICO | TALISMÁN

Precio 100 po

Uso fijado a la armadura; **Impedimenta** –

Activar ◆ visualizar; **Desencadenante** Haces una prueba de Interpretación, pero aún no has tirado los dados; **Requisitos** Tienes nivel maestro en Interpretación.

Este broche de plata reverbera ligeramente con el sonido de la música cada vez que alguien lo toca. Puedes transformarlo en la forma de cualquier elemento elegido cuando lo Fijas. Cuando activas este talismán, tu interpretación se ve acompañada por una grandiosa procesión musical que complementa tu propia labor, siguiendo tu dirección y tus intenciones. Obtienes un bonificador +1 por estatus a tu prueba de Interpretación. Si obtienes un éxito, en su lugar obtienes un éxito crítico.

Después de ser usado, el talismán pasa a ser un broche de plata mundano con la apariencia del instrumento elegido, aunque no dispone de poder residual alguno.

CRISÁLIDA DORADA OBJETO 5

CONSUMIBLE | EVOCACIÓN | MÁGICO | MUNICIÓN

Precio 27 po

Munición bala de honda

Activar ❖ Interactuar

Hilos de seda dorada iridiscente se enredan alrededor del centro de esta honda mágica. Cuando activas y disparas una *crisálida dorada*, en lugar de hacer una tirada de ataque para tu Golpe, haces que la crisálida se despliegue en medio del aire para revelar una mariposa mágica que vuela en una línea de 30 pies (*9 m*), esparciendo polvo de escamas doradas, que permanece suspendido en el aire durante 1 minuto.

Una criatura que entra o empieza su turno en el polvo debe hacer una salvación de Reflejos CD 19 o su invisibilidad es negada, quedando oculta en lugar de invisible. Este efecto se aplica tanto si la criatura ya era invisible como si se beneficia de cualquier nuevo efecto de invisibilidad antes del final del efecto de negación de la invisibilidad debido a la crisálida dorada.

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.

ESFERA DE VAPOR OBJETO 14

CONSUMIBLE | MÁGICO | TALISMÁN | TRANSMUTACIÓN

Precio 900 po

Uso fijada a la armadura; **Impedimenta** –

Activar ↷ visualizar; **Desencadenante** Desencadenas la reacción de una trampa o bien un enemigo que no tenías detectado hace un ataque contra ti; **Requisitos** Tienes nivel experto en la armadura al que está fijada la esfera y lo mismo en las salvaciones de Reflejos.

En el interior de esta extraña esfera de vidrio se mueve una nube de humo que en ocasiones parece como si quisiera escapar de la misma. Reaccionas a un encuentro sorpresa con celeridad, activando este talismán y haciendo que tu cuerpo

se convierta momentáneamente en algo parecido al vapor. Contra la reacción de la trampa o el ataque, obtienes resistencia 25 al daño físico y eres inmune al daño de precisión. Este efecto también evita que la reacción o ataque que mueva físicamente (como por ejemplo cayendo por un foso o quedando tumbado), y tras la reacción o ataque, puedes Volar 5 pies (*1,5 m*). Cuando acabas dicho vuelo, abandonas tu estado vaporoso y quedas expuesto a cualquier peligro presente en la ubicación que ocupas.

ESPÍA DE MANTECA OBJETO 6

POCO COMÚN | ADIVINACIÓN | CONSUMIBLE | ESCUDRIÑAMIENTO | MÁGICO

Precio 40 po

Uso sostenido en 2 manos; **Impedimenta** –

Activar 1 minuto (Interactuar)

Aunque este objeto puede parecer una simple galleta con forma humanoide, cobra vida una vez decorado con glaseado u otras sustancias comestibles. A continuación, la galleta sale corriendo a una velocidad de 15 pies (*4,5 m*), volviendo al mismo lugar al cabo de 1 hora, lo que le da tiempo suficiente para alejarse aproximadamente media milla (*800 m*) y luego volver por el mismo camino. La galleta espía ignora tus instrucciones y no se le pueden dar órdenes, puesto que sigue un rumbo elegido por ella misma. A su vuelta, cae al suelo y ya no se vuelve a mover.

Si decoras al espía de manteca con ojos, obtiene visión normal, que utiliza para ver y grabar mágicamente lo que ve a lo largo de su recorrido. Cualquier criatura que se come la galleta una vez vuelve puede ver lo que ha visto el espía. Las imágenes son relativamente claras, pero el paso del tiempo está algo confuso, por lo que es difícil saber cuándo ha sido testigo de algo en concreto.

FRASCO DEL FÉNIX OBJETO 12

CONSUMIBLE | EVOCACIÓN | FUEGO | MÁGICO | POCIÓN

Precio 350 po

Uso sostenido en 1 mano; **Bulk** L

Activar ❖ Interactuar

Una vez ingieres esta poción de color rojo brillante, fuertemente especiada, unas alas ardientes de fénix brotan de tu espalda y te transportan por los aires. Durante 1 minuto, obtienes una Velocidad de Vuelo de 40 pies (*12 m*). La primera vez en cada asalto que Vuelas (incluyendo flotar sin moverte), despides plumas ardientes que infligen 3d4 daño por fuego a todas las criaturas en una emanación de 10 pies (*3 m*) al final de tu movimiento (salvación básica de Reflejos CD 29).

GARRA DE LEÓN OBJETO 11

CONSUMIBLE | MÁGICO | TALISMÁN | TRANSMUTACIÓN

Precio 300 po

Uso fijada a un arma; **Impedimenta** –

Activar ❖ Interactuar; **Requisitos** No has sido detectado por una criatura y tienes nivel maestro en Sigilo.

Esta garra reseca de una poderosa bestia te concede las aptitudes de un depredador. Cuando la activas, aprendes a abalanzarte sobre tu presa con un movimiento fluido. Das una Zancada y después un Golpe con el arma a la que está fijada contra una criatura que no te tiene detectado. Sigues sin estar detectado por la criatura hasta después del Golpe.

MUNICIÓN RESONANTE OBJETO 11

CONSUMIBLE | EVOCACIÓN | MÁGICO | SÓNICO

Precio 1.200 po

Munición flecha, virote

Activar ❖ Interactuar

El extremo de esta munición es un diapasón de afinar metálico con grabados mágicos. Cuando una flecha resonante activada acierta en su objetivo, el diapasón resuena con energía residual del disparo, transformándola en ondas sonoras peligrosas. Esto inflige 5d10 daño sónico al objetivo y cada criatura a 10 pies (*3 m*) o menos de él con una salvación de Fortaleza básica CD 28.



OJO DE ILUMINACIÓN OBJETO 5

ADIVINACIÓN | CONSUMIBLE | MÁGICO | TALISMÁN

Precio 25 po

Uso fijada a un arma; **Impedimenta** –

Activar ❖ visualizar; **Desencadenante** Das un golpe con éxito con el arma que lleva el talismán fijado; **Requisitos** Tienes nivel experto en Arcanos, ocultismo, Naturaleza, Religión, Sociedad o una habilidad de Saber.

Este ojo reseco fue arrancado de una criatura mágica. Combinas tu observación acerca de la reacción de un enemigo a tu Golpe con la sabiduría mágica almacenada en el talismán, a fin de obtener más información acerca de la auténtica naturaleza de tu enemigo. Cuando activas este talismán, tratas de Recordar conocimiento acerca de la criatura a la que has impactado. Si el resultado de la tirada es un fallo crítico, en su lugar sufres un fallo simple.

PINTURA DE PORTAL MACABRO OBJETO 9

POCO COMÚN | ACEITE | CONSUMIBLE | MÁGICO | TRANSMUTACIÓN

Precio 120 po

Uso fijada a un arma; **Impedimenta** –

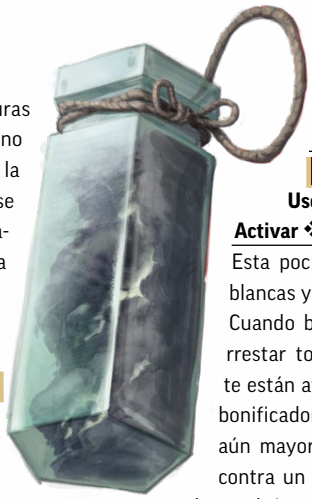
Activar ❖❖❖ Interactuar

Translúcida y casi carente de peso, esta pintura opalescente parece resolverse en símbolos ocultistas si la miras mucho rato fijamente. Cuando se usa para cubrir una sección de muro de 5 pies (*1,5 m*) de ancho por 10 pies (*3 m*) de alto, la pintura convierte dicho espacio en fantasmagórico e incorporal hasta una profundidad de 10 pies (*3 m*), permitiendo que las criaturas corporales y los objetos lo atraviesen. El portal persiste durante 10 minutos. Cuando este efecto se acaba, todo lo que permanece en el interior del portal es transportado a la salida más próxima.

Nota atada a un manojo de flechas encontrado en Diobel

Mientras intentaba averiguar las propiedades de este manojo de flechas que le compré a un tengu (quien, debo añadir, estaba ansioso por venderselas) me disparé accidentalmente en una pierna. Aunque el agujero causado no era significativo, fue el menor de mis problemas. Lo que me parecieron seis horas (pero, de hecho, fue menos de un minuto según un reloj cercano) lo pasé en un estado de estupor mientras recordaba los momentos más embarazosos y traumáticos de mi vida, culminando en una visión de mi futuro yo sucumbiendo fatalmente a una fiebre hemorrágica tras ser mordido por una liebre salvaje. Un final de lo más ignominioso, si resulta ser cierto. Tras despertar de esta pesadilla, apliqué un torniquete a la herida y volví a envolver las flechas. A bien seguro serán útiles si algún enemigo futuro necesita una humillación.

Los efectos de fuerza, otros objetos y criaturas incorporales y las armas de *toque fantasmal* no pueden cruzar el muro, como es normal para la incorporeidad. Una criatura incorporal que se encuentra dentro de la pared cuando la duración de pintura se agota es transportada a la salida más próxima.



PLUMA DE TORMENTA — OBJETO 8

CONSUMIBLE | MÁGICO | TALISMÁN | TRANSMUTACIÓN

Precio 100 po

Uso fijado a la armadura; **Impedimenta** –

Activar ❖ Interactuar; **Requisitos** Tienes nivel experto en Acrobacias.

Incluso cuando está fijada, esta pluma color azul eléctrico se mece ligeramente en el aire, como si fuera siempre acompañada de una brisa. Cuando se activa, el talismán lanza *volar* sobre ti, aunque la duración es 1 minuto. Puedes Disipar esta activación. Si lo haces, te ves afectado por *caída de pluma*.

POCIÓN DE ECOS MÍNIMOS — OBJETO 9

ADIVINACIÓN | CONSUMIBLE | MÁGICO | POCIÓN

Precio 125 po

Uso sostenido en 1 mano; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

No importa el cuidado que tengas al abrir esta botella, siempre emitirá un sonido audible y resonante, como un taponazo. Durante 1 minuto después de beber su poción, obtienes un bonificador +2 por estatus a las pruebas de Percepción para oír. Además, cada vez que Buscas tu oído se convierte en un sentido preciso hasta el inicio de tu siguiente turno, lo que te permite señalar con precisión dónde están las criaturas y por lo tanto percibir el mundo en detalle escuchando el sonido de los ecos.



POCIÓN DE FORMA ESTABLE OBJETO 10 O MÁS

ABJURACIÓN | CONSUMIBLE | MÁGICO | POCIÓN

Uso sostenido en 1 mano; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

Esta poción aromática se prepara a partir de las flores blancas y las raíces negras de hierba mágica llamada moly. Cuando bebes esta poción, intenta de inmediato contrarrestar todos los efectos hostiles de transmutación que te están afectando. Durante la siguiente hora, obtienes un bonificador por objeto contra los efectos de transmutación, aún mayor contra los de polimorfía. Si obtienes un éxito contra un efecto de polimorfía durante ese tiempo, en su lugar obtienes un éxito crítico.

Tipo *poción de forma estable*; **Nivel** 10; **Precio** 180 po

El nivel de contrarrestar es 5 y el modificador a la prueba de contrarrestar es +17. El bonificador por objeto es +2, +3 contra polimorfía.

Tipo *poción mayor de forma estable;* **Nivel** 16; **Precio** 1.800 po

El nivel de contrarrestar es 8 y el modificador a la prueba de contrarrestar es +25. El bonificador por objeto es +3, +4 contra polimorfía.

POCIÓN DE PUESTA A TIERRA — OBJETO 10

ABJURACIÓN | CONSUMIBLE | ELECTRICIDAD | MÁGICO | POCIÓN

Precio 185 po

Uso sostenido en 1 mano; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

Saltan chispas de este jarabe color ámbar. Beberse esta poción te convierte en un pararrayos viviente durante 1 minuto, atrayendo la electricidad para que te vaya a ti en lugar de a tus aliados. Mientras dura el efecto, obtienes la siguiente reacción.

Desviar el rayo ↷ electricidad; **Requisitos** No ser inmune a la electricidad; **Desencadenante** Una criatura a 30 pies (*9 m*) de ti es designado como objetivo de un efecto de electricidad o se encuentra en

SECRETOS DE LA MAGIA
INTRODUCCIÓN
PUNTOS ESENCIALES DE LA MAGIA
CLASES
CONJUROS
OBJETOS MÁGICOS
EL LIBRO DE LA MAGIA ILIMITADA
GLOSARIO E ÍNDICE

el área de un efecto de electricidad. **Efecto** Atraes hacia ti la electricidad como un pararrayos para proteger al objetivo. Si el efecto desencadenante tenía objetivo, te designa a ti en lugar de a la criatura desencadenante. Si era un efecto de área, salta del espacio de la criatura desencadenante para, en vez de eso, llenar tu espacio. Esto no desvía el rayo de ninguna otra criatura designada como objetivo por el mismo ni que esté en su área de efecto. Sufres un impacto automático o fallas tu tirada de salvación contra el efecto automáticamente. Después puedes desviar el rayo durante 1d4 asaltos.



El *prisma de recuperación* no puede recuperar un objeto que no está en tu Plano, incluyendo uno que está en un espacio extradimensional como una *bolsa de contención*. Si no has gastado el talismán, puedes sintonizarlo con un objeto diferente Fijándolo de nuevo.

Tipo *prisma de recuperación;* **Nivel** 3; **Precio** 12 po

Tipo *prisma mayor de recuperación;* **Nivel** 10; **Precio** 200 po

No necesitas sintonizar el prisma. Puede recuperar cualquier objeto en tu posesión de Impedimenta 1 o menos, elegido cuando activas el prisma.

POCIÓN DE VIDA COMPARTIDA OBJETO 8

CONSUMIBLE MÁGICO NIGROMANCIA POCIÓN

Precio 95 po

Uso sostenido en 1 mano; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

Dos líquidos turbulentos llenan este frasco, ambos ligeramente distintos en color y brillantez entre sí. Cuando bebes esta poción, consumes solo la mitad del contenido. Si otra criatura viva consume el resto del contenido en 1 minuto o menos, vuestras vitalidades se vinculan durante 1 minuto contado a partir del momento en que bebe el segundo de vosotros. Ambos compartís el aliento, por lo que mientras estéis a 60 pies (*18 m*) o menos uno de otro, ninguno de los dos podéis sofocaros a menos que os suceda a los dos. Ambos obtenéis la siguiente reacción.

Compartir vida ↷ **Desencadenante** Tu aliado vinculado sufre daño y está a 60 pies (*18 m*) o menos; **Efecto** El aliado sufre mitad de daño del efecto desencadenante (redondeado hacia abajo) y tu pierdes tantos Puntos de Golpe como el resto del daño. No puedes desencadenar esta reacción para compartir daño causado por tu aliado utilizando esta reacción.

PRISMA DE RECUPERACIÓN OBJETO 3 O MÁS

CONJURACIÓN CONSUMIBLE MÁGICO TALISMÁN TELETRANSPORTE

Uso fijado a la armadura; **Impedimenta** –

Activar ◈ orden; **Requisitos** Tienes una mano libre.

Este prisma triangular que muestra en su interior esquemas negros en forma de torbellino, se mueve constantemente por tu armadura, no importa dónde lo fijes. Como parte del proceso de Fijar este talismán, lo sintonizas con un solo objeto de Impedimenta 1 o menos. Cuando activas este talismán, el objeto sintonizado se teletransporta inmediatamente a tu mano.

PROTOPLASMA TOPOLÓGICO OBJETO 7

CONSUMIBLE MAGICAL OIL TRANSMUTATION

Precio 70 po

Uso sostenido en 1 mano; **Impedimenta** L

Activar ❖ Interactuar

Este gel legamoso tiembla al tacto, como si estuviera cubierto por una multitud de cilios imperceptibles. Si se aplica a una criatura u objeto no mayor de 7 pies (*2,1 m*) en cualquier dimensión, el protoplasma cambia a un estado parecido al de un cieno durante 1 minuto, permitiendo al sujeto aplanarse y estirarse sin sufrir daño alguno. En este estado, una criatura que hace una prueba de Escurrirse utiliza el desenlace de un grado de éxito mejor del que obtiene y puede moverse a su Velocidad completa mientras se Escurre, y un objeto puede atravesar un espacio de 2 pies (*60 cm*) de anchura. Un vial puede cubrir a una criatura u objeto de tamaño hasta Grande, pero como cada vial se fabrica a partir de un cieno específico, no se pueden combinar viales para cubrir a un objeto mayor, puesto que ambos geles simplemente se anulan entre sí.

PUNTA DE FLECHA DE HUESO DE DRAGÓN OBJETO 4

CONSUMIBLE EVOCACIÓN MÁGICO TALISMÁN

Precio 20 po

Uso fijada a un arma cuerpo a cuerpo o a distancia con el rasgo arrojadiza; **Impedimenta** –

Activación ❖ Interactuar; **Requisitos** Tienes nivel experto con el arma a la que está fijado el talismán.

Esta punta de flecha, tallada en hueso de dragón, cuelga del asta de tu arma. Cuando activas este talismán y hasta el final del turno actual, el arma a la que está fijado obtiene el rasgo arrojadizo 20 pies (*6 m*) y cuando das un Golpe arrojadizo con ella, vuelve a tu mano una vez completado el Golpe. Si tienes las manos llenas cuando el arma retorna, cae al suelo en tu espacio.

MATERIALIDAD Y MAGIA

Golarion alberga un deslumbrante abanico de pueblos, ecologías y climas; los habitantes de sus diferentes territorios desarrollan herramientas y técnicas diferentes para trabajar con diversas materias primas. La forma en la que la gente en todo Golarion utiliza la magia también cambia, reflejando estos contextos de materialidad. Si bien los aventureros podrían estar familiarizados con bastones encantados tallados en roble y fresno, o con cuchillas de acero mágicas, estas aplicaciones no se quedan sino en la superficie de los objetos mágicos. Ampliemos nuestros horizontes y exploremos cómo toma forma la magia con diferentes materiales en algunas de las arenas y mares de Golarion.

Osirion — Lacas elementales y oro solar Los consejeros elementales de las dinastías garundi imparten rituales arcanos para extraer la magia de sus rivales capturados. Este proceso deja un fino sedimento que se puede convertir en laca para potenciar las armas o las armaduras de sus campeones mortales, permitiendo a dichos campeones atacar directamente a sus rivales. Dichas lacas conceden los beneficios de las runas de propiedad asociadas a su elemento, como por ejemplo *flamígera* para los elementales de fuego, aunque son más difíciles de reemplazar de lo usual con una nueva runa de propiedad.

Sin embargo, los visires elementales más poderosos reservan sus mayores secretos para quienes lucen las marcas del destino: aquellos destinados a convertirse en reyes-dioses. Utilizan la esencia mágica extraída de sus cautivos elementales y sus infusiones en aleaciones de oro y de cobre facilitan la absorción del poder celestial del sol. El metal resultante (denominado oro solar y reverenciado por los artesanos garundi) ignora los estragos del tiempo igual que el oricalco más fino, haciéndolo ideal para fabricar con él objetos de gala y reliquias familiares para los mayores reyes-dioses.

El Archipiélago Minata — Bambú y mimbre A lo largo de las ensenadas y manglares de las Islas Errantes, existen raras arboledas de bambú verde y de mimbre color rojo terroso. Estas plantas pueden crecer en entornos de agua salada, así como de agua dulce, y su presencia refuerza las orillas más cercanas a la vez que reduce la salinidad de las aguas circundantes. Los navegantes de Minata valoran dichos materiales para sus casas y sus embarcaciones, utilizando las conocimientos para aldeas nómadas flotantes en mar abierto, puesto que son particularmente adecuados para albergar magia primigenia beneficiosa. Una vez cosechada y seca, la madera de estas plantas es increíblemente resistente, como gran parte de la madera oscura utilizada en otras partes de Golarion; incluso un solo brote o esqueje puede llegar a cultivarse para crear arboledas enteras.

Los Estados Sucesores de Tian Xia En las naciones sucesoras del Imperio Dragón de Lung Wa, se pueden utilizar rituales especializados para imbuir madera de melocotonero con la fuerza y la ligereza de la madera oscura. Hacerlo es particularmente importante puesto que refuerza la madera de melocotonero lo suficiente como para que sea un arma efectiva contra los jiang-shi, una amenaza notoria en dichas naciones.

PLACENTERAMENTE CONSUMIBLE

Consideraciones sobre sabor y nutrición

Las pociones son el punto de referencia básico de los objetos mágicos consumibles, y sin embargo a menudo ignoramos su perfil de sabor y su valor nutricional. Lo desagradable de las pociones tradicionales (ojo de salamandra, pata de rana) es divertido de describir una o dos veces, pero ¿por qué no proporcionar a tus héroes, agotados de excavar una runa tras otra, bocados más sabrosos y de mejor textura?

Frutas mágicas ¿Quién ha dicho que las pociones tienen que ser siempre líquidas? Muchos druidas o brujos campestres han combinado el arte de elaborar pociones con tener mano para la jardinería, lo que deriva en melocotones que restablecen la vitalidad o en caquis que protegen contra el frío del invierno. La conveniencia de una manzana mágica compacta frente a un surtido tintineante de frágiles botellas de vidrio no se puede subestimar, especialmente para aventureros que de vez en cuando ruedan por los suelos. Estas frutas se pueden conservar fácilmente, lo que lleva a pequeñas ciruelas ahumadas o gajos de limón secados en azúcar de roca. ¡Perfectos para un largo camino!

Carne y pescado en salazón Los pescadores y los cazadores tienden a utilizar hasta el más mínimo bocado de su captura; tanto en alta mar como en los bosques, nunca se sabe cuándo volverás a encontrar comida. Secar, ahumar y salar carne y pescado permiten almacenar para más tarde comida que no se va a consumir de inmediato, y también permite transformar la carne y el pescado que son demasiado pequeños, fibrosos o duros en platos más comestibles y nutritivos. Para los aventureros, la carne y el pescado en salazón proporcionan un acceso fácil a las proteínas incluso durante un viaje, y las versiones encantadas de estos comestibles son ideales para los conjuros de transmutación que proporcionan un refuerzo de energía o una transformación positiva de algún tipo. Si bien un pescado pequeño podría cocinarse entero y encantarse con magia de la poción, otra opción es un pinchito con diversos trozos de carne. Utilizar carne de monstruos raros y mágicos con aptitudes parecidas a los efectos de la poción puede a veces incluso ayudar a compensar el coste de la propia poción.



SECRETOS DE LA MAGIA
INTRODUCCIÓN
PUNTOS ESENCIALES DE LA MAGIA
CLASES
CONJUROS
OBJETOS MÁGICOS
EL LIBRO DE LA MAGIA ILIMITADA
GLOSARIO E ÍNDICE



OBJETOS PERMANENTES

ANILLO DEL ESPECIALISTA OBJETO 10

ENFOCADO INVESTIDO MÁGICO

Precio 1.000 po

Uso puesto; **Impedimenta** –

Cada *anillo del especialista* está dedicado a una sola escuela de magia, y viene cubierto por símbolos y glifos relacionados con dicha escuela, según los estudios arcanos de su creador. Un *anillo del especialista* tiene el rasgo correspondiente a su escuela de magia. Obtienes un bonificador +2 por objeto a las pruebas de Arcanos y un bonificador +1 por circunstancia a reconocer efectos y objetos mágicos de esa escuela de magia en concreto.



Activar ◆ visualizar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Obtienes 1 Punto de Foco, que puedes utilizar tan solo para lanzar un conjuro de escuela de mago, de la escuela correspondiente. Si no se ha utilizado al final de tu turno, ese Punto de Foco se pierde.

ARCO CORTO CANTOR OBJETO 14 O MÁS

ENCANTAMIENTO MÁGICO

Uso sostenido en 1 mano; **Impedimenta** 1

En lugar de una cuerda normal, este *arco corto compuesto +2 de golpe mayor tronante* tiene una cuerda hecha de tripa animal, muy parecida a la de un instrumento musical. Cuando disparas el arco, emite una suave nota musical, sonora si tu puntería es correcta y discordante si tu disparo se desvía del objetivo.

Activar ◆◆ orden (auditivo); **Frecuencia** una vez por hora; **Efecto** Cantas, tarareas o silbas una nota y tu arco proporciona el acompañamiento apropiado. Da un Golpe con el arco. Si acierta, genera un efecto mágico determinado por la nota cantada, que tiene los rasgos indicados entre paréntesis. Esto afecta a todas las criaturas en una emanación de 10 pies (*3 m*) centrada en la criatura a la que has acertado. Como es normal para una emanación, tú eliges si la criatura a la que aciertas se ve afectada.



- **Canción reconfortante** (emoción, encantamiento, curación, mental) Cada criatura recupera 3d10 Puntos de Golpe y obtiene un bonificador +1 por estatus a las salvaciones contra los efectos mentales durante 1 minuto.
- **Canción de sufrimiento** (evocación, sónico) Cada criatura sufre 3d10 daño sónico (salvación básica de Fortaleza CD 31).

Tipo *arco corto cantor;* **Nivel** 14; **Precio** 4.500 po

Tipo *arco corto cantor mayor;* **Nivel** 18; **Precio** 22.500 po

El arma es un *arco corto compuesto +3 de golpe mayor tronante mayor*, la curación y el daño son 5d10 y la CD es 38.

AZOTE DEL SABIO OBJETO 18

ÁPICE INVESTIDO MÁGICO NIGROMANCIA

Precio 24.000 po

Uso cinturón puesto; **Impedimenta** –

Las finas y brillantes hebras que componen este grueso cinturón parecen de hilo de oro. Colocada a lo largo de la parte frontal del cinturón hay una colección de cuatro cuentas multicolores perfectamente esféricas: jade, turquesa, cuarzo y amatista. Mientras vistas el látigo, obtendrás un bonificador +3 por objeto a la Religión.

Cuando invistes el cinturón, o bien incrementas en 2 tu puntuación de Sabiduría o bien la incrementas a 18, la mayor de ambas cosas.

Activar ◆◆ orden, Interactuar; **Efecto** Tocas una de las joyas fijadas al *azote del sabio* y pronuncias una palabra de mando. Dependiendo de la joya, tiene lugar un efecto diferente que te afecta a ti y a todas las criaturas vivas en una emanación de 30 pies (*9 m*). Una vez tiene lugar el efecto, las cuatro joyas desaparecen del azote, volviendo al amanecer del día siguiente.

- **Jade** (curación, positivo) Di "pureza" para generar una oleada de luz verde que acaba con cualquier estado de indispuesto y cualquier daño continuado por veneno que afecta a las criaturas dentro de la emanación.
- **Turquesa** Di "claridad" para conceder a todos los afectados un bonificador +2 por estatus a su siguiente salvación de Voluntad durante 1 minuto.
- **Cuarzo** (curación, positivo) Di "lenidad" para que cada criatura recupere 30 Puntos de Golpe.
- **Amatista** (adivinación, luz, revelación) Di "verdad" para emitir una traza mágica de luz desde el azote, que revela la ubicación de todas y cada una de las criaturas dentro de la emanación. Durante 1 asalto, si son invisibles, en su lugar están ocultas, y si están no detectadas o inadvertidas por una criatura, en su lugar están escondidas. Una criatura puede hacer una prueba de Sigilo CD 43 para evitar la detección del azote.



Experimentos de Hexen, nº 912

El interior del saco parece albergar objetos de un tamaño y masa que contradicen su exterior. Para estudiar sus límites, pedí la ayuda de Oleg el panadero, esperando probar múltiples objetos de un tamaño aproximado igual. Oleg no las tenía todas consigo, pero después de darle una moneda de plata (y después otra) su disposición mejoró. Se pasó la hora antes de que abriera su panadería metiendo hogazas de pan en el saco, deteniéndose por fin en la hogaza 124, que no representa el límite del saco sino de sus existencias. Irritado por el hecho de que sus estanterías estaban vacías cuando tenía que abrir, me hizo vaciar el saco poniéndolo boca abajo en lugar de sacar las hogazas una tras otra. Hice lo que me decía y le di otra moneda de plata, que no estoy seguro fuera compensación adecuada para tener que recoger del suelo las existencias del día, pero me había quedado sin monedas.

BARAJA DE ILUSIONES OBJETO 6

POCO COMÚN | ILUSIÓN | MÁGICO

Precio 200 po

Uso sostenida en 2 manos; **Impedimenta** –

Este juego de 34 cartas de pergamino suele venir presentado en una bolsa de terciopelo o en un simple envoltorio de cuero. Cada carta representa una criatura, monstruo u otro ser diferente que, cuando se activa el mazo, aparece de inmediato como una ilusión creíble de tamaño natural. Puedes mirar las ilustraciones de la carta, pero no tiene lugar efecto mágico alguno hasta que Activas el mazo, barajando y sacando una carta al azar.

Activar ❖ visualizar, Interactuar; **Efecto** Sacas una carta, elegida al azar de entre las del mazo, y la arrojas al suelo para crear una ilusión de la criatura representada. La imagen es una criatura ilusoria, excepto que tan sólo tiene un alcance de 30 pies (*9 m*) de donde se arrojó la carta, y tan sólo dura hasta que es destruida o hasta que alguien se mueve o daña la carta. La criatura lleva a cabo sus acciones una vez en tu turno si estás a 60 pies (*18 m*) o menos de la carta y Mantienes la Activación. La ilusión se acaba si no la mantienes o si Activas una nueva carta a partir del mazo.



CARTAS DE LA BARAJA DE ILUSIONES

Puedes utilizar cartas normales o cartas del tarot como equivalencias de las cartas de una *baraja de ilusiones*.

Criatura	Carta normal	Carta del tarot
Gólem de hierro	As de picas	As de varitas
Centauro	2 de tréboles	2 de varitas
Sombra mayor	8 de tréboles	8 de varitas
Méfit de tierra	9 de tréboles	9 de varitas
Gigante de las colinas	10 de tréboles	10 de varitas
Cubo gelatinoso	Sota de tréboles	Sota de varitas
Pixi	Reina de tréboles	Reina de varitas
Custodio arbóreo	Rey de tréboles	Rey de varitas
Glabrezu (demonio)	As de diamantes	As de pentáculos
Quimera	2 de diamantes	2 de pentáculos
Huargo	8 de diamantes	8 de pentáculos
Trol	9 de diamantes	9 de pentáculos
Yeti	10 de diamantes	10 de pentáculos
Arpía	Sota de diamantes	Sota de pentáculos
Hidra	Reina de diamantes	Reina de pentáculos
Esfinge	Rey de diamantes	Rey de pentáculos
Dragón rojo	As de corazones	As de copas
Hienodón	2 de corazones	2 de copas
Bugbear	8 de corazones	8 de copas
Ettin	9 de corazones	9 de copas
Gigante de las nubes	10 de corazones	10 de copas
Mantis gigante	Sota de corazones	Sota de copas
Mamut	Reina de corazones	Reina de copas
Tiranosaurio	Rey de corazones	Rey de copas
Liche	As de picas	As de espadas
Dríada	2 de picas	2 de espadas
Escorpión gigante	8 de picas	8 de espadas
Trol	9 de picas	9 de espadas
Gigante de la escarcha	10 de picas	10 de espadas
Jabalí	Sota de picas	Sota de espadas
Medusa	Reina de picas	Reina de espadas
Leshy de las hojas	Rey de picas	Rey de espadas
Activador de mazo	Comodín (negro)	0. El Loco
Mayor miedo del activador de mazo	Comodín (rojo)	El Diablo

BARAJA DE TRAVESURAS OBJETO 4

POCO COMÚN | ILUSIÓN | MÁGICO

Precio 75 po

Uso sostenida en 2 manos; **Impedimenta** –

Esta baraja de 54 cartas parece casi idéntica a los naipes normales. Compuesta de 4 palos temáticos de 13 cartas cada uno, así como dos comodines, la baraja de travesuras es la favorita de los bribones que prefieren no dejar sus

partidas al azar, o por lo menos darle un empujoncito a las probabilidades en su favor. Si sabes cómo activar el mazo, puedes transformar ilusoriamente los ases y las figuras en otras cartas.

La baraja es fiel a su nombre y, si no se la cuida bien, podría mostrarse remisa a satisfacer tus peticiones. Aunque es sorprendentemente resistente a los elementos, una baraja empapada en agua, sucia o baqueteada podría no funcionar como está previsto, proporcionándote información incorrecta acerca de qué cartas están aún en el marzo o no siendo capaz de mantener la ilusión en un momento crítico. Si una baraja queda incompleta porque faltan cartas o han sido dañadas, pierde rápidamente sus capacidades de engaño y podría incluso sabotearte de forma intencionada.

Activar ❖ visualizar, Interactuar; **Efecto** Averiguas qué ases y figuras quedan aún en el mazo. A continuación puedes intercambiar la imagen aparente de un as o figura que tengas en la mano (si lo tienes) con la de una todavía en el mazo. Una criatura que Busca o toca la carta puede descreer la ilusión (Percepción CD 20).

BARAJA DE TRUCOS OBJETO 1

EVOCACIÓN MÁGICO

Uso sostenida en 1 mano; **Impedimenta** –

En un esfuerzo por extender el conocimiento de la magia lo más ampliamente posible, los adoradores de Nethys descubrieron la forma de vincular trucos a las cartas de una baraja, de forma accesible incluso a quienes no son lanzadores de conjuros. La baraja contiene gruesas cartas de pergaminos, cada una de aproximadamente la mitad del tamaño de una carta normal. Con un texto preciso y sin florituras, cada carta se limita a mencionar el nombre de su truco, con un código de colores basado en su escuela.

Activar ❖ o más (visualizar, Interactuar); **Efecto** visualizas el truco deseado, haciendo que su carta ascienda a lo alto de la baraja, y la extraes. La baraja lanza este truco como un conjuro de 1.er nivel, con una CD de 15 y un modificador +5 al ataque de conjuros. La carta se convierte en polvo cuando el truco surte efecto. La activación requiere el mismo número de acciones que el tiempo de lanzamiento del truco.

Tipo mazo de 5 cartas; **Nivel** 1; **Precio** 5 po

Este mazo contiene 5 cartas de un solo truco común (como por ejemplo *luz*).

Tipo mazo completo; **Nivel** 1; **Precio** 20 po

Este mazo contiene 24 cartas, una por cada uno de los trucos de las *Reglas básicas*.

BASTÓN DE LOS VIENTOS DEL DESIERTO OBJETO 6 O MÁS

ABJURACIÓN BASTÓN MÁGICO

Uso sostenido en 1 mano; **Impedimenta** 1

Este nudoso bastón está hecho con madera de acacia retorcida y tiene una tosca esfera de arenisca engarzada en su parte superior, para canalizar la magia del desierto. Cuando se empuña este bastón en un desierto, se obtiene un bonificador +1 por circunstancia a las pruebas de supervivencia para Subsistir, Rastrear y Cubrir rastros.

Activar Lanzar un conjuro; **Efecto** Gastas cierto número de cargas del bastón para lanzar un conjuro de la lista de éste.

Tipo *bastón de los vientos del desierto;* **Nivel** 6; **Precio** 230 po

- **Truco** *conocer la dirección*
- **1.º** *crear agua, pasar sin dejar rastro*
- **2.º** *soportar los elementos, mejorar víveres*

Tipo *bastón mayor de los vientos del desierto;* **Nivel** 12; **Precio** 1.750 po

- **3.º** *quitar enfermedad, muro de viento*

LA BARAJA DEL VIEJO MAGO

También conocida como la Baraja del Mägo en Taldor o la Baraja de las Máscaras en Los Grilletes, la baraja no mágica llamada Baraja del Viejo Mago existe con variaciones menores en todo Golarion. Los cuatro palos corresponden a las cuatro esencias de la magia (materia, espíritu, mente y vida) y cada una contiene 13 cartas numeradas, con personajes ilustrados en ellas, más dos comodines. Si bien las barajas comunes son baratas (cuestan 5 pp), las de edición limitada con ilustraciones elaboradas y materiales de alta calidad a menudo van muy buscadas por los coleccionistas. Una baraja tiene una Impedimenta desdeñable, y requiere las dos manos para utilizarse. En una Baraja del Viejo Mago clásica, las 13 cartas de cada palo son las siguientes, con los Diez Guerreros Mágicos de Jatembe como cartas 2 a 11: iniciado (1), hiena roja (2), elefante gris (3), serpiente dorada (4), ibis negro (5), rana de colores cambiantes (6), araña esmeralda (7), halcón castaño (8), toro blanco (9), leopardo azul (10), garza negra (11), una criatura diferente en cada palo representa la esencia mágica del mismo (12) y el viejo mago Jatembe utilizando magia de la esencia del palo (13). Los comodines varían de un mazo a otro, haciendo que cada Baraja del Viejo Mago sea única.

SUSTITUCIONES DE LA BARAJA DEL VIEJO MAGO

Baraja del Viejo Mago	Baraja normal	Arcanos menores
Palo de la materia	Diamantes	Pentáculos
Palo del espíritu	Tréboles	Varitas
Palo de la mente	Picas	Espadas
Palo de la vida	Corazones	Copas
Uno	As	As
Once	Sota	Caballero
Doce	Reina	Reina
Trece	Rey	Rey
Comodines	Comodines	Dos sotas o cartas de Arcano mayor cualesquiera

SECRETOS DE LA MAGIA
INTRODUCCIÓN
PUNTOS ESENCIALES DE LA MAGIA
CLASES
CONJUROS
OBJETOS MÁGICOS
EL LIBRO DE LA MAGIA ILIMITADA
GLOSARIO E ÍNDICE



- **4.º** *caminar por el aire*
- **5.º** *forma elemental*

Tipo *bastón superior de los vientos del desierto;* **Nivel** 16; **Precio** 10.000 po

- **6.º** *de la carne a la piedra, de la piedra a la carne*
- **7.º** *cuerpo flamígero*

Tipo *bastón verdadero de los vientos del desierto;* **Nivel** 20; **Precio** 70.000 po

- **8.º** *horrible marchitamiento, caminar con el viento*
- **9.º** *tormenta de venganza*

Requisitos de creación Suministrar un lanzamiento de todos los niveles indicados de todos los conjuros indicados

BRILLANTE — RUNA 12 O MÁS

EVOCACIÓN MÁGICO

Uso grabada en un arma

Esta runa hace que un arma se transforme en energía pura y brillante. El arma inflige 1d4 daño por fuego adicional si se tiene éxito en un Golpe, así como 1d4 daño bueno a los infernales y 1d4 daño positivo a los muertos vivientes. Con un impacto crítico, el objetivo debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 29 o quedar cegado durante 1 asalto.

Activar ❖ orden (luz); **Efecto** Hundes tu arma en la oscuridad para devolver la luz. Haz un intento de contrarrestar con un nivel de contrarrestar de 5 y un modificador a contrarrestar de +19 para acabar con un efecto de oscuridad mágica cuya área se encuentra al alcance del arma.

Tipo *brillante;* **Nivel** 12; **Precio** 2.000 po

Tipo *brillante mayor;* **Nivel** 18; **Precio** 24.000 po

La CD de la salvación es 41, el nivel de contrarrestar es 9, el modificador a contrarrestar es +31 y el daño infligido por esta arma ignora la resistencia del objetivo a fuego, bien o positivo.

CAMISOTE DE MALLA INVISIBLE — OBJETO 13

EVOCACIÓN MÁGICO

Precio 2.750 po

Uso armadura puesta

Este *camisote de malla +2 resistente invisible* es invisible de por sí. Otras criaturas no pueden verlo en absoluto, lo que te permite llevarlo sin que nadie se dé cuenta. Además, la composición invisible de la armadura es menos ruidosa y más cómoda que la de un camisote de malla normal. Pierde el rasgo ruidoso y obtiene el rasgo cómodo.

Activar ❖❖ visualizar; **Frecuencia** una vez por minuto; **Efecto** Das una Zancada y te vuelves parcialmente invisible, obteniendo ocultamiento hasta el final de tu siguiente turno o hasta que usas una acción hostil, lo que sucede primero. De la forma habitual, puedes usar la ocultación debida a esta activación para Esconderte.

CANCIÓN ABRASADORA DEL VIENTO DEL SUR — OBJETO 10

POCO COMÚN EVOCACIÓN FUEGO MÁGICO

Precio 900 po

Uso sostenido en 1 mano; **Impedimenta** 1

Esta *cimitarra +1 de golpe flamígera* siempre está cálida al tacto, de forma casi insoportable. Líneas de llamas crujientes irradian de unas cornalinas fijadas a su cuchilla curva y ennegrecida, y su empuñadura acaba en una borla brillante de plumas de fénix. Cuando tienes un bonificador por estatus a por lo menos una de tus Velocidades, tus golpes con esta cimitarra que infligen daño por fuego obtienen un bonificador +2 por estatus a su daño por fuego. El bonificador por estatus aumenta a +3 si el arma dispone de una runa de *golpe mayor* y a +4 para una runa de golpe superior.

Activar ❖ orden (evocación, fuego, mágico); **Desencadenante** Tu conjuro inflige daño por fuego a una criatura; **Efecto** Obtienes un bonificador +10 pies (*3 m*) por estatus a tu Velocidad hasta el final de tu siguiente turno.

CAPA DE DESCANSO FELINO — OBJETO 1

ENCANTAMIENTO INVESTIDO MÁGICO

Precio 200 po

Uso sostenida en 1 mano; **Impedimenta** 1

Esta capa de terciopelo negro carece de rasgos distintivos y es muy suave al tacto. Tras llevarla puestapor vez primera, quedas momentáneamente abrumado por una sensación de comodidad y calidez. Llevando esta capa puedes descansar cómodamente en cualquier espacio, mientras no este húmedo o sea particularmente peligroso. Cuando duermes con esta capa puesta, sólo sufres un penalizador -2 por estatus a las pruebas auditivas de Percepción, en lugar de un -4.

CARICIA DE UN CENTENAR DE POLILLAS — OBJETO 8

DIVINO NEGATIVO NIGROMANCIA

Precio 475 po

Uso sostenida en 2 manos; **Impedimenta** L

Los asideros de esta *guadaña +1 de golpe* están hechos con una madera gris mate de consistencia parecida al hueso, y cuando lo utilizas en el aire se llena con una ráfaga ondeante del batir de centenares de alas de polilla. Si eres devoto de Urgathoa, puedes utilizar esta guadaña como foco divino, que a cada Golpe exuda una pálida nube de fino polvo.

Activar ❖ orden (divino, nigromancia, negativo); **Frecuencia** una vez por asalto; **Efecto** Te infliges 1d10 daño negativo a ti mismo. Si tu siguiente acción es Golpear con la guadaña o Lanzar un conjuro con el rasgo enfermedad o negativo, ambas cosas infligen tanto daño negativo adicional como el sufrido por ti (después de cualquier reducción o incremento debido a inmunidades, resistencias o debilidades).

CETRO AUSPICIOSO — OBJETO 5

ADIVINACIÓN MÁGICO

Precio 150 po

Uso sostenido en 1 mano; **Impedimenta** 1

Esta imperiosa *maza +1 de golpe* tiene un orbe brillante en forma de ojo colocado en la parte de las cuchillas de la cabeza. Cuando tienes éxito en una prueba de Recordar conocimiento acerca de una criatura tras haberle causado daño con el *cetro auspicioso*, averiguas una de sus resistencias además de cualquier otra información.

Activar ◆ orden (adivinación, mágica); **Frecuencia** una vez cada 10 minutos; **Desencadenante** Lanzas un conjuro de adivinación; **Efecto** El siguiente ataque de una criatura objetivo del conjuro de adivinación desencadenante sobrepasa una cantidad de resistencia igual al nivel del conjuro. Si el conjuro desencadenante tiene como objetivo a un enemigo, éste beneficio se aplica en su lugar al siguiente ataque contra dicho enemigo, sea cual sea quien lo lleva a cabo.

Este beneficio se pierde si no se ha utilizado al final de tu siguiente asalto. Si se aplicaría más de un tipo de resistencia contra el ataque, éste sobrepasa tan sólo uno, el que resulta en la mayor cantidad de daño infligido, a determinar por el DJ.

CHARLATÁN DE LOCURAS OBJETO 6

POCO COMÚN | ENCANTAMIENTO | ILUSIÓN | MÁGICO

Precio 200 po

Uso sostenido en 1 mano; **Impedimenta** 1

Este *khakkara pesado +1* de golpe (*Guía del jugador avanzada,* pág. 248) está hecho con acero sólido y chapado con pirita. Amuletos de metal en forma de ídolos sonrientes festonean su gran anillo arqueado y, durante el combate, mientras minúsculos zarcillos de llama surgen volando de la pirita, esas muñecas colgantes parecen parlotear al ritmo de los golpes y el estruendo de la batalla.

Siempre que completas una acción de movimiento durante tu turno, elige una criatura adyacente a ti al final de tu movimiento. Hasta el final de tu turno, dicha criatura sufre un penalizador -1 por estatus a las salvaciones de Voluntad contra tus conjuros de encantamiento y de ilusión. En cualquier momento en que lances tus conjuros de encantamiento y de ilusión, quedarás oculto durante tus acciones de movimiento durante el resto del turno.

CLAVA DE CONFLAGRACIÓN OBJETO 6

EVOCACIÓN | MÁGICO

Precio 250 po

Uso sostenida en 2 manos; **Impedimenta** 2

Un anillo de cristales mágicos rodea la base de esta *gran clava +1 de golpe*, permitiéndole que absorba y almacene energía mágica.

Activar ↻ visualizar; **Desencadenante** Lanzas un conjuro desde un espacio de conjuros, que tiene el rasgo ácido, electricidad, frío, fuego o sónico; **Requisitos** La clava no tiene cargas; **Efecto** Alineas mentalmente los cristales de la clava para que reverberen con la energía del conjuro. Obtiene tantas cargas como el nivel del espacio de conjuro, sincronizadas con el tipo de daño correspondiente al rasgo del mismo. Si el conjuro tiene más que un rasgo elegible, elige uno cuando se almacenen las cargas.

Activar ◆◆ orden, visualizar (evocación, mágico); **Requisitos** La clava tiene por lo menos 1 carga; **Efecto** Haces girar la clava y disparas un cono de energía desde su base. Cada criatura en un cono de 15 pies (*4,5 m*) sufre 1d6 daño por carga almacenada en la clava, con una salvación básica de Reflejos contra tu CD de conjuros o CD 19, la mayor de ambas. El tipo de daño es el mismo al que están sincronizadas las cargas. La clava pierde todas sus cargas.

Declaración escrita que apareció incrustada entre dos páginas en los archivos de los tribunales de Galt.

Beart me la lio parda, no me dio mi parte del botín. Se quedó to' el oro pa' él, y a mí me dio solo un palo de metal. Nos las tuvimos tiesas. Beart me tiró al lago y se largó corriendo. Tuve que salir nadando del lago, y miré el palo. No tenía na' marcao, sólo un botón. Apreté el botón y el palo se quedó quieto, flotando en el aire, así sin más. Guay. Así que colgué la ropa mojada en el palo pa' que se secara y me tumbé en una roca caliente. Esta vez te la he dao con queso, Beart.



COLLAR DEL VÍNCULO ETERNO OBJETO 7

CONJURACIÓN | EIDOLÓN | INVESTIDO | MÁGICO

Precio 330 po

Uso collar puesto; **Impedimenta** L

Cuando invistes este collar para tu eidolón, cambia de apariencia para encajar con la forma de este, posiblemente a un tipo diferente de adorno para el cuello, como por ejemplo una gargantilla, y brilla fuertemente con el símbolo que compartís tu eidolón y tú. Cuando tu eidolón lleva puesto un collar del *vínculo eterno*, el collar refuerza su conexión contigo, permitiéndole alejarse hasta 150 pies (*45 m*) de ti antes de dejar de manifestarse, en lugar de 100 pies (*30 m*) El eidolón puede también Activar el collar para alejarse aún más.

Activar ◆ visualizar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Tu eidolón centra su voluntad en el collar, permitiendo que éste mantenga la conexión entre ambos a cualquier distancia. Durante los siguientes 5 minutos, tu eidolón y tú podéis separaros cualquier distancia sin que aquél deje de manifestarse. Cuando la duración se acaba, si tu eidolón está a más de 150 pies (*45 m*) de ti, deja de manifestarse de inmediato.

CORAZA DE REBOTE OBJETO 20

EVOCACIÓN | FUERZA | MÁGICO

Precio 70.000 po

Uso armadura puesta

Esta *coraza +3 resistente mayor fortificante mayor* absorbe impactos que libera posteriormente. Cuando llevas puesta la armadura, obtienes resistencia 5 al daño contundente, perforante y cortante y resistencia 10 al daño por fuerza. Has de llevar la cuenta de la cantidad de daño que la armadura evita debido a los ataques enemigos, puesto que lo absorbe. Al cabo de 1 minuto, el daño absorbido se dispersa y no ofensivamente

SECRETOS DE LA MAGIA
INTRODUCCIÓN
PUNTOS ESENCIALES DE LA MAGIA
CLASES
CONJUROS
OBJETOS MÁGICOS
EL LIBRO DE LA MAGIA ILIMITADA
GLOSARIO E ÍNDICE



y vuelve a 0. Sólo el daño causado por enemigos o peligros potencia la armadura, no el causado por ti mismo, tus aliados o el medio ambiente.

Activar ◆ Interactuar; **Requisitos** Tu armadura ha absorbido por lo menos daño 30; **Efecto** La energía absorbida explota a partir de tu armadura en un pulso de fuerza. Todas las criaturas en una emanación de 30 pies (*9 m*) sufren 10d6 daño por fuerza (salvación básica de Fortaleza CD 43). Con un fallo, son apartadas 10 pies (*3 m*) de ti de un empujón y con un fallo crítico, son apartadas 20 pies (*6 m*) y quedan tumbadas. El daño absorbido por la armadura vuelve a ser 0.

CORAZÓN DE ÁMBAR OBJETO 18

ÁPICE INVESTIDO MÁGICO NIGROMANCIA

Precio 24.000 po

Uso puesto; **Impedimenta** –

Este pequeño amuleto en forma de corazón parece haber sido tallado en piedra con una sola veta de luz tenue recorriéndolo, igual que un ascua bajo cenizas. Cuando se lleva puesto, el amuleto despide una suave calidez, parecida a estar junto a una chimenea. Obtienes resistencia 15 al veneno cuando lo llevas puesto.

Cuando invistes el amuleto, o bien incrementas en 2 tu puntuación de Constitución o la incrementas a 18, lo que resulta mayor.



Antiguo escrito sobre vitela, fijado a un saquillo de cuero vacío

En el interior de este saquillo se encuentra el Corazón de ámbar, ahora eres tú el guardián de la llama de nuestra gente. Necesitas vincularte a su corazón interno, y él al tuyo. Llévalo alrededor de tu cuello durante un mes, y aliméntalo con tu amor y con el hogar de tu alma. Llévalo contigo a nacimientos, y a muertes, muéstrale que tienes reverencia por nuestra familia, y verá tu luz. Una vez la luz de su interior se encienda, lo lucirás orgulloso, como un faro de curación para todos nosotros. Cuando llegues al final de tu tiempo en este Plano, elige un portador para la siguiente generación, como tú fuiste seleccionado. Camina con el ascua, y calentará tu mundo.

Activar ◆◆ Interactuar (curación, mágico, nigromancia, positivo); **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Alzas el amuleto y una oleada de cálida luz naranja surge de él. Todos tus aliados en una emanación de 30 pies (*9 m*) recuperan 30 Puntos de Golpe y obtienen un bonificador +3 por estatus a sus salvaciones de Fortaleza hasta el final de su siguiente turno.

CUCHILLA DE LAS CUATRO ENERGÍAS OBJETO 13 O MÁS

EVOCACIÓN MÁGICO

Uso sostenida en 1 mano; **Impedimenta** L

Esta *espada corta +2 de golpe mayor cambiante* está formada por aire que vibra rápidamente y energía mágica, aunque utiliza las mismas estadísticas que el hierro. La empuñadura de madera está adornada con 4 gemas, que representan las energías del ácido, electricidad, frío y fuego, que brillan en secuencia a intervalos aleatorios.

Activar ◆ Interactuar; **Frecuencia** una vez por asalto; **Efecto** Extraes energía mágica de una de las gemas. Tira 1d4. Hasta el inicio de tu siguiente turno, el arma obtiene la runa correspondiente: 1–corrosiva, 2–flamígera, 3–gélida o 4–electrizante.

Activar ◆◆ orden, visualizar; **Frecuencia** Una vez al día; Requisitos La cuchilla tiene una runa de energía de la primera activación; **Efecto** Utilizas la energía almacenada en la cuchilla para hacer que explote hacia fuera. La cuchilla de las *cuatro energías* lanza un conjuro de 5.º nivel que depende de la runa activa: *flecha ácida* para corrosiva, *bola de fuego* para flamígera, *cono de frío* para gélida o relámpago para electrizante.

Tipo *cuchilla de las cuatro energías;* **Nivel** 13; **Precio** 3.000 po

Tipo *cuchilla mayor de las cuatro energías;* **Nivel** 18; **Precio** 20.000 po

La cuchilla es una *espada corta +3 de golpe mayor cambiante* y obtiene las runas *corrosiva mayor, flamígera mayor, gélida mayor* o *electrizante mayor* en lugar de sus versiones básicas. Cuando se Activa para Lanzar un conjuro, la cuchilla lo lanza potenciado a 7.º nivel y la CD es 38.

DESTIERRO RUNA 4

POCO COMÚN ADIVINACIÓN MÁGICO

Price 100 gp

Uso grabada en un arma

Una runa de *destierro* hace que un arma te conceda una comprensión mejorada de las criaturas de un tipo en particular, lo que te permite infligirles más daño. El artesano elige entre aberración, animal, bestia, celestial, cieno, constructo, dragón, elemental, gigante, hada, infernal, monitor y a la vez hongos y plantas. El arma inflige 1d6 daño adicional del tipo de daño del arma a las criaturas con el rasgo o rasgos elegidos. El beneficio no se aplica contra criaturas del tipo elegido disfrazadas como otras criaturas. Queda a discreción del DJ si la runa de

destierro se aplica contra una criatura disfrazada como una del tipo elegido.

El DJ puede permitir runas de *destierro* para otros rasgos de criatura, como por ejemplo astral, demoníaca u onírica. Sin embargo, los humanoides, los muertos vivientes y tipos específicos de humanoide (como por ejemplo los elfos) nunca son una opción válida.

ESQUIRLA DEL CREPÚSCULO OBJETO 11

CONJURACIÓN MÁGICO SOMBRA

Precio 1.400 po

Uso sostenida en 1 mano; **Impedimenta** L

La cuchilla de esta *daga +2 de golpe retornante* brilla con el color del crepúsculo, y tiene el diseño de un entramado triangular en la empuñadura. Una fina hebra de oscuridad conecta tu sombra con la de la daga, incluso cuando ha abandonado tu mano.

Activar ❖❖ Interactuar (sombra, teletransporte); **Frecuencia** una vez por hora; **Efecto** Das un Golpe arrojadizo con la *esquirla del crepúsculo* contra un objetivo que está a 60 pies (*18 m*) o menos. Tanto si aciertas como si fallas, en lugar de volver la daga tira de ti hacia tu propia sombra y a lo largo de la hebra que os conecta. Te teletransportas instantáneamente a un espacio adyacente al objetivo de tu Golpe, igual que con *puerta dimensional*, y después atrapas la daga con la mano.

ESCUDO DE ALMACENAJE DE BASTONES OBJETO 7 O MÁS

EXTRADIMENSIONAL INVESTIDO MÁGICO TRANSMUTACIÓN

Uso sostenido en 1 mano; **Impedimenta** 1

Este escudo de madera mágicamente reforzada (Dureza 6, PG 36, UR 18) suele tener una superficie carente de adornos. Puede absorber un bastón y transformarse entre un escudo y un bastón. Cuando preparas un bastón, lo puedes poner frente al escudo, en cuyo momento los objetos se funden y la superficie del escudo se convierte en una imagen que corresponde al tipo de magia, como por ejemplo una calavera para un bastón de nigromancia.

Activar ❖ Interactuar; **Efecto** Cambias el *escudo de almacenaje de bastones* desde su forma de escudo al bastón almacenado, que tiene una imagen del escudo en él, o vuelves a cambiar el bastón almacenado en un escudo.

Tipo *escudo de almacenamiento de bastones;* **Nivel** 7; **Precio** 350 po

Tipo *escudo mayor de almacenamiento de bastones;* **Nivel** 11; **Precio** 1.300 po

Este escudo tiene Dureza 9, PG 54 y UR 27.

Tipo *escudo superior de almacenamiento de bastones*; **Nivel** 15; **Precio** 5.500 po

Este escudo tiene Dureza 12, PG 72 y UR 36.

Tipo *escudo verdadero de almacenamiento de bastones;* **Nivel** 20; **Precio** 55.000 po

Este escudo tiene Dureza 16, PG 96 y UR 48.



ESCUDO ZUMBANTE OBJETO 5

MÁGICO NIGROMANCIA

Precio 160 po

Uso sostenido en 1 mano; **Impedimenta** L

Este escudo de madera de buena factura (Dureza 5, PG 30, UR 15) está cubierto de numerosos tegumentos con largas espinas. Puedes Dar un Golpe con estas espinas como si fueran *púas de escudo* +1 de golpe.

Activar ❖ Interactuar; **Requisitos** Tu acción previa ha sido un Golpe con éxito dado con las espinas; **Efecto** Una de las Espinas se clava en el objetivo del Golpe, infligiendo 1d10 daño persistente por sangrado.

ESTRELLA GUÍA OBJETO 7

BIEN CAÓTICO DIVINO EVOCACIÓN

Precio 325 po

Uso sostenida en 1 mano; **Impedimenta** L

Este *cuchillo de estrella +1 de golpe retornante* está hecho con un metal azul oscuro revestido con motas nubladas de cuarzo fundido. Cuando Lanzas un conjuro de evocación, tu siguiente ataque ese turno con el cuchillo de estrella reduce la cobertura del objetivo, cambiando la cobertura mayor a cobertura normal o ignorando las coberturas normal y menor.

Activar visualizar; **Frecuencia** una vez cada 10 minutos; **Desencadenante** Golpeas con éxito a una criatura mediante un Golpe arrojadizo con la *estrella guía*; **Efecto** Una luz tenue perfila al objetivo. Al inicio de tu siguiente turno, las cuchillas de la *estrella guía* se sueltan y se convierten en dardos de luz estelar, volando hasta una distancia de 40 pies (*12 m*) e impactando al objetivo sin posibilidad de fallo, infligiendo colectivamente 4 daño perforante y 1 daño bueno antes de volverse a integrar en el arma. El daño perforante se incrementa a 6 con una runa de *golpe mayor* y a 8 con una runa de *golpe superior*.

EXTENSORA RUNA 9 O MÁS

MÁGICO TRANSMUTACIÓN

Uso grabada en un arma cuerpo a cuerpo

Una runa *extensora* te permite extender tu arma hasta longitudes imposibles.

Activar ❖❖ Interactuar; **Efecto** Extiendes tu arma durante un instante, lo que te concede un alcance imposible. Das un Golpe con el arma, que tiene un alcance de 60 pies (*18 m*) para dicho Golpe.

Tipo *extensora;* **Nivel** 9; **Precio** 700 po

Tipo *extensora mayor;* **Nivel** 13; **Precio** 3.000 po

La activación te concede un alcance de 120 pies (*36 m*) para el Golpe.

FRASCO DE ARENAS MOVEDIZAS OBJETO 7

CONJURACIÓN MÁGICO TIERRA

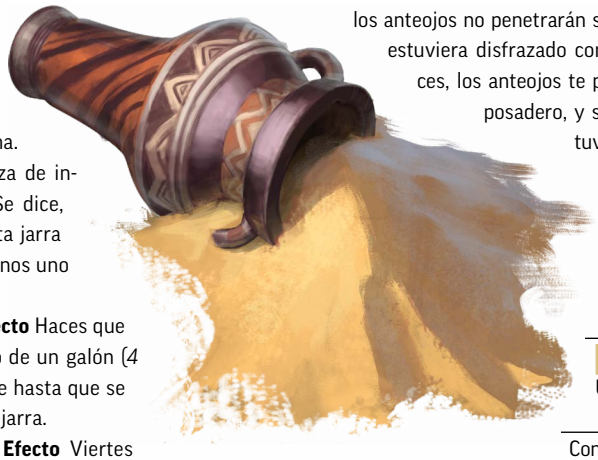
Precio 320 po

SECRETOS DE LA MAGIA
INTRODUCCIÓN
PUNTOS ESENCIALES DE LA MAGIA
CLASES
CONJUROS
OBJETOS MÁGICOS
EL LIBRO DE LA MAGIA ILIMITADA
GLOSARIO E ÍNDICE



Uso sostenido en 2 manos; **Impedimenta** L

Esta jarrita de cerámica está llena, y contiene aproximadamente un cuarto de galón (*1 l*) de arena. Cuando se vierte, la jarra empieza de inmediato a conjurar más arena. Se dice, aunque es poco probable, que esta jarra es responsable de crear por lo menos uno de los desiertos de este mundo.



Activar ❖ orden, Interactuar; **Efecto** Haces que surja arena de la jarra al ritmo de un galón (*4 l*) por asalto. Esto no se detiene hasta que se coloca de nuevo el tapón en la jarra.

Activar ❖❖ orden, Interactuar; **Efecto** Viertes rápidamente arena sobre una casilla adyacente, convirtiéndola en terreno difícil. Después, no puedes usar ninguna de las activaciones de la jarra durante 1 minuto.

FRASCO DE LA COMUNIDAD OBJETO 2

CONJURACIÓN MÁGICO

Precio 25 po

Uso sostenido en 2 manos; **Impedimenta** L

Éste es un frasco metálico para bebidas, de 4 pulgadas (*10 cm*) de diámetro y 10 pulgadas (*25 cm*)de altura. Su tapón está cubierto por cuatro sencillas copas de metal que se anidan juntas.

Activar Causa impresión; **Efecto** Si compartes bebida de un *frasco de la comunidad* como parte de tu acción de Causar impresión, la bebida que surge del frasco es un trago de lo que exactamente más agrada al objetivo de tus esfuerzos: vino, alcohol, té de jengibre caliente o agua muy fría con limón, por ejemplo. Obtienes un bonificador +1 por objeto a tu prueba de Diplomacia.

El DJ puede no permitir el uso del frasco si para ti no tiene sentido en ese momento sacar un frasco y empezar a invitar, si beber no son apropiado para la ocasión o si tu objetivo no está interesado en absoluto en compartir contigo una bebida. Las bebidas del *frasco de la comunidad* son completamente sociales; ni intoxicaran a nadie ni aliviarán una sed grave.

GAFAS DE SOCIABILIDAD OBJETO 3

ADIVINACIÓN INVESTIDO MAGIA

Precio 60 po

Uso anteojos puestos; **Impedimenta** L

Estos anteojos de montura metálica con grandes lentes circulares se inventaron con el único propósito de evitar confrontaciones incómodas en las reuniones sociales. Te conceden un bonificador +1 por objeto a Diplomacia.

Activar ❖ visualizar; **Efecto** Miras a otra criatura y recuerdas instantáneamente su nombre si os habéis conocido e intercambiado nombres. Los anteojos se basan en tus memorias latentes por lo que, si la criatura está disfrazando su identidad, los anteojos no penetrarán su disfraz. Si un *doppelgänger* estuviera disfrazado como un posadero al que conoces, los anteojos te proporcionarían el nombre del posadero, y si un noble al que conoces estuviera disfrazado de vigilante enmascarado, los anteojos no revelarían su nombre.

HACHA DE SIERRA CIRCULAR OBJETO 11 O MÁS

EVOCACIÓN MÁGICO

Uso sostenida en 1 mano; **Impedimenta** 1

Con un filo aerodinámico y un mango curvado esta *hacha de batalla +2 de golpe* está perfectamente adaptada al movimiento giratorio, y de hecho parecería como si quisiera salir volando de tus manos. Un Golpe con esta hacha que se beneficia del bonificador por circunstancia del rasgo barrido a las tiradas de ataque también obtiene un bonificador +2 por circunstancia a la tirada de daño.

Activar ❖❖ orden, Interactuar; **Frecuencia** una vez por hora; **Efecto** Lanzas el hacha, que gira a gran velocidad mientras vuela hacia un punto distante y vuelve hacia ti, dejando un rastro de carnicería. Todas las criaturas en una línea de 120 pies (*36 m*) deben tener éxito en una salvación básica de Reflejos CD 28 o sufrir un daño igual al daño cuerpo a cuerpo del arma, incluyendo tu modificador por Fuerza.

Tipo *hacha de sierra circular;* **Nivel** 11; **Precio** 1.400 po

Tipo *hacha mayor de sierra circular;* **Nivel** 15; **Precio** 6.250 po

El hacha es un *hacha de batalla +2 de golpe mayor*, el modificador por circunstancia al daño es +3 y la CD de la activación es 34.

Tipo *hacha superior de sierra circular;* **Nivel** 20; **Precio** 65.000 po

El hacha es un *hacha de batalla +3 de golpe mayor*, el modificador por circunstancia al daño es +4 y la CD de la activación es 43.

HERRAMIENTAS DEL DUPLICADOR DE LLAVES OBJETO 3

CONJURACIÓN MÁGICO

Precio 55 po

Uso sostenido en 2 manos; **Impedimenta** L



Estas herramientas de ladrón proporcionan a su propietario la aptitud de tener un control continuo sobre una cerradura dejándola en su sitio. Conceden un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Latrocinio para Forzar una cerradura. Una vez has abierto por completo una cerradura forzándola con estas herramientas, éstas fabrican una copia temporal de la llave. Esta llave fantasma puede abrir o cerrar la cerradura igual que la original. La llave parece estar fijada al estuche de las herramientas de ladrón mediante una fina cadena de plata y dura 12 horas antes de desvanecerse en la nada. Tan sólo puede haber a la vez una llave creada de esta forma en un mismo juego de herramientas de ladrón. Crear una nueva llave reemplaza la anterior.

Correspondencia personal entre hermanas de la Oreja de Haugin

Sanree,

Confío que Isger te agrade, pero en tu ausencia han empezado a suceder cosas extrañas. La pasada noche llegó un vagabundo, y el pueblo se encariñó con él de inmediato. Intentaré describir su rostro, pero temo que el efecto completo está más allá de mi capacidad. Tiene una apariencia normal, excepto por una máscara plateada que parece casi como pintura corporal, pero que se mueve en pequeños tirabuzones y remolinos. Es guapo, y creo que eso es parte del encanto, pero le he visto cuando cree que nadie le ve. Su rostro cambia a una mueca, como si se estuviera saliendo con la suya en algo prohibido. A veces, con el ángulo correcto, puede haber algo mucho peor en su rostro, algo monstruoso que permanece oculto a la vista. No puedo convencer a nadie de lo que visto, porque están seguros de que es inofensivo e interpreta bien ese papel. Temo que si miro esa máscara empezaré a estar de acuerdo con ellos, pero he visto qué más contiene. Por favor, vuelve y tráete contigo a tu mujer, nos vendría bien tener un pathfinder aquí y ahora.

-Urla

SECRETOS DE LA MAGIA
INTRODUCCIÓN
PUNTOS ESENCIALES DE LA MAGIA
CLASES
CONJUROS
OBJETOS MÁGICOS
EL LIBRO DE LA MAGIA ILIMITADA
GLOSARIO E ÍNDICE

IMPACTANTE — RUNA 10 O MÁS

EVOCACIÓN FUERZA MÁGICO

Uso grabada en un arma

Esta runa vibra con energía mágica pura. Las armas con la runa infligen 1d6 daño por fuerza adicional en un Golpe con éxito. Con un impacto crítico, puedes obligar al objetivo a salvar contra Fortaleza CD 27 para no ser apartado de ti 5 pies (*1,5 m*) de un empujón.

Tipo *impactante;* **Nivel** 10; **Precio** 1.000 po

Tipo *impactante mayor;* **Nivel** 17; **Precio** 15.000 po.

La CD de la salvación es 37 y, con una salvación fallida, el enemigo es apartado de ti 10 pies (*3 m*) de un empujón.

MANGUAL DE OUROBOROS — OBJETO 14 O MÁS

MÁGICO TRANSMUTACIÓN

Uso sostenido en 2 manos; **Impedimenta** 2

Puedes expandir y contraer fácilmente la cadena de este *mangual de guerra +2 de golpe mayor extensor* (pág. 185). Cuando se extiende, crea mágicamente nuevos eslabones, que pierde cuando se contrae.

Activar ↻ orden; **Frecuencia** una vez por hora; **Desencadenante** Das un Golpe con éxito con el mangual mientras activas su runa *extensora*; **Efecto** La cabeza del mangual se enreda alrededor del objetivo del Golpe desencadenante y lo arrastra en tu dirección. El objetivo debe salvar contra Fortaleza CD 31 o ser arrastrado hasta quedar adyacente a ti. Una criatura arrastrada queda a continuación apresada por el mangual hasta el final de tu siguiente turno a menos que te muevas, tu objetivo Huya (CD 31) o utilices el mangual.

Activar ◆◆◆ Interactuar; **Efecto** Extiendes la cadena del mangual, después lo enrollas alrededor de sí mismo y golpeas dos eslabones Esto corta un fragmento utilizable de cadena de 60 pies (*18 m*) del mangual, que instantáneamente vuelve a su longitud normal. Si utilizas de nuevo esta activación, toda cadena previa creada con ella desaparece al cabo de 1 asalto. Como con la mayoría de constructos obviamente mágicos y temporales, la cadena no se puede vender.



Tipo *mangual de ouroboros;* **Nivel** 14; **Precio** 4.400 po

Tipo *mangual mayor de ouroboros;* **Nivel** 17; **Precio** 15.000 po

El mangual es un *manual de guerra +3 de golpe mayor extensor mayor*, la CD de la activación es 37 y la cadena cortada mide 120 pies (*36 m*) de longitud.

Tipo *mangual superior de ouroboros;* **Nivel** 20; **Precio** 65.000 po

El mangual es un *manual de guerra +3 de golpe superior extensor mayor*, la CD de la activación es 43 y la cadena cortada mide 120 pies (*36 m*) de longitud.

MANTO CONTRAPRODUCENTE — OBJETO 3 O MÁS

ABJURACIÓN INVESTIDO MÁGICO

Uso manto puesto; **Impedimenta** 1

Este manto de color rojo intenso y de tejido grueso es el favorito de los alquimistas y magos de batalla agresivos, así como de aquellos combatientes cautelosos que necesitan avanzar al combate por delante de las líneas de seguridad propias. El manto se interpone para protegerte de tu propia magia y de la de tus aliados, concediéndote un bonificador por circunstancia a las salvaciones de Reflejos contra tus propios conjuros y los de tus aliados. También obtienes resistencia al daño por salpicadura de tu propio material alquímico y del de tus aliados.

Tipo *manto contraproducente;* **Nivel** 3; **Precio** 45 po

El manto concede un bonificador +1 por circunstancia y resistencia 3.



Compendio mágico de Magrithar, pág. 284

Tras horas de contemplación del manto aparentemente mundano en el fondo de la cámara, rodeado por trampas y guardianes, decidí que la recompensa compensaba el riesgo. Durante un momento, nada sucedió una vez que me puse el manto, pero cuando un centenar de ojos monstruosos y cambiantes empezaron a abrirse a lo largo del manto y en mi mente, pude ver bien y lo que vi era lo que las defensas evitaban que saliera, no que entrara.

Tipo *manto contraproducente mayor;* **Nivel** 8; **Precio** 430 po
El manto concede un bonificador +2 por circunstancia y resistencia 10.

MANTO MERCURIAL — OBJETO 18 O MÁS

ÁPICE | ENCANTAMIENTO | INVESTIDO | MÁGICO

Precio 24.000 po

Uso capa puesta; **Impedimenta** L

Este manto color rojo oscuro te encaja a la altura de los hombros y sus extremos ondulan perpetuamente, como si los moviera la brisa. La tela es más suave que la seda, ondulándose y meciéndose como si fuera líquida cuando está en movimiento. Notas una energía viva infundir tus brazos y piernas.

Obtienes un bonificador +3 por objeto a Acrobacias y Sigilo y un bonificador +2 por circunstancia a la CA contra los ataques de las reacciones desencadenadas por tu movimiento.

Cuando invistes la máscara, o bien incrementas en 2 tu puntuación de Destreza o bien la incrementas a 18, la mayor de ambas cosas.

Activar ↷ Interactuar; **Frecuencia** una vez por hora; **Desencadenante** Un enemigo te falla con un Golpe cuerpo a cuerpo; **Efecto** Te deslizas con facilidad alrededor de la criatura atacante. Das un Paso, sin alejarte del enemigo desencadenante y a continuación llevas a cabo un Golpe cuerpo a cuerpo contra él si está dentro de tu alcance. Si das un golpee, el objetivo hace una prueba de Percepción CD 38 antes de que tires.

Fallo La criatura queda desprevenida contra el Golpe.

Fallo crítico La criatura queda desprevenida contra todos tus ataques hasta el final de su siguiente turno.

Activar ↷↷ orden, visualizar (conjuración, teletransporte); **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** El manto zumba de poder mientras gira a tu alrededor, desapareciendo en un breve fogonazo de luz. Te teletransportas hasta el doble de tu Velocidad a una ubicación que puedes ver. Al final del teletransporte, puedes llevar a cabo un Golpe cuerpo a cuerpo contra una criatura a tu alcance, si la hay.



MASCARA DE ATRACTIVO — OBJETO 18

ÁPICE | ENCANTAMIENTO | INVESTIDO | MÁGICO

Precio 24.000 po

Uso máscara puesta; **Impedimenta** L

La máscara parece ser una pequeña capa de plata cambiante y reflectante adherida a una fina placa de metal. Cuando la colocas contra tu cara, adopta la forma de la misma. El material es ligero y transpirable y no oscurece la visión. Obtienes un modificador +2 por objeto a las pruebas de Engaño, Diplomacia, Intimidación e Interpretación mientras llevas puesta la máscara.

Cuando insistes la máscara, o bien incrementas en 2 tu puntuación de Carisma o bien lo incrementas a 18, la mayor de ambas cosas.

Activar ◆ visualizar (visual); **Frecuencia** una vez al día; **Desencadenante** Haces una prueba de Engaño, Diplomacia, Intimidación o Interpretación; **Efecto** Obtienes un bonificador +4 por estatus a la prueba desencadenante. Esta aptitud no sirve de nada si estás bajo los efectos de un disfraz que oculta la *máscara de atractivo*. Dependiendo de la habilidad utilizada, la plata se transforma en una de las siguientes apariencias.

- **Engaño** Un remolino de plata, que oscurece y oculta por completo tus rasgos normales.
- **Diplomacia** Una expresión amable, gentil e invitadora.
- **Intimidación** Un rostro monstruoso que conmociona a quienes los ven para que le presten atención.
- **Interpretación** Un rostro humano y jovial, con la boca entreabierta en una sonrisa de comedia o un fruncido trágico, dependiendo de la naturaleza de la interpretación.

MAZA DE AFINACIÓN SÓNICA — OBJETO 9 O MÁS

EVOCACIÓN MÁGICO SÓNICO

Uso sostenida en 1 mano; **Impedimenta** 1

Esta *maza ligera +1 de golpe tronante* tiene puntas gemelas, perfectamente espaciadas para resonar cuando impacta a un enemigo.

Activar ❖❖ orden, Interactuar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Golpeas la maza de afinación contra una superficie cercana para lanzar *explosión de sonido* a 4.º nivel con una CD de 25.

Tipo *maza de afinación sónica;* **Nivel** 9; **Precio** 700 po

Tipo *maza de afinación sónica mayor;* **Nivel** 13; **Precio** 3.000 po

La maza es una *maza ligera +2 de golpe mayor tronante*. Cuando activas la maza para lanzar *explosión de sonido*, el conjuro es de 6.º nivel (CD 30).



MEDALLÓN DE ESTAMPIDA OBJETO 12 O MÁS

EIDOLÓN EVOCACIÓN INVESTIDO MÁGICO

Uso puesto; **Impedimenta** L

Cuando invistes este medallón para tu eidolón, cambia de forma para parecer un pequeño facsímil enjoyado del mismo, mágicamente fijado por encima del corazón de tu eidolón. Mientras tu eidolón luce el medallón, obtiene un bonificador +2 por objeto a las pruebas de Atletismo para Empujar o Derribar.

Activar ❖❖ visualizar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Tu eidolón se Concentra en el medallón y en su conexión contigo, permitiendo que se manifieste momentáneamente en una estampida de docenas de ejemplares de sí mismo. La estampida sale en todas direcciones, esquivando a tus aliados a la vez que pisotea a cualquier enemigo a ras de suelo en una emanación alrededor de tu eidolón y con un radio igual a la Velocidad del mismo. Cada uno de estos enemigos sufre 8d6 daño contundente (salvación básica de Reflejos CD 29). Con un fallo crítico, el enemigo queda también tumbado. Tras infligir el daño, la estampida de eidolones se desvanece tan rápidamente como apare.

Tipo *medallón de estampida;* **Nivel** 12; **Precio** 1.800 po

Tipo *medallón mayor de estampida;* **Nivel** 15; **Precio** 6.200 po

La CD de la activación es 34 y el daño son 12d6.

Tipo *medallón superior de estampida;* **Nivel** 18; **Precio** 21.000 po

El bonificador por objeto es +3, la CD de la activación es 38 y el daño son 14d6.

MIRADA DEL ARCHIVISTA OBJETO 18

ADIVINACIÓN ÁPICE INVESTIDO MÁGICO

Precio 24.000 po

Uso lente puesta; **Impedimenta** –

Este extraño artilugio se coloca sobre tus ojos, afinando tu mente de forma sobrenatural. Cuando miras a través del mismo, puedes sentir a algún ser que te susurra, explicándote todo tipo de cosas acerca del objetivo de tu mirada. Obtienes un bonificador +3 al Ocultismo (aunque algunos seres podrían conceder un bonificador a una habilidad diferente, a determinar por tu DJ). Además, cuando empleas una táctica de exploración diferente a Investigar, obtienes también los beneficios de Investigar, si no eliges no hacerlo.

Cuando invistes los anteojos, o bien incrementas en 2 tu puntuación de inteligencia o bien la incrementas a 18, lo que resulta mayor. 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 te pones la misma *mirada del archivista*, obtienes las mismas habilidades e idiomas elegidos la primera vez.

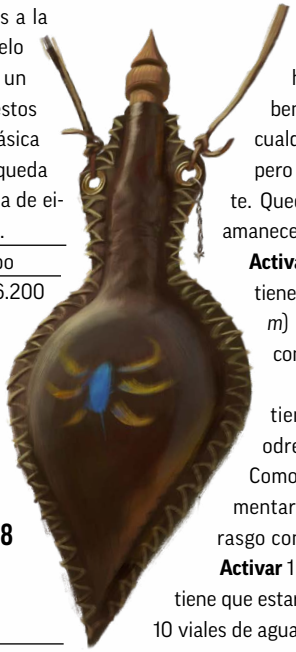
Activar ❖❖ orden, Interactuar; **Frecuencia** una vez por hora; **Efecto** Subiéndote los anteojos a la nariz y pidiendo ayuda al ser, haces que los anteojos lancen sobre ti, o bien *visión verdadera*, o bien *comprensión idiomática* de 3.er nivel. Como quiera que el ser vinculado a los anteojos elige conjuro, el DJ es quien decide cuál es más inmediatamente útil en tu situación actual (y elige el idioma más útil cada vez que el objeto lanza *comprensión idiomática*). El conjuro dura 1 minuto.

ODRE UNGIDO OBJETO 9

AGUA BIEN DIVINO EVOCACIÓN

Precio 600 po

Uso sostenido en 1 mano; **Impedimenta** L



Este odre cruje con energía sagrada, que hace que se llene lentamente de un agua bendita especial, única para el objeto. Tras usar cualquiera de las activaciones, el odre se vacía, pero después se va volviendo a llenar lentamente. Queda lleno para volver a utilizarse el siguiente amanecer.

Activar ❖❖ orden, Interactuar; **Requisitos** El odre tiene que estar lleno; **Efecto** Lo lanzas 60 pies (*18 m*) hacia arriba. El agua sale de forma explosiva, con los efectos de *cascada sagrada*.

Activar ❖ Interactuar; **Requisitos** El odre tiene que estar lleno; **Efecto** Bebes el agua del odre, lo que te concede los efectos de *bendecir*. Como es habitual con el conjuro, puedes incrementar el radio dedicando una sola acción con el rasgo concentrar.

Activar 1 minuto (orden, Interactuar); **Requisitos** El odre tiene que estar lleno; **Efecto** Decantas el agua, creando hasta 10 viales de agua bendita. Los viales debes proporcionarlos tú.

PERGAMINO DEL DESCIFRADOR OBJETO 3 O MÁS

ILUSIÓN MÁGICO

Uso sostenido en 2 manos; **Impedimenta** L

Este pergamino finamente escrito, y al parecer mundano, es muy

SECRETOS DE LA MAGIA
INTRODUCCIÓN
PUNTOS ESENCIALES DE LA MAGIA
CLASES
CONJUROS
OBJETOS MÁGICOS
EL LIBRO DE LA MAGIA ILIMITADA
GLOSARIO E ÍNDICE

útil para anotar documentos confidenciales. Cuando se escribe sobre el mismo, las palabras se convierten instantáneamente en una escritura irreconocible, que requiere una prueba CD 20 para Descifrar escritura.

Activar ❖ orden; **Efecto** Las palabras desordenadas se alinean en el texto escrito originalmente. Identificar el pergamino revela que se puede activar con una orden, pero hace falta un éxito crítico de Identificar magia para averiguar la palabra de mando.

Activar ❖ Interactuar; **Efecto** Prendes fuego al pergamino, quemando las palabras mientras dejas el pergamino base intacto y listo para soportar más texto.

Tipo *pergamino del descifrador;* **Nivel** 3; **Precio** 45 po

Tipo *pergamino mayor del descifrador;* **Nivel** 10; **Precio** 950 po

La CD para Descifrar escritura es 30 y requiere competencia a nivel maestro.

Tipo *pergamino superior del descifrador;* **Nivel** 17; **Precio** 14.500 po

La CD para Descifrar escritura es 40 y requiere competencia a nivel legendario.

Fragmento de pergamino recuperado de los rescoldos de la Escuela de Conjuración Salford

...En adelante, cualquier alumno a quien se coja practicando magia de conjuración fuera de horarios lectivos será sujeto a disciplina. Por ahora, el profesor Rouwan ha capturado y liberado todas las comadrejas que había en su oficina, pero la maldita bolsa aún no ha sido localizada.

PRESA DEL TITÁN OBJETO 18

ÁPICE EVOCACIÓN INVESTIDO MÁGICO

Precio 24.000 po

Uso guantes puestos; **Impedimenta** L

Estos guanteletes de bronce tienen ambos una pequeña gema roja incrustada en la muñeca. Obtienes un bonificador +3 por objeto a las pruebas de Atletismo y un bonificador +1 por circunstancia a las pruebas de Atletismo para Apresar. Si Apresas con éxito a un enemigo que es por lo menos una categoría de tamaño más grande que tú, los guanteletes se aferran a él, infligiendo tanto daño contundente como tu modificador por Fuerza, más 2d6 daño adicional con un éxito crítico.

Cuando invistes los guanteletes, o bien incrementan en 2 tu puntuación de Fuerza, o bien la incrementan a 18, el mayor de ambos resultados.

Activar ❖ **Interactuar** (sónico); **Frecuencia** una vez al día; Requisitos Tienes dos manos libres; **Efecto** Entrechocas los guanteletes con un crujido tronante que inflige 6d10 daño sónico en una emanación de 30 pies (9 *m*). Todas las criaturas en el área deben llevar a cabo una salvación de Fortaleza CD 35.

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, queda ensordecida durante 1 minuto y aturdida 1.

SELLO SOMBRÍO OBJETO 10

EVOCACIÓN INVESTIDO MÁGICO

Precio 1.000 po

Uso puesto; **Impedimenta** –

Este anillo de obsidiana te permite deformar parcialmente tus conjuros y hacer que atraviesen el Plano Astral, permitiéndoles golpear de forma directa el cuerpo del objetivo.

Activar ❖ orden (metamagia); **Efecto** Si tu siguiente acción es lanzar un conjuro que requiere una tirada de ataque de conjuros contra CA, elige entre CD de Fortaleza y CD de Reflejos. Llevas a cabo tu tirada de ataque de conjuros contra dicha defensa en lugar de contra la CA. Si el conjuro permite objetivos múltiples, la elección de CD se aplica a todos ellos.

SOMBRERO DE MUCHAS MENTES OBJETO 12

CONJURACIÓN MÁGICO

Precio 1.800 po

Uso cubrecabezas puesto; **Impedimenta** L

Este sombrero puntiagudo y de ala ancha hecho con retales arco iris de diversos materiales parece quedarte siempre un poco torcido, no importa cómo lo ajustes. Obtienes un bonificador +2 por objeto a las pruebas de Obtener ingresos.

Activar ❖❖❖ visualizar, Interactuar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Desgarras un trozo de tela para manifestarlo en forma de una copia de ti mismo, vestido con el color y la tela del trozo. La copia sigue tus instrucciones específicas y lleva a cabo una tarea única y simple que puede durar hasta 30 minutos. A la copia le cuesta 3 veces más que a ti completar la tarea, por lo que tan solo puede llevar a cabo una que a ti te costaría 10 minutos. No reacciona lo bastante rápido como para ser de utilidad durante un encuentro, y no puede utilizar tus conjuros ni otras aptitudes especiales, tan sólo acciones básicas y acciones de habilidad. La copia desaparece y vuelve al sombrero como un trozo de tela cuando la tarea asignada se ha completado o cuando Disipas la activación.

TESIS DE UN MILLAR DE CUCHILLAS OBJETO 9

POCO COMÚN EXTRADIMENSIONAL INVESTIDO MÁGICO

Precio 600 po

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** L

Esta colección de pergaminos de papel de arroz lacado montada

sobre bambú flexible contiene una gran abundancia de ensayos caligráficos y dibujos sobre el arte de la guerra, centrados específicamente en el uso de diversas armas de guerra y en cómo desplegar tácticamente combatientes que utilizan dichas armas para obtener la máxima ventaja posible. Consultar la tesis concede un modificador +2 por objeto a las pruebas de Saber (guerra). Como en la mayoría de compendios eruditos, este uso requiere sostener la tesis en una mano.

La tesis también sirve como armero extradimensional para armas y municiones. Tiene una capacidad igual a Impedimenta 5, y sólo se pueden guardar armas y municiones. Tu y otros podéis Interactuar con la tesis para almacenar o recuperar un arma o pieza de munición de su interior, como si de un recipiente mundano se tratara.

Activar ❖ Interactuar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** La *tesis de un millar de cuchillas* se despliega dramáticamente y las armas contenidas en su interior surgen y se disponen de forma impresionante en el aire, flotando al alcance de la mano. Durante 1 minuto, puedes utilizar una acción gratuita para Interactuar y seleccionar una de las armas flotantes. Otros pueden intentar en el aire, pero para hacerlo necesitan un éxito crítico en una prueba de Desarmar. No puedes devolver armas a la tesis hasta pasado el minuto.

Anotación en el diario personal de Harlo Simly, sobre la disputa Gildefax/Harlo

Ahora estoy seguro de que alguien me hace bromas mientras duermo. Coloqué específicamente la escoba en el rincón de la cabaña cerca de la leña, bien encajada entre la pared y un tronco. No había pasado ni un minuto desde que cerré los ojos para dormir cuando me despertó una cacofonía absoluta escaleras abajo, con todo tipo de golpes, choques y ruidos sordos. En cuanto llegue a lo alto de las escaleras, el vándalo se escapó en silencio de mi hogar dejándome con una escoba sobre la mesa y una cocina algo dañada. Como he escrito anteriormente, esto no es la primera vez que pasa. Tengo la seguridad de que Gildefax trama algo.

TIENDA DE DESCANSO OBJETO 7

ENCANTAMIENTO MÁGICO

Precio 320 po

Impedimenta 1

Esta tienda para cuatro personas proporciona diversos beneficios a quienes descansan en su interior. La temperatura en el interior de la tienda es cómoda y permite a las criaturas del interior resistir las condiciones climáticas más hostiles, pero un calor o frío increíbles, tormentas potentes y vientos de fuerza huracanada o mayor siguen pudiendo dañar o destruir la tienda. Las sabandijas mundanas como los insectos solitarios normales evitan la tienda, aunque las plagas y los insectos gigantes pueden atacarla de forma normal. Una vez plantas la tienda, sólo tú puedes moverla fácilmente; cualquier otra criatura necesita una prueba de Atletismo CD 20 para hacerlo. Por último, la tienda se camufla automáticamente con su entorno, lo que requiere que una criatura que está Buscando tenga éxito en una prueba de Percepción CD 22 para verla.

VERSO NOCTURNO DEL VIENTO DEL NORTE OBJETO 10

POCO COMÚN EVOCACIÓN FRÍO MÁGICO

Precio 900 po

Uso sostenida en 1 mano; **Impedimenta** 1

Esta *katana +1 de golpe gélida* siempre está fría al tacto, de forma ligeramente incómoda. Sin adornar y carente de *tsuba*, su afilada cuchilla está tallada a partir de un solo colmillo de marfil de tortuga dragón, y envuelta en tiras de piel de lobo invernal. Los golpes con la *katana* obtienen un bonificador +2 por estatus a las tiradas de daño contra criaturas que tienen un penalizador por estatus a su Velocidad o están lentificadas. El bonificador por estatus aumenta a +3 si el arma dispone de una runa de *golpe mayor* y a +4 para una runa de *golpe superior*.

Activar ❖ orden (evocación, frío, mágico); **Frecuencia** una vez por minuto; Desencadenante Un conjuro inflige daño por frío a una criatura; **Efecto** Elige una criatura a la que el conjuro ha infligido daño por frío. Sufre un penalizador -5 pies (*1,5 m*) por estatus a sus Velocidades durante 1 asalto.



SECRETOS DE LA MAGIA
INTRODUCCIÓN
PUNTOS ESENCIALES DE LA MAGIA
CLASES
CONJUROS
OBJETOS MÁGICOS
EL LIBRO DE LA MAGIA ILIMITADA
GLOSARIO E ÍNDICE



CAPÍTULO 5: EL LIBRO DE LA MAGIA ILIMITADA

Conseguí echarle el guante a un ejemplar del Libro de la Magia Ilimitada. *Y no sólo eso, sino que es un ejemplar de la línea Hetshpsu, lo que significa que incluso contiene algunos detalles sobre los nombres verdaderos. Se trata de un raro hallazgo, por lo que cuando lo tomes prestado, utiliza unas pinzas para pasar las páginas y así no mancharlas con la grasa de tus manos.*

Este capítulo te proporciona una amplia variedad de prácticas mágicas y opciones de personaje poco usuales, muchas de ellas poco comunes o raras. Añadiéndolas a tu partida, puedes expandir y enriquecer la narrativa de cómo funciona la magia. El capítulo se organiza en las siguientes secciones.

Armamento de forja de alma (pág. 194): vincula armas, armaduras o escudos al alma de su forjador, permitiendo que manifieste su armamento en un instante e incluso que presente una forma verdadera potenciada.

Elementalismo (pág. 200): tiene opciones para personajes centrados en la magia elemental, incluyendo a los elementalistas que centran al completo sus listas de conjuros en los elementos, las posiciones elementales de los monjes y las órdenes druídicas de la llama, la piedra y las olas.

Geomancia (pág. 210): se basa en el mundo natural que rodea al lanzador de conjuros, proporcionándole beneficios que dependen del terreno, permitiendo incluso a éste simular las energías de un terreno diferente.

Líneas Ley (pág. 214): personifican las venas y arterias mágicas del multiverso, fluyendo con energía a través tanto de mundos como de Planos y concentrándose en ubicaciones especiales llamadas nodos. Los lanzadores de conjuros pueden aprender a absorber energía de las líneas Ley, aunque al hacerlo se corre un riesgo significativo.

Magia catártica (pág. 218): permite a un lanzador de conjuros dominar las emociones acumuladas para entrar en un estado de fervor emocional, obteniendo beneficios especiales de la emoción, pero arriesgándose a efectos secundarios emocionales una vez acaba el fervor.

Magia de manantial (pág. 222): es a la vez una bendición y una maldición: concede una infusión profunda de magia, lo que potencialmente permite lanzar muchos conjuros, pero también se corre el riesgo de sufrir oleadas de manantial descontroladas si el poder resulta ser demasiado para poderlo controlar.

Magia persistente (pág. 226): cubre situaciones y escenarios donde la magia está por todas partes, infundiendo la propia tierra con efectos inusuales y filtrándose en todas y cada una de las criaturas del área.

Magia rúnica thassiloniana (pág. 232): divide la magia en siete runas asociadas con los siete pecados capitales. Cada señor de las runas personifica una de las siete escuelas, obteniendo ventajas significativas con los conjuros de su escuela.

Magia sombría (pág. 238): la parte del alma de un lanzador de conjuros que mantiene a raya la oscuridad, permitiéndoles aprender nueva magia u obtener compañeros animales o familiares sombríos.

Nombres verdaderos (pág. 244): permiten a un practicante de la magia aprender los secretos de la naturaleza interna de un ser, concediéndole una increíble cantidad de ventaja para obligar a esa criatura a servirle.

Preparación flexible (pág. 248): representa la culminación de la investigación y la experimentación de los lanzadores para obtener lo mejor de ambos mundos entre el lanzamiento de conjuros preparados y el lanzamiento de conjuros espontáneo.

Semillas de alma (pág. 250): se fijan mágicamente al alma de una criatura y después crecen en la amplitud de su magia de forma similar a las reliquias.

ACCESO A LOS ELEMENTOS DE LAS REGLAS

A veces, un bloque de estadísticas para un elemento poco común de las reglas podría incluir una entrada de Acceso en negrita que indica criterios específicos. Un personaje que cumple los criterios indicados en la entrada de Acceso obtiene acceso al elemento de las reglas. Por ejemplo, un conjurador de sombras puede elegir un familiar sombrío, aunque es poco común. Las entradas de Acceso se utilizan a menudo en otros libros para proporcionar acceso apropiado a criaturas de regiones u organizaciones específicas.

ARQUETIPOS DE CLASE

Esta sección incluye unos cuantos arquetipos de clase: elementalista, lanzador de conjuros flexible, mago de manantial y señor de las runas. Los arquetipos con el rasgo de clase divergen fundamentalmente de las especialidades de tu clase pero aun así encajan en el tema de la misma.

Tan solo puedes seleccionar un arquetipo de clase si tu clase cumple los criterios indicados en los prerrequisitos del arquetipo. Los arquetipos de clase siempre alteran o reemplazan algunos de los rasgos de clase estáticos además de cualesquiera dotes nuevas ofrecidas.

Podría ser posible adquirir un arquetipo de clase a 1.er nivel si altera o reemplaza alguno de los rasgos de clase de la clase inicial. La aptitud de 1.er nivel se presenta en gran medida como un rasgo de clase e incluye los prerrequisitos del arquetipo de clase y reglas acerca de cómo cambia tu clase. Si has seleccionado esta aptitud, debes adquirir la dote de dedicación de dicho arquetipo a 2.º nivel, y después puedes proceder normalmente. Nunca puedes tener más un arquetipo de clase.



ARMAMENTOS DE FORJA DE ALMA

Un compromiso inquebrantable hacia un único propósito. Una obligación celosa para desfacer un entuerto. La incapacidad de dejar sin hacer una tarea importante. Éstas cualidades llevan mucho tiempo sirviendo como componentes primordiales y potentes de la magia. Ningún guano de murciélago, hebra de telaraña o soneto dracónico mal pronunciado puede rivalizar con el poder de las creencias. Los relatos acerca de armas, escudos y armaduras de forja de alma (equipo creado a partir tan sólo de la tenacidad del espíritu de un combatiente) llevan siglos circulando por Golarion.

Rareza: Poco común

Los armamentos de forja de alma sólo se pueden convocar al servicio de un propósito o llamada superior, como por ejemplo una espada llamada para vengar una muerte injusta o un escudo conjurado para proteger tu hogar de una invasión. Las armas, los escudos o la armadura creados esta forma a menudo se parecen visualmente al propósito para el que fueron convocados. Por ejemplo, una daga forjada a partir de un vínculo del alma para asesinar al Consejo supremo de una nación tiránica podría llevar los nombres o las apariencias de los objetivos, para verlos tachados o difuminados conforme cada uno de ellos es eliminado.

Cómo vincular un armamento

Un armamento (arma, escudo o armadura) se vincula a tu alma cuando eliges la dote Dedicación de forjador de almas (pág. 198). Esto representa llevar a cabo un ritual especial para hacerlo. Puedes elegir un objeto de tu posesión para forjarlo con el alma o bien manifestar espontáneamente un objeto con una forma extraída de tu esencia espiritual. En el segundo caso, tú eres quien elige la forma, seleccionando un arma, armadura o escudo mundano de nivel 1 o inferior, o bien común o uno al que tienes

acceso. Un armamento existente es deconstruido y después recreado, y la sustancia de tu alma es lo que lo sostiene, cambiando su apariencia para corresponder con el estado de tu alma. Podría tener una superficie perfecta y brillar en la más débil de las luces si tienes un alma noble, o una forma retorcida y caótica si tu alma está asolada por la confusión. Esta apariencia puede cambiar basándose en tus acciones. La mayoría de forjadores de arma también eligen un nombre único para su armamento.

Rasgos: un armamento de forja de arma siempre es mágico. Si por lo demás no tiene rasgo alguno que le convierta en mágico, obtiene los rasgos mágico y evocación si es un arma o los rasgos mágico y abjuración si es un escudo o armadura.

Almacenamiento extradimensional: el armamento se almacena en un espacio extradimensional cuando no se utiliza, y puedes manifestarlo (pág. 198) para convocarlo a tus manos o a tu cuerpo. Un armamento de forja de alma puede ser Dejado caer, Desarmado o quitado de tu persona de cualquier otra forma, pero sus aptitudes de forja de alma no funcionan para nadie más y puedes Disipar la manifestación para devolver el objeto al espacio extradimensional, no importa dónde esté. Si mueres o decides traspasar la propiedad de un armamento de forja de alma a un sucesor, pierde todas sus aptitudes de forja de alma; violar el espíritu del vínculo de forja de alma vendiendo el objeto tiende a tener resultados desastrosos. Podrían existir técnicas o rituales especiales por las que un enemigo determinado a ello podría romper tu vínculo con un objeto de forja de alma, pero por lo demás, tu aptitud de Disipar y Manifestar significa esencialmente que no puede ser robado.

Poder de esencia: elige un poder de esencia para tu armamento de forja de alma. Puedes hacer emerger el poder de esencia una vez al día conectándote a la forma de esencia del armamento en tu alma; los poderes de esencia se describen en la pág. 198. También eliges un vínculo de alma: una causa grata a tu corazón que os vincula a tu armamento y a ti. Actuar contra esta causa puede generar en tu armamento una corrupción del vínculo de alma que te causa problemas incluso cuando el armamento no está manifestado.

TIPOS DE ARMAMENTO ESPECIALES

Los tipos de objetos que puedes elegir para tus armamentos son bastante flexibles, pero algunos requieren reglas especiales.

OBJETOS ESPECÍFICOS

Puedes convertir un objeto específico en tu armamento, como por ejemplo una *lengua flamígera* o un *escudo recio*, aunque algunos objetos poco usuales o especiales no pueden ser vinculados, como por ejemplo los objetos malditos, los artefactos y los objetos inteligentes, además de otros objetos específicos para el relato a discreción del DJ. Vincular un objeto específico sigue el procedimiento estándar para mejorar o reformar tu armamento.

RELATOS DE FORJAS DE ALMAS

¡Ay de aquellos que empuñen de forma descuidada el arsenal del espíritu! Porque de la misma forma en la que una devoción inquebrantable forja el alma en un arma poderosa, también la puede mancillar un fervor implacable.
— *De la armería interior*, por Rolantus Meltravius

Los relatos de armamentos de forja de alma resuenan por toda la historia. La idea está arraigada incluso en aquellos que no son familiares con los métodos de la magia, puesto que cualquiera puede imaginar una dedicación tan fuerte que se convierte en una fuerza honesta para el cambio o la justicia.

Cuenta la leyenda que, cuando la campeona milanita Anavariel se enfrentó a un esclavista gnoll en las profundidades de la floresta Colmillo, sucedió algo notable. Desarmada, ensangrentada y caída en el suelo, Anavariel se negó a rendirse para no abandonar a los cuatro rehenes encadenados al hienodon del gnoll. Cuando la sacerdotisa alzó su puño vacío para golpear, se encontró con que empuñaba un mangual que brotó de su mano como una enredadera y que lucía púas tan afiladas como las espinas de una rosa. El arma no se había originado a partir de una plegaria, pergamino o reliquia sino más bien del deseo de liberar Cheliax de la esclavitud que ardía en el alma de Anavariel.

MUNICIÓN

Si un arma de forja de alma requiere munición, la misma aparece con el arma cuando la Manifiestas. Puedes elegir la forma en que aparece, como por ejemplo en un carcaj mágico que aparece sobre tu cuerpo, o simplemente flotando en el aire de donde puedes seleccionarla para cargar o disparar tu arma. La forma no cambia cuantas acciones o qué tipo de ellas requiere la recarga o cualquier otra función de la munición. Si quieres algo diferente a la munición básica para tu arma (como por ejemplo una *flecha de sueño*), debes obtener y transportar dicha munición por separado.

ARMAS DUALES

Puedes elegir dos armas a una mano a empuñar simultáneamente como tus armas de forja de alma. Cuando Manifiestas armamento de forja de alma, aparecen las dos. Como quiera que son un par, debes Manifestarlas a la vez, para lo que has de tener libres ambas manos, y Disiparlas también simultáneamente. El poder de la esencia se aplica a las dos armas, por lo que comparten beneficios como el nuevo tipo de daño y el bonificador por estatus al daño procedente del dolor planario. Sin embargo, sólo tienes una vez los efectos que te concede el vínculo, puesto que las armas duales funcionan como un solo armamento. Por ejemplo, si tu poder de esencia es gracia curativa, puedes lanzar un conjuro de *curar* cuando manifiestas la forma de esencia de tus armas duales, no dos.

SECRETOS DE LA MAGIA
INTRODUCCIÓN
PUNTOS ESENCIALES DE LA MAGIA
CLASES
CONJUROS
OBJETOS MÁGICOS
EL LIBRO DE LA MAGIA ILIMITADA
GLOSARIO E ÍNDICE



ARMAS FIJADAS

Un arma fijada (como por ejemplo el umbo o las púas de un escudo) lleva consigo el objeto al que está fijada cuando se Manifiesta o se Disipa. Manifestar un armamento de forja de alma utiliza el objeto al que el arma está fijada para sus Requisitos, por lo que un umbo de escudo requeriría tener una mano libre para embrazar el escudo. Si dispones de Arsenal de alma, podrías tener un arma de forja de alma fijada a un escudo de forja de alma. Estos objetos funcionan de forma normal para Arsenal de alma, excepto que no puedes ni Manifestar ni Disipar el uno sin el otro.

Senda de alma

Cuando eliges la Dedicación de forjador de alma, debes elegir una senda de alma: una motivación, causa u objetivo que te obliga a actuar, te anima a correr riesgos sustanciales y empuja a enfrentarte a peligros significativos. Semejante motivación puede ser de ámbito limitado o grandioso, pero debe ser lo bastante enjuiciable como para vincularla fácilmente con el desarrollo de la partida. Por ejemplo, si tu aldea ha sido destruida por la avaricia de unos nobles adinerados, podrías seleccionar una senda de alma que consistía en proteger a los pobres minando a los ricos, lo que te podría llevar a proteger a un inocente o bien a desvalijar la bóveda de un banco que contiene moneda robada a los empobrecidos aldeanos. Otros ejemplos de senda de alma podrían incluir liberar a los oprimidos de la tiranía de la esclavitud, castigar a quienes amenazan a la Naturaleza o perseguir y destruir a los muertos vivientes malignos. Discute con el DJ cómo elegir una senda de alma que encaje bien con los temas de tu campaña y con vuestra dinámica de grupo, para poder perseguir tu senda de alma de forma interesante.

Corrupción

Aunque el enlace sobrenatural con un armamento específico creado por un vínculo de alma que es poderoso, la naturaleza sensitiva de la voluntad (con su potencial para flujos y reflujos dramáticos) representa una amenaza para quienes dominan este poder. Una vez estás vinculado a un armamento de forja de alma, empiezas a poner a prueba tu verdadera devoción a tu senda de alma.

Si actúas o te comportas de alguna forma que perturba o se opone directamente a la motivación, objetivo o causa declarada en tu senda de alma (tanto si el actor implica tus armamentos de forja de alma como si no), tu espíritu empieza a mancillarse. Para ti es un anatema cometer actos opuestos a tu senda de alma o incluso pasar bastante tiempo sin emprender acciones para proseguir dicho camino. Tu DJ y tú debéis determinar cuándo has llevado a cabo un acto considerado como anatema. En el ejemplo de proteger a los pobres minando a los ricos, trabajar para un noble rico o directamente en interés suyo podría ser anatema, igual que pasarse un mes en un Plano distante, lejos de las luchas de los oprimidos. En ambos ejemplos, se puede encontrar una aproximación para permanecer fiel y evitar el anatema. En el primer caso, podrías usar tu influencia para obligar al noble a desviar anónimamente una cantidad sustancial de sus fondos para alimentar y albergar a los pobres (o hacerlo tú mismo). En el segundo, podrías buscar una dinámica similar de riqueza y necesidad entre las culturas del Plano distante y trabajar contra ella.

Los actos anatemáticos desencadenan una maldición conocida como *corrupción de forja de alma* que degrada y pervierte las energías de tu armamento de forja de alma. Esta maldición saca a la luz un defecto inseparablemente vinculado a la verdadera esencia del armamento. El fallo de corrupción se te aplica incluso cuando tu armamento no está manifestado. Las reglas del fallo aparecen en el poder de esencia. Como es normal para una maldición, esta aflicción sólo puede eliminarse mediante efectos que designan específicamente como objetivo a las maldiciones, incluyendo los métodos indicados en la sección Cómo quitar la corrupción, más abajo.

Corrupción de forja de alma (maldición, divino, encantamiento)
Un conjuro de *quitar maldición con éxito*, en lugar de acabar con esta maldición reduce su etapa en 1 (hasta un mínimo de etapa 1). **Nivel** tu nivel; **Tirada de salvación** Voluntad contra una CD muy difícil del nivel de la maldición (*Reglas básicas*, págs. 503 a 504); **Etapa 1** Sufres los efectos del fallo de corrupción de tu armamento. Si quieres manifestar la forma de esencia del armamento, debes hacer una prueba plana CD 5. Si fallas, sólo se manifiesta la forma normal, y no puedes intentar manifestar su esencia de nuevo ese día (1 día); **Etapa 2** Sufres los efectos del fallo de corrupción de tu armamento, y cualquier intento de activar su forma de esencia falla (1 día); **Etapa 3** Destruyes permanentemente tu armamento de forja de alma. No puedes tener un nuevo armamento de forja de alma hasta que elimines por completo la maldición mediante el ritual *purificar senda de alma* (1 día).

Cómo quitar la corrupción

Los efectos de la *corrupción de forja de alma* se pueden eliminar con la actividad de exploración Limpiar senda de alma o curarse mediante el ritual *purificar senda de alma*.

Limpiar senda de alma

EXPLORACIÓN

Meditas, rezas o intentas reforzar de cualquier otra manera la conexión de tu alma con tu armamento de forja de alma. Esto requiere 10 minutos. Haz una prueba de contrarrestar contra tu *corrupción de forja de alma*. El nivel de contrarrestar es la mitad de tu nivel redondeado hacia arriba y el modificador a la prueba de contrarrestar es tu modificador por Religión. Si tienes éxito, reduces en 1 la etapa de tu *corrupción de forja de alma* (hasta un mínimo de Etapa 1).

Purificar senda de alma — Ritual 2

POCO COMÚN ABJURACIÓN

Lanzamiento 1 día; **Coste** inciensos raros y ofrendas por un valor total de 10 po x tu nivel

Prueba principal Religión (nivel entrenado)

Te centras en tu interior, dedicando un tiempo prolongado a contemplar la pureza de tu propia alma y las acciones de tu pasado. Si no estás auténticamente arrepentido, el resultado siempre es un fallo crítico.

Éxito crítico Reconcilias tus fechorías con tu senda de alma, eliminando tu *corrupción de forja de alma*. El fallo de corrupción de tu armamento ya no te afecta. Antes de que tu reconciliación sea completa, deberás llevar a cabo una misión especial u otra tarea de acuerdo con tu senda de alma. Si la completas durante el tiempo libre, esta tarea no debería durar más de 1 semana. Durante 1 mes, obtienes inspiración divina antes de llevar a cabo un acto que sería anatema para tu senda de alma.

Éxito Como éxito crítico, pero no tienes inspiración especial alguna relativa a tus acciones subsiguientes.

Fallo No te reconcilias y debes continuar meditando y rectificando tus errores. Cualquier ritual de *purificar senda de alma futuro* para las mismas fechorías te cuesta vez y media el importe y obtienes un bonificador +4 por circunstancia a la prueba principal.

Potenciado (+1) Incrementa en 2 el nivel máximo del objetivo y en 10 po el coste base.

Mejorar, reformar, restaurar

Podrías tener la necesidad de alterar tu armamento de forja de alma añadiendo nuevas runas, reemplazando su forma con una nueva o creando un nuevo armamento después de que el tuyo fuera destruido. Tú decides si consideras que este armamento nuevo es el mismo del mismo linaje o una creación completamente nueva con una apariencia y nombre totalmente diferentes.

Mejorar tu armamento funciona como grabar o transferir runas (*Reglas básicas*, pág. 580) o mejorar un objeto permanente a partir de una versión de nivel inferior del mismo (*Reglas básicas*, pág. 534), lo más apropiado para lo que estás haciendo. El trabajo lo puedes hacer tú o alguien más, pero el objeto debe permanecer manifestado durante todo el proceso. Puedes transferir runas, quitándolas de tu armamento, típicamente antes de establecer tu vínculo con un objeto diferente.

Reformar tu armamento te permite cambiar el arma, armadura o escudo base a otro del mismo tipo, convertir una armadura de placas y mallas en una armadura completa, cambiar un martillo de guerra en un arco largo y así sucesivamente. Si todo lo que haces cambiar la forma conservando las mismas runas y otras propiedades mágicas, puedes hacerlo dedicando un día a la meditación. Esto no cuesta po ni tiempo adicional a menos que la nueva forma sea mayor que nivel 1, o a menos que la diferencia sea tan enorme que el DJ determine que podría requerir tiempo y coste adicionales. Por ejemplo, convertir unas ropas de explorador en una armadura completa requiere el mismo tiempo, gastos y prueba de Artesanía que necesitas para Crear una armadura completa, puesto que se trata de un objeto de nivel 2. Los objetos específicos no pueden ser reformados de esta manera, a menos que el DJ lo permita expresamente. No puedes convertir una *lengua flamígera* en una cadena armada, una *coraza de mando* en una armadura de cuero o un *escudo recio* en un escudo de madera oscura. También puedes utilizar ese día de meditación para volver a vincular tu alma a un objeto diferente de los que posees. Típicamente, te quedas el objeto viejo, vacío de poder, como un recuerdo especial o regalo para un sucesor digno, porque faltarle el respeto al espíritu del vínculo vendiendo el objeto puede tener graves consecuencias. Como quiera que el poder de esencia que eliges representa los efectos de la conexión con tu arma, típicamente no cambia cuando vinculas un armamento nuevo, aunque si la personalidad y las conexiones de tu personaje cambian dramáticamente a lo largo de la historia, el DJ y tú podríais decidir conjuntamente cambiar a un poder de esencia diferente la próxima vez que vincules un nuevo armamento. Si vinculas de nuevo tu arma con un armamento que no puede acomodar tu actual poder de esencia, también necesitarás cambiar a un poder de esencia diferente.

Puedes crear de nuevo un armamento de forja de alma destruido, o vincularte a un armamento nuevo si el anterior fue destruido (si lo fue debido a *corrupción de forja de alma*, primero debes utilizar con éxito *purificar senda de alma*). Crear de nuevo cuesta la misma cantidad de tiempo y dinero que crear el objeto desde cero. Si ya tienes un objeto con el que formar un nuevo vínculo, se requiere 1 día de meditación, como para reformar un armamento.

Campeones de forja de alma

Los más exaltados de quienes empuñan armas de forja de alma han sido los campeones, y son mucho más comunes que los demás. Si eres un campeón, puedes vincular tu senda de alma a tu causa. Ser un campeón fija una senda de alma firme para ti; puedes elegir que sea la misma que los principios que sigues. La corrupción sigue viniendo por el mismo camino, puesto que es mucho más fácil corromper tu conexión con tu armamento de forja de alma que desviarte lo suficiente de tu alineamiento o código para que tengas que expiarlo.

También puedes hacer que tu aliado escudo o tu aliado filo sean tu armamento de forja de alma. Puedes elegir detalles que encajen con tu propia historia, pero hacerlo suele significar que el aliado es más un reflejo de tu consciencia que un ser espiritual específico enviado por tu dios.

Finalmente, si cometes acciones que a la vez te hacen perder tus aptitudes de campeón y corrompen tu armamento de forja de alma, someterse al ritual expiar también te concede los efectos del ritual *purificar senda de alma* con el mismo grado de éxito obtenido con *expiar*.

Los personajes que no son campeones pueden también elegir una causa de campeón para vincular a su senda de alma, y los caracteres devotos a veces vinculan la misma a los principios y anatemas de su dios.



Forjador de alma (arquetipo)

Tu devoción a una causa unifica tu alma con un armamento amarrado a la propia esencia de tu espíritu.

Dedicación de forjador de alma — Dote 2

POCO COMÚN ARQUETIPO DEDICACIÓN

Prerrequisitos Sabiduría 14 o la aptitud de lanzar conjuros divinos

Puedes manifestar en combate el poder de tu espíritu para realizar tus motivaciones. Manifiestas una armadura, escudo o arma como armamento de forja de alma (pág. 194). Elige un poder de esencia para armamento (ver más abajo). Cambiar un poder de esencia requiere 1 semana de reconversión, y no puedes reconvertir mientras te ves afectado por la *corrupción de forja de alma*.

Puedes Manifestar el armamento de forja de alma para convocar a tus armamentos al combate.

Manifestar armamento de forja de alma ❖ (concentrar, conjuración, divino, extradimensional) **Requisitos** Si convocas un arma o un escudo, tienes las manos libres para empuñarlo; si convocas una armadura, no llevas puesta ninguna; **Efecto** Empuñas o vistes de inmediato el armamento de forja de alma vinculado a ti. El armamento de forja de alma permanece manifestado hasta que Disipas este efecto.

na vez al día cuando utilizas esta aptitud, puedes manifestar la forma de esencia del armamento. Obtienes el poder de esencia del armamento hasta que es Disipado. A cabo de 1 minuto, el armamento de forma de esencia es Disipado automáticamente.

Especial No puedes seleccionar otra dote de dedicación antes de obtener otras dos dotes de este arquetipo.

Llamarada del alma ↷ — Dote 4

ARQUETIPO CONCENTRAR

Prerrequisitos Dedicación de forjador de alma

Desencadenante Un ataque que llevas a cabo con un arma o escudo de forja de alma falla a una criatura, o una criatura te acierta con un ataque mientras, o bien llevas puesta una armadura de forja de alma manifestada, o bien tienes alzado tu escudo de forja de arma.

Requisitos Se manifiesta tu armamento de forja de alma.

Te esfuerzas para cambiar el desenlace con puro celo. Obtienes un bonificador +1 por estatus a tu tirada de ataque si estabas haciendo un ataque o a tu CA si has sufrido un impacto. Esto puede cambiar el resultado de la tirada. Si este bonificador cambia tu ataque fallido en un impacto o el impacto contra ti en un fallo, haz una prueba plana CD 5. Si fallas, tu armamento de forja de alma resulta Disipado (tu arma si atacabas o tu armadura o escudo si defendías).

Manifestación rápida ❖ — Dote 6

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de forjador de alma

Desencadenante Tiras iniciativa o un peligro te ataca.

Tu inquebrantable alma alza tus defensas en cuanto estás en peligro. Manifiestas tu armamento de forja de alma.

Arsenal de alma — Dote 6

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de forjador de alma

Elige un armamento de forja de alma adicional de un tipo diferente al que ya tienes, y un poder de esencia para él. Mejora y cambia los armamentos de forma individual.

Cuando Manifiestas armamento de forja de alma, puedes convocar cualquier cantidad de tus armamentos (debes cumplir los Requisitos para cada uno), y cuando Disipas el efecto, puedes Disipar unos y no otros. Puedes manifestar la forma de esencia de cualquier cantidad de tus armamentos cuando llevas a cabo la acción. Cada armamento puede manifestar su forma de esencia tan sólo una vez al día.

Cuando sufres *corrupción de forja de alma*, elige un fallo de corrupción de un armamento para que te afecte en la etapa 1. En la etapa 2, sufres los fallos de todos tus armamentos de forja de alma. Mientras estás bajo los efectos de la maldición, cada armamento tiene derecho a una prueba plana distinta para manifestar su forma de esencia y fallar impide que manifiestes tan sólo la forma de esencia de dicho armamento.

Especial Puedes seleccionar esta dote una segunda vez a 12.º nivel o mayor, eligiendo el tipo de objeto final.

Poderes de esencia

Tu armamento de forja de alma tiene un poder de esencia que eliges cuando lo vinculas por vez primera. Obtiene el poder temporalmente cuando manifiestas su forma de esencia. Cada poder tiene un fallo de corrupción que te afecta si sufres *corrupción de forja de alma*. Los poderes de esencia que tan sólo se aplican a algunos tipos de armamento indican cuáles.

Corazón heroico (encantamiento, mental) Obtienes un bonificador +1 por estatus a las tiradas de ataque, a las pruebas de Percepción, a las pruebas de habilidad y a las salvaciones. *Fallo de corrupción* Sufres un penalizador -1 a las tiradas de ataque.

Desafío resuelto Sólo escudo. El escudo obtiene un bonificador +2 por estatus a su Dureza y tantos Puntos de Golpe temporales como tu nivel +2, que duran hasta que acaba el efecto de esencia. Si no tienes la reacción Bloqueo con el escudo, la obtienes mientras tu escudo está manifestado. *Fallo de corrupción* Cuando sufres daño mientras Alzas un escudo o utilizas Bloqueo con el escudo, haz una prueba plana CD 5. Si fallas, el escudo resulta Disipado si es tu armamento de forja de alma, o cae al suelo si es un escudo diferente.

Dolor planario (evocación) Sólo arma. Cuando manifiestas la forma de esencia, elige un tipo de daño: ácido, bueno, caótico, electricidad, frío, fuego, legal, maligno, negativo, positivo o sónico. Los ataques con el arma infligen este tipo de daño en lugar de su daño físico, con un modificador +2 por estatus al daño. *Fallo de corrupción* Cuando infliges daño con un arma o ataque sin armas, sufres daño 2 del último tipo que elegiste para dolor planario, incluso si el tipo de daño normalmente no te afectaría, como por ejemplo daño bueno si no eres maligno.

Dureza determinada Cualquier penalizador por estatus que sufres debido a los siguientes estados es 1 menor que el valor de su

estado: anonadado, asustado, debilitado, drenado, indispuesto, torpe. Esto no cambia el estado real del valor, ni ningún otro efecto del mismo (como por ejemplo la disolución del anonadado y su CD). *Fallo de corrupción* Siempre que sufres un penalizador por estatus debido a los estados indicados, también sufres un penalizador -1 a las mismas estadísticas.

Espíritu de vinculación Sólo arma cuerpo a cuerpo. El arma obtiene el rasgo arrojadiza 30 pies (*9 m*) y tiene la runa *retorno* (incluso si ya disponía de su número máximo de runas de propiedad). *Fallo de corrupción* Cuando das un Golpe con un arma arrojadiza o a distancia y fallas, repite el Golpe, designando como objetivo al aliado tuyo más cercano al objetivo. Dicho Golpe utiliza el mismo penalizador por ataque múltiple que el Golpe fallido y no cuenta contra tu penalizador por ataque múltiple.

Espíritu reflectante Sólo armadura o escudo. Obtienes un modificador +2 por estatus a la CA contra los ataques físicos a distancia. Si un ataque físico a distancia de un enemigo te falla, puedes usar tu reacción para dar de inmediato un Golpe a distancia contra el atacante utilizando el proyectil que falló. *Fallo de corrupción* Sufres debilidad 5 a los ataques físicos a distancia.

Gracia curativa (curación, nigromancia, positivo) Obtienes tanta curación rápida como la mitad de tu nivel. Puedes lanzar curar una vez como conjuro innato con un nivel igual a la mitad de tu nivel redondeado hacia arriba. *Fallo de corrupción* Reduce toda la curación que obtendrías o concede días mediante un conjuro en la mitad de tu nivel.

Malicia dañina (nigromancia, negativa) Tus golpes infligen 1d4 daño negativo adicional. Una vez mientras el armamento ha sido manifestado, puedes lanzar dañar como conjuro innato con un nivel igual a la mitad del tuyo redondeado hacia arriba. *Fallo de corrupción* Reduce cualquier daño que infligirías en la mitad de tu nivel.

Miedo arraigado Obtienes un bonificador +2 por estatus a tus pruebas de Intimidación y no sufres penalizador alguno por no compartir un idioma cuando Desmoralizas enemigos que pueden percibir la forma de esencia de tu armamento. Cuando manifiestas la forma de esencia puedes intentar Desmoralizar a un enemigo que puede percibir la manifestación. *Fallo de corrupción* Si intentas Desmoralizar a un enemigo, tu Desmoralizar también designa como objetivo al aliado tuyo más próximo a ti.

Personalidad adaptable (transmutación) Sólo armadura Cuando manifiestas la forma de esencia, puedes elegir entre una Velocidad de trepar o de nadar igual a tu Velocidad terrestre. Si eres de 8º nivel o superior, puedes elegir también una Velocidad de vuelo en lugar de una de las otras. *Fallo de corrupción* Sufres un penalizador -10 pies (*-3 m*) a todas tus Velocidades.

Resiliencia mágica (abjuración) Sólo armadura o escudo. Obtienes un bonificador +2 por estatus a las tiradas de salvación y a la CA contra conjuros. Si eres de 5.º nivel o superior, puedes lanzar *disipar magia* una vez como conjuro innato. El nivel del conjuro es 1 menos que la mitad de tu nivel redondeado hacia arriba (2.º nivel si eres de 5.º o 6.º nivel, y así sucesivamente). *Fallo de corrupción* Sufres un penalizador -1 a las tiradas de salvación y a la CA contra conjuros.

Tirón de estasis (transmutación) Sólo arma. En cualquier momento en el que impacte es con el arma de forja de alma, el objetivo sufrirá un penalizador -10 pies (*3 m*) a sus Velocidades durante 1 asalto. Con un impacto crítico, la criatura queda en su lugar inmovilizada durante 1 asalto. *Fallo de corrupción* Sufres un penalizador -10 pies (*3 m*) a todas tus Velocidades.

Vínculo planario (abjuración) Sólo armadura o escudo. Cuando manifiestas la forma de esencia, elige un tipo de daño: ácido, bueno, caótico, electricidad, frío, fuego, legal, maligno, negativo, positivo o sónico. Obtienes una resistencia igual a tu nivel +2 al daño del tipo seleccionado. *Fallo de corrupción* Sufres debilidad 1 a todo tipo de daño.



SECRETOS DE LA MAGIA
INTRODUCCIÓN
PUNTOS ESENCIALES DE LA MAGIA
CLASES
CONJUROS
OBJETOS MÁGICOS
EL LIBRO DE LA MAGIA ILIMITADA
GLOSARIO E ÍNDICE



ELEMENTALISMO

El mundo es un reflejo de los Planos Elementales. El Fuego arde en su núcleo, acuñado y calmado en un lecho de Tierra. El Agua alivia el suelo apergaminado, reforzándolo a la vez que lo calma. Todo ello se ve encapsulado por el Aire, que insufla vida al mundo. El elementalismo es la creencia en que estos cuatro elementos son los componentes utilizados para crear toda materia. Así, la magia es simplemente la manipulación de los cuatro elementos. Entender dichos elementos es la esencia del elementalismo.

Órdenes druídicas

Los elementalistas desdeñan las divisiones de la magia tradicional en favor de la cuaternidad elemental y raramente intentan obtener una educación formal. En su lugar, viajan por Golarion, aprendiendo del entorno y de los maestros elementales. Estos viajes suelen ser denominados peregrinajes, y las lecciones aprendidas a lo largo del camino se llaman exposiciones o formas.

Los druidas son los maestros elementales más conocidos, capaces de dominar el poder de la Naturaleza que existe bajo una montaña o fluye a través de un océano. Aunque algunos actúan como guardianes del mundo en su conjunto, la mayoría se especializan en una de tres órdenes que adoran a los elementos individuales. En dichas órdenes, así como en la orden de la tormenta (*Reglas básicas*, pág. 132), que se centra en el aire, un notable contingente de druidas se dedica por completo a la magia elemental, eligiendo el arquetipo de clase elementalista (pág. 208). Sin embargo, otro número parecido de druidas en dichas ordenes acceden a la magia de la lista de conjuros primigenios de forma normal, creyendo que pueden adoptar una visión más amplia de la Naturaleza a través de la lente de su elemento.

Los druidas elementalistas son más comunes en las regiones con fuertes tradiciones que implican el ciclo de los elementos, como por ejemplo Jalmeray.

La orden de la llama

Sientes afinidad con las llamas y puedes utilizarlas tanto para socorrer como para destruir. Estás entrenado en Acrobacias. Además obtienes la dote de druida Pulmón de fuego. Obtienes el conjuro de orden *fuego salvaje*. Permitir que los fuegos antinaturales se extiendan o evitar que los fuegos naturales tengan lugar de una forma que daña el medio ambiente son anatema para tu orden (esto no te impide utilizar el foco de forma destructiva ni te obliga a combatir a un fuego controlado o natural).

La orden de la piedra

Eres resistente como la piedra, y te conforta su firme presencia, ya sea en forma natural o trabajada. Estás entrenado en Artesanía. Además obtienes la dote de druida Piedra estabilizante. Obtienes el conjuro de orden *tierra aplastante*. Envenenar o contaminar la tierra, así como excavar sin miramientos para saquear sus recursos naturales son anatema para tu orden (esto no te impide practicar la excavación o la minería de forma responsable).

Orden de las olas

El agua es la fuente de la vida, y has aprendido a dar forma a su flujo. Estás entrenado en Medicina. Además obtienes la dote de druida Paso de la orilla. Obtienes el conjuro de orden *ola creciente*. Contaminar el agua o permitir que quienes contaminan los acuíferos se salgan con la suya es anatema para tu orden (esto no te obliga a actuar contra una polución del agua en potencia o a sacrificarte contra un enemigo obviamente superior).

Dotes de druida

Pulmón de fuego — Dote 1

DRUIDA

Prerrequisitos orden de la llama

Toda una vida de proximidad a las llamas ha acostumbrado al humo tanto a tus pulmones como a tus ojos. Puedes respirar normalmente en áreas de cenizas y de humo sin riesgo de asfixia, e ignoras el estado oculto debido al humo. Tan sólo necesitas una prueba plana CD 10 para recuperarse del daño persistente por fuego, en lugar de CD 15 (y la CD cuando recibes una asistencia particularmente efectiva es 5 en lugar de 10).

Paso de la orilla — Druida 1

DRUIDA

Prerrequisitos orden de la ola

Los bajíos y las pozas de marea siempre te han atraído y te han permitido pasar sin estorbo. Ignoras el terreno difícil resultante de las aguas poco profundas. Además, si obtienes un éxito en una prueba de Acrobacias para Mantener el equilibrio en una superficie resbaladiza o húmeda, o en una prueba de Atletismo para Nadar, en su lugar obtienes un éxito crítico.

Piedra estabilizante — Druida 1

DRUIDA

Prerrequisitos orden de la piedra

La tierra te ha enseñado a permanecer firme e inamovible. Si obtienes un éxito en una prueba de Acrobacias para Mantener

el equilibrio en una superficie irregular de tierra o roca, en su lugar obtienes un éxito crítico. Mientras permanezcas en contacto con el suelo, obtendrás un bonificador +2 por circunstancia a tu CD de Fortaleza o de Reflejos contra intentos de Empujarte o Derribarte. Este modificador también se aplica a las tiradas de salvación contra conjuros o efectos que intentan dejarte tumbado. Si eres un enano de la roca, este bonificador se incrementa a +3.

RESISTENCIA AL FUEGO — DOTE 4

DRUIDA

Prerrequisitos orden de la llama

Tu conexión con el calor y con la llama significa que el fuego es reticente a utilizar toda su fuerza contra ti. Obtienes tanta resistencia al fuego como la mitad de tu nivel, y un bonificador +1 por circunstancia a las tiradas de salvación contra efectos de fuego.

NADADOR NATURAL — DOTE 4

DRUIDA

Prerrequisitos orden de la ola

El agua fluye a tu alrededor, permitiéndote atravesar las olas como si hubieras nacido para ello. Obtienes una Velocidad de nadar de 15 pies (*4,5 m*). Si ya dispones de una Velocidad de nadar permanente, nadar hacia arriba o hacia abajo no constituye para ti terreno difícil.

CUEVA PROTECTORA — DOTE 4

CONJURACIÓN | DRUIDA | EXPLORACIÓN | PRIMIGENIO | TIERRA

Prerrequisitos orden de la piedra

Requisitos Estás de pie sobre un suelo compuesto de tierra, piedra o un material parecido.

Dedicas 10 minutos a comulgar con los espíritus de la tierra y de la piedra pidiendo abrigo. Al final de este tiempo, la tierra se alza y se abre, formando una pequeña cueva o montículo de tierra de 20 pies (*6 m*) de diámetro y 10 pies (*3 m*) de altura. La cueva tiene el rasgo estructura y las mismas restricciones que las estructuras creadas por medios mágicos. Tiene una sola entrada y proporciona abrigo contra los elementos. Permanece 12 horas o hasta que dedicas otros 10 minutos convenciendo a la tierra de que se cierre.

CONJURO ELEMENTAL AVANZADO — DOTE 6

DRUIDA

Prerrequisitos orden de la llama, orden de la piedra, orden de la tormenta u orden de la ola

Tu conexión con uno de los grandes aspectos elementales de la naturaleza se profundiza, permitiéndote un control adicional sobre sus poderes. Obtienes el conjuro de orden avanzado asociado con tu orden: si eres miembro de la orden de la llama, obtienes *combustión* (pág. 202); si eres miembro de la orden de la piedra, obtienes *lanza de piedra* (pág. 203); si eres miembro de la orden de la tormenta, obtienes *inhalación poderosa* (pág. 203); y si eres miembro de la orden de la ola, obtienes *cascada pulverizante* (pág. 203). Incrementa en 1 el número de Puntos de Foco de tu reserva de foco.



LOS CUATRO ELEMENTOS

Los elementos son claramente observables en el mundo natural, pero los filósofos les asignan atributos más profundos, que pueden ser vistos en una ráfaga de viento u oídos en una geoda.

El fuego tiene un potencial desenfrenado, pero debe ser atendido con cuidado. Cuando se las alimenta, las llamas traen calor y curación. Iluminan la oscuridad y revelan la verdad, limpiando antiguos brotes para dar lugar a los nuevos. Pero el fuego también quema, oscurece y destruye. Un elemental lista debe aprender tanto a avivar las llamas como a amortiguarlas.

La tierra es a la vez cuna y tumba. Es el hogar de la mayoría de criaturas, proporcionando sustento y cobijo. Pero la tierra es muy profunda y es demasiado vasta para controlarla por completo. Un elementalista debe escuchar cuidadosamente a las piedras, o arriesgarse a ser blanco de su ira.

El agua es calmante y enigmática. La mayor parte de las criaturas vivas están compuestas principalmente de agua y necesitan agua para sobrevivir; controlar el agua concede así a un elementalista poder sobre el flujo de la vida. Aunque el agua es el elemento más fácil con el que trabajar, sus profundidades son un misterio.

El aire insufla vida a millares de mundos, pero es efímero y a menudo ignorado. En realidad, el aire es el más difícil de los elementos para trabajar, puesto que aprender a aferrar lo que no puede ser aferrado y a ver lo invisible es notoriamente difícil. El dominio del aire requiere intuición, sutileza y unos impresionantes poderes de percepción.

RÉPLICA FLAMÍGERA ↷ — DOTE 8

DRUIDA | EVOCACIÓN | FUEGO

Prerrequisitos orden de la llama

Desencadenante un oponente adyacente a ti te impacta con un arma cuerpo a cuerpo o con un ataque sin armas cuerpo a cuerpo.

Frecuencia una vez por minuto



Ignorando el dolor, abrasas a tu atacante con una oleada de llamas. El oponente desencadenante sufre tanto daño por fuego como tu nivel.

ENDURECER LA CARNE ❖ DOTE 10

DRUIDA TIERRA

Prerrequisitos orden de la piedra

Requisitos Estar de pie sobre un suelo de tierra o de piedra.

Fortificas tu piel con minerales extraídos de la tierra y de la piedra. Obtienes resistencia 3 al daño físico (excepto el adamantino) hasta el inicio de tu siguiente turno. A 12.º nivel y cada 4 niveles posteriores, la resistencia se incrementa en 1, hasta un máximo de resistencia 6 a 20.º nivel.

CONJURO PURIFICADOR ❖ DOTE 12

AGUA DRUIDA CONCENTRAR METAMAGIA

Prerrequisitos orden de la ola

Purificas el agua del cuerpo de una criatura para eliminar sus enfermedades. Si la siguiente acción que utilizas es un lanzamiento de *curar* que tiene como objetivo a una sola criatura viva, puedes contrarrestar una enfermedad o veneno que la afecta, además de los beneficios habituales de *curar*. Si lo haces, *curar* obtiene el rasgo agua.

Conjuros de foco

Estos conjuros de foco elementales están disponibles para los druidas de las órdenes de la llama, de la piedra y de la ola y a los personajes con el arquetipo de clase elementalista (pág. 208).

COMBUSTIÓN FOCO 3

POCO COMÚN EVOCACIÓN FUEGO

Lanzamiento ❖❖ somático, verbal

Alcance 120 pies (*36 m*); **Objetivos** 1 criatura

Tirada de salvación Fortaleza

Inflamas a una criatura con llamas permanentes. El fuego inflige 4d8 daño por fuego y 2d6 daño persistente por fuego a la criatura, que debe hacer una salvación de Fortaleza.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada

Éxito La criatura sufre mitad de daño y no sufre daño persistente.

Fallo La criatura sufre daño completo, así como daño persistente completo.

Fallo crítico La criatura sufre doble daño completo, así como doble daño persistente.

Potenciado (+1) Incrementa en 1d8 el daño inicial y en 1d6 el daño persistente.

TIERRA APLASTANTE — FOCO 1

POCO COMÚN | TIERRA | TRANSMUTACIÓN

Lanzamiento ◆◆ somático, verbal

Alcance 60 pies (*18 m*); **Objetivos** 1 criatura

Tirada de salvación Reflejos; **Duración** 1 asalto

Abres de golpe la tierra y después la cierras, también de golpe. La criatura objetivo sufre 2d6 daño contundente, y tiene derecho a una salvación de Reflejos.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado.

Éxito El objetivo sufre mitad de daño.

Fallo El objetivo sufre daño completo, queda desprevenido y sufre un penalizador -10 pies (*3 m*) por circunstancia a su Velocidad.

Fallo crítico El objetivo sufre doble daño y queda desprevenido e inmovilizado. Puede intentar Huir contra tu CD de conjuros. Si no intenta Huir, sufre 2d6 daño contundente adicional cuando acaba el conjuro.

Potenciado (+1) Incrementa en 2d6 el daño inicial y el adicional.

INHALACIÓN PODEROSA — FOCO 3

POCO COMÚN | AIRE | EVOCACIÓN

Lanzamiento ◆◆ somático, verbal

Área emanación de 10 pies (*3 m*)

Tirada de salvación Fortaleza básica

Absorbes rápidamente el aire que te rodea, acumulándolo para ti mismo. Las criaturas del interior del área cuando lanzas el conjuro sufren 5d6 daño contundente, con derecho a una salvación básica de Fortaleza. Una criatura que falla su salvación no puede hablar más allá de un susurro áspero durante 1 asalto. Una criatura que sufre un fallo crítico no puede hablar ni utilizar aptitudes que requieren respirar durante 1 asalto. Esto impide utilizar efectos que requieren el habla, como por ejemplo lanzar conjuros con componentes verbales, utilizar un arma de aliento o una aptitud similar.

Las criaturas hechas de aire (como por ejemplo los elementales de aire) que salvan contra este conjuro obtienen un grado de éxito peor que el indicado por los dados.

Potenciado (+1) Incrementa el daño en 2d6.

CASCADA PULVERIZANTE — FOCO 3

POCO COMÚN | AGUA | EVOCACIÓN

Lanzamiento ◆◆ somático, verbal

Alcance 120 pies (*36 m*); Área un cilindro de 10 pies (*3 m*) de radio y 20 pies (*6 m*) de altura

Tirada de salvación Reflejos básica

Alzas un par de olas muy altas y haces que choquen entre sí, aplastando a las criaturas que hay por en medio. Las criaturas del interior del área sufren 5d6 daño contundente, con derecho a una salvación básica de Reflejos.

Potenciado (+1) Incrementa el daño en 2d6.

OLA CRECIENTE — FOCO 1

POCO COMÚN | AGUA | CONJURACIÓN | MOVIMIENTO

Lanzamiento ◆ somático

Alcance 30 pies (*9 m*)

Creas una ola de agua en la que montas, rodeando los obstáculos y navegando con ella hasta terreno elevado. Te mueves hasta 35 pies (*10,5 m*), alzándote hasta 5 pies (*1,5 m*) por encima del suelo (de esta forma puedes evitar muchos tipos de terreno difícil). Deberás acabar tu movimiento en un espacio no ocupado donde dispongas de un suelo firme. Este movimiento no es una Zancada, pero miles la distancia de forma similar, y también desencadena reacciones causadas por el movimiento. No puedes transportar a nadie contigo.

Potenciado (+2) Incrementa en 5 pies (*1,5 m*) la distancia recorrida y en 5 pies (*1,5 m*) la altura máxima por encima del suelo.

LANZA DE PIEDRA — FOCO 3

POCO COMÚN | ATAQUE | EVOCACIÓN | TIERRA

Lanzamiento ◆◆ somático, verbal

Alcance 120 pies (*36 m*); **Objetivos** 1 criatura

Duración 1 minuto

Conjuras una lanza de piedra irregular y después la arrojas contra un enemigo. Haz una tirada de ataque de conjuro contra el objetivo. Con un impacto, infliges 6d6 daño perforante y la lanza empala a la criatura imponiéndole un penalizador de -10 pies (*3 m*) por circunstancia a sus Velocidades hasta que consigue Huir. Con un impacto crítico, si la criatura está en contacto con el suelo, la danza se clava en el mismo e inmovilizar a la criatura hasta que consigue Huir. Una criatura que Huye tras ser enfadada sufre daño 3 persistente por sangrado. Cuando el conjuro se acaba, la lanza se convierte en polvo, liberando al objetivo si aún no ha conseguido Huir.

Potenciado (+1) Incrementa en 2d6 el daño y en 1 el daño persistente por sangrado en las Huidas.

CORRIENTE ASCENDENTE — FOCO 1

POCO COMÚN | AIRE | EVOCACIÓN

Lanzamiento ◆◆ somático, verbal

Alcance 60 pies (*18 m*); **Objetivos** 1 criatura

Tirada de salvación Reflejos básica

Una poderosa ráfaga de viento surge del suelo, lanzando al objetivo por los aires, con la consiguiente caída posterior. La colisión inflige 2d6 daño contundente, con derecho a una salvación básica de Reflejos. Con un fallo, la criatura queda tumbada.

Potenciado (+1) Incrementa el daño en 2d6.

INCENDIO FORESTAL — FOCO 1

POCO COMÚN | CONJURACIÓN | FUEGO

Lanzamiento ◆◆ somático, verbal

Alcance 30 pies (*9 m*); **Área** explosión de 10 pies (*3 m*)

Tirada de salvación Reflejos; **Duración** mantenido hasta 1 minuto

Una fina capa de cenizas y llama cubre el suelo en la zona. El área se convierte en terreno peligroso. Una criatura que se mueve a ras de suelo por dicha área sufre 1 daño por fuego por cada casilla de la misma a la que se mueve. Una criatura que acabe su turno en el área, deberá tener éxito en una salvación de Reflejos o sufrir 1 daño persistente por fuego.

Cada vez que Mantienes este conjuro, el radio de la explosión se incrementa en 5 pies (*1,5 m*).

Potenciado (+2) Incrementa en 1 el daño y el daño persistente.



Posiciones de monje

Los monjes manipulan los elementos en su interior para manifestar la magia. La posición de la montaña y el iniciado del viento salvaje de las *Reglas básicas* proporcionan tierra y aire.

Posición de la ondulación reflectiva ❖ Dote 1

AGUA EVOCACIÓN MONJE POSICIÓN

Requisitos No llevas armadura puesta.

Entras en una posición de fluida elegancia, mientras pequeñas cantidades de agua fluyen con tus movimientos y tus ataques. Puedes llevar a cabo ataques de ola fluctuante que infligen 1d6 daño contundente. Forman parte del grupo pelea y tienen los rasgos ágil, agua, derribo, desarmar, no letal, sin armas y sutil.

Mientras te encuentras en la posición de la ondulación reflectiva, obtienes un bonificador +1 por circunstancia a las pruebas de Atletismo para Desarmar, Nadar o Derribar y un bonificador +2 por circunstancia a tu CD de Reflejos para evitar ser Desarmado o Derribado.

Especial Esta dote obtiene el rasgo divino u ocultista (tú eliges), para encajar con tu tradición de conjuros de *ki*, si es posible.

Posición de la llama avivada ❖ Dote 1

EVOCACIÓN FUEGO MONJE POSICIÓN

Requisitos No llevas armadura puesta.

Entras en una posición de movimientos rápidos y flamígeros. Puedes llevar a cabo ataques de chispa centelleante que infligen 1d8 daño cortante. Forman parte del grupo pelea y tienen los rasgos barrido, no letal, sin armas y vigoroso. Si tienes acceso al efecto de especialización crítica chispa centelleante, puedes optar en su lugar por un efecto alternativo: si tu Golpe crítico inflige daño, el objetivo sufre 1d6 daño persistente por fuego.

Cuando estás en la posición de la llama avivada, obtienes un bonificador de +5 pies (*1,5 m*) por estatus a tu Velocidad. Si tienes movimiento increíble, aumentas el beneficio de dicho rasgo un bonificador de +15 pies (*+4,5 m*) por estatus, más 5 pies por cada 4 niveles más allá del 3º.

Especial Esta dote obtiene el rasgo divino u ocultista (tú eliges), para encajar con tu tradición de conjuros de *ki*, si es posible.

Fuego interior Dote 6

MONJE

Prerrequisitos Posición de la llama avivada

Mientras estás en la posición de la llama avivada, obtienes tanta resistencia al frío y al fuego como la mitad de tu nivel, y cualquier criatura que te impacta con un ataque sin armas, intenta Aferrarte o Apresarte, o te toca de cualquier otra forma, sufre tanto daño por fuego como tu modificador por Sabiduría (mínimo 1). Una criatura no puede sufrir este daño más de una vez por turno.

Giro ondulante ↻ Dote 8

MONJE

Prerrequisitos Posición de la ondulación reflectiva

Desencadenante Te acierta un ataque cuerpo a cuerpo físico, de un atacante al que no puedes ver, pero que tiene alcance contra ti.

Requisitos Estás en la posición de la ondulación reflexiva

Una vez ejecutado el ataque desencadenante, da un Paso. Debes acabar dicho Paso teniendo a tu atacante dentro de tu alcance. Entonces, puedes hacer una prueba de Atletismo para Desarmar o Derribar al atacante.

Rasgo ardiente ❖❖ Dote 10

FLORITURA MONJE

Prerrequisitos Posición de la llama avivada

Requisitos Estás en la posición de la llama avivada.

Da dos Zancadas, ejecutando Golpes contra hasta cuatro criaturas dentro de tu alcance en cualquier punto de tu movimiento. Los Golpes de chispas centelleantes hechos durante rasgo ardiente infligen daño por fuego en lugar de cortante.

Espiral de ola ❖❖ Dote 12

AGUA MONJE

Prerrequisitos Posición de la ondulación reflectiva

Frecuencia una vez por minuto

Requisitos Estás en la posición de la ondulación reflexiva

Te agachas y giras, desatando un amplio remolino de agua. Haz una prueba de Atletismo para Derribar a cada criatura en contacto con el suelo en una emanación de 10 pies (*3 m*). Todos estos ataques cuentan contra tu penalizador por ataques múltiples, pero éste no se incrementa hasta después de que has hecho todos los ataques.



LISTA DE CONJUROS ELEMENTALES

El arquetipo elementalista (pág. 208) utiliza esta lista de conjuros elementales. Incluye conjuros de todos los libros editados hasta la fecha, con una indicación en superíndice señalando de qué libro se trata. Un conjuro sin el superíndice corresponde a este libro. Una [P] (en superíndice) indica un conjuro que tiene efectos adicionales cuando se potencia y un conjuro raro o poco común tiene [R] o [PC] en el superíndice. La abreviatura entre paréntesis indica la escuela del conjuro.

Puedes comentar con el DJ cualquier conjuro de otros orígenes que quieras añadir a tu lista. Como regla general, los conjuros con el rasgo agua, aire, fuego o tierra pertenecen a dicha lista, incluyendo otros que añaden dicho rasgo dependiendo de cómo se lanzan, como por ejemplo, *zona elemental* (pág. 141) Los conjuros que son generales y aparecen en las listas de conjuros de todas las tradiciones, también son buenos candidatos.

TRUCOS ELEMENTALES

Cataplasma curativa[P] (tra): transformas fango en un emplasto curativo para tratar heridas sin material de curas.

Chorro[P] (evo): una explosión de agua golpea a las criaturas, y es mayor si es lanzada en una masa de agua.

Desplazar piedras[P] (evo): evocas piedras para que inflijan daño contundente y se conviertan en terreno difícil rocoso.

Detectar magia[RB, P] (adi): permite notar cuándo hay magia cerca.

Escudo[RB, P] (abj): un escudo de fuerza mágica bloquea los ataques y los proyectiles mágicos.

Explosión de vendaval (evo): dañas y empujas con aire a las criaturas adyacentes.

Flamear[RB, P] (evo): enciendes pequeñas llamas para atacar cerca o a distancia.

Leer aura[RB, P] (adi): detectas si un objeto es mágico y determinas la escuela de su magia.

Luces danzantes[RB] (evo): creas cuatro luces flotantes que puedes mover.

Luz[RB, P] (evo): haces brillar un objeto.

Mano del mago[RB, P] (evo): ordenas a una mano flotante que mueva un objeto.

Mensaje[RB, P] (ilu): comunicas un mensaje a una criatura distante, que puede responder.

Prestidigitación[RB] (evo): llevas a cabo un truco mágico menor.

Sello[RB, P] (tra): dejas una marca mágica.

CONJUROS ELEMENTALES DE 1.ER NIVEL

Armadura del mago[RB, P] (abj): te proteges con una armadura mágica.

Arma mágica[RB] (tra): haces que un arma sea temporalmente mágica.

Bola de nieve[GMPP, P] (evo): lanzas una bola de nieve para aterir y entorpecer a una criatura.

Burbuja de aire[RB] (con): reaccionas para crear aire y que una criatura pueda respirar.

Caída de pluma[RB] (abj): reaccionas para lentificar la caída de una criatura.

Crear agua[RB] (con): conjuras 2 galones (*8 l*) de agua.

Empujón hidráulico[RB, P] (evo): dañas y empujas a una criatura con una explosión de agua.

Escombros aporreantes[GJA, P] (evo): lanzas un cono de rocas para machacar criaturas.

Escondrijo para mascotas[GJA] (con): ocultas a un familiar o compañero animal en una dimensión de bolsillo.

Foso de barro (con): conjuras barro para lentificar el movimiento.

Gema explosiva[GMPP, P] (abj): colocas una gema protectora orbitando a un objetivo. La gema explota contra un atacante si es destruida.

Manos ardientes[RB, P] (evo): un pequeño cono de llamas surge de tus manos.

Miguitas de pan[P] (abj): dejas un rastro tras una criatura.

Onda de choque[GMPP, P] (evo): derribas criaturas mediante una onda de choque transmitida por el suelo.

Piedra mágica[GJA] (nig): conviertes piedras ordinarias en bolas de honda mágicas, que son especialmente peligrosas para los muertos vivientes.

Remendar[RB, P] (tra): reparas un objeto no mágico.

Ráfaga de viento[RB] (evo): haces soplar viento para que apague fuegos y derribe objetos y criaturas.

Ventriloquía[RB, P] (ilu): proyectas tu voz.

CONJUROS ELEMENTALES DE 2.º NIVEL

Apacible reposo[RB, P] (nig): un cadáver no se descompone ni se vuelve muerto viviente.

Apagar[GJA, P] (abj): apaga fuegos y daña a las criaturas de fuego.

Calentar metal[GJA, P] (evo): haces que un metal se ponga al rojo vivo.

Caminar sobre las aguas[RB, P] (tra): mantiene a flote a una criatura para que pueda caminar sobre el agua.

Convocar elemental[RB, P] (con): conjuras a un elemental para que luche por ti.

Destello de llama [P] (evo): unas volutas de llama dañan a aquellos a quienes golpeas, y crecen más si lanzas conjuros de fuego.

Disipar magia[RB] (abj): acaba un conjuro o suprime la magia de un objeto.

Encender fuegos artificiales[P] (evo): lanzas fuegos artificiales que explotan.

Esfera flamígera[RB, P] (evo): una bola de fuego rueda bajo tus órdenes.

Excavación diligente[GMPP, P] (tra): excavas tierra suelta, arena y grava.

Fuego feérico[RB] (evo): una luz de colores evita que las criaturas estén ocultas o sean invisibles.

Invectiva ardiente[GJA, P] (enc): Prendes fuego a una criatura con la pura crueldad de tus palabras.

Llama continua[RB, P] (evo): una llama mágica arde indefinidamente.

Niebla de oscurecimiento[RB] (con): oculta criaturas en una nube de niebla.



Nube de cenizas[P] (con): convocas una nube de cenizas calientes y de humo.
Rayo abrasador[P] (evo): disparas entre uno y tres rayos de calor y llama a enemigos diferentes.
Resistir la energía[RB, P] (abj): protege a una criatura de un tipo de daño por energía.
Respiración acuática[RB, P] (tra): permite a las criaturas respirar bajo el agua.
Sacrificio final[GJA, P] (evo): canalizas energía para hacer explotar a un esbirro.
Soportar los elementos[RB, P] (abj): protege a una criatura del frío o del calor severo.
Visión en la oscuridad[RB, P] (adi): ves en la oscuridad.
Zona elemental[P] (evo): convierte a un elemento en más dañino dentro de una zona.

CONJUROS ELEMENTALES DE 3.ER NIVEL

Absorción elemental[P] (abj): resistes los efectos elementales y luego liberas la energía contra un enemigo.
Arena cambiante[GMPP, P] (tra): haces que la tierra o la arena se vuelvan inestables y posiblemente inmovilicen y muevan a las criaturas que están por encima.
Bola de fuego[RB, P] (evo): una explosión de fuego en un área quema a las criaturas.
Copa de polvo[GMPP, P] (nig): maldices a una criatura con una sed inapagable.
Fundirse con la piedra[RB] (tra): fusionarse con un bloque de piedra.
Glifo custodio[RB] (abj): almacenas un conjuro en un símbolo para crear una trampa.
Inmersión ardiente[P] (evo): vuelas hacia arriba y después bajas en picado en una explosión de aire sobrecalentado.
Levitar[RB] (evo): haces flotar un objeto o criatura a corta distancia del suelo.
Ligadura terrestre[RB] (tra): atraes al suelo a una criatura voladora.
Luz abrasadora[RB, P] (evo): un rayo de luz ardiente inflige daño adicional a los muertos vivientes y contrarresta la oscuridad.
Muro de agua (con): creas una pared acuática, obligando a tus enemigos a atravesarla a nado.
Muro de viento[RB] (evo): creas un muro de vientos racheados que obstaculiza el movimiento y los ataques a distancia.
Ola de aniquilación elemental[P] (evo): atraes energía elemental para desatar un cono de destrucción ardiente.
Ola rompiente[GJA, H] (evo): haces chocar un cono de agua contra tus enemigos.
Orbe acuoso[GJA] (con): haces rodar una bola de agua para apagar fuegos y envolver criaturas.
Pasaje seguro[GJA, P] (abj): haces que un área se vuelva segura para el movimiento.
Pies a aletas[RB, P] (tra): conviertes los pies de una criatura en aletas, permitiéndole nadar pero lentificándola en tierra.

CONJUROS ELEMENTALES DE 4.º NIVEL

Caminar por el aire[RB] (tra): permite caminar por el aire como si se tratara de terreno sólido.
Cascada sagrada[RB, P] (evo): convierte un vial de agua bendita en una explosión de agua bendita.
Escudo de fuego[RB, P] (evo): las llamas te protegen del frío y dañan a quienes te tocan.
Forma gaseosa[RB] (tra): conviertes una criatura voluntaria en una nube voladora.
Fuente relajante[P] (nig): creas una fuente de agua caliente rejuvenecedora que cura a los heridos y a los cansados.
Inmunidad a los conjuros[RB] (abj): nombras a un conjuro para negar sus efectos sobre ti.
Moldear la piedra[RB] (tra): permite volver a dar forma a un cubo de piedra.
Muro de fuego[RB, P] (evo): creas un muro ardiente que quema a las criaturas que lo atraviesan.
Niebla sólida[RB] (con): conjura una niebla espesa que oscurece la vista y que es difícil de atravesar.
Piel pétrea[RB, P] (abj): endureces la piel de una criatura hasta convertirla en piedra duradera.
Púas de piedra[GJA, P] (con): haces brotar del suelo púas afiladas.
Regalo elemental[P] (tra): infundes a un aliado con uno de los cuatro elementos.
Tormenta de pétalos[P] (evo): una tormenta de pétalos afilados como navajas desgarra a las criaturas en el área.
Torrente hidráulico[RB, P] (evo): echa hacia atrás a las criaturas con una línea dañina de agua.
Volar[RB, P] (tra): haces que la criatura objetivo obtenga una velocidad de vuelo.

CONJUROS ELEMENTALES DE 5.º NIVEL

Controlar las aguas[RB] (evo): alzas o rebajas las aguas en un área grande.
Convocar gigante[RB, P] (con): conjuras a un gigante para que luche por ti.
Descarga flamígera[RB, P] (evo): atraes fuego divino del cielo.
Destierro[RB, P] (abj): envía a una criatura de vuelta a su Plano original.
Fisura ardiente[P] (evo): abres una brecha de magma en el suelo.
Forma elemental[RB, P] (tra): te conviertes en un elemental.
Glifo temporal (abj): pergeñas rápidamente un glifo de corta duración para arrasar a tus enemigos.
Golpe fluido (evo): fluyes en una ola y atacas de camino.
Géiser[P] (evo): lanzas hacia arriba a los enemigos con una explosión de agua sobrecalentada, haciendo que caigan y que salgan de una bruma ocultadora.
Maldición del marinero[RB] (nig): infecta a una criatura con la maldición de las ondulaciones marinas.
Manto del corazón de magma (tra): transformas tu cuerpo con fuego, pudiéndolo cambiar durante el conjuro.
Manto del corazón helado (tra): transformas tu cuerpo con hielo, pudiéndolo cambiar durante el conjuro.
Muro de hielo[RB, P] (evo): esculpe un muro de hielo de un pie (*30 cm*) de grueso que bloquea la visión y puede congelar a las criaturas.
Muro de piedra[RB, P] (evo): da forma a una pared de piedra.
Pasamiento[RB, P, PC] (con): excava un túnel de tierra a través de un muro.
Transmutar roca y barro[GJA, P] (tra): conviertes un área de roca en barro o viceversa.
Vapores inflamables[P] (con): conjuras vapores venenosos que pueden estallar en llamas.

CONJUROS ELEMENTALES DE 6.º NIVEL

Confluencia elemental (con): convocas una confluencia de elementales de los cuatro elementos.
De la carne a la piedra[RB] (tra): convierte a una criatura viva en una estatua de piedra.
De la piedra a la carne[RB] (tra): devuelves a la carne a una criatura convertida en piedra.
Piedra parlante[RB, PC] (adi): hablas con los espíritus del interior de la piedra natural.
Salvaguardia brillante[GJA, P] (abj): proteges reactivamente del daño a múltiples criaturas con una barrera mágica.
Semillas de fuego[RB, P] (evo): creas cuatro bellotas explosivas.
Teletransporte[RB, P, PC] (con): te teletransporta a ti y a otras criaturas voluntarias a gran distancia.
Visión verdadera[RB] (adi): permite ver a través de ilusiones y transmutaciones.
Vórtice flamígero[P] (evo): invocas un tornado móvil de fuego y viento.

CONJUROS ELEMENTALES DE 7.º NIVEL

Cambio de Plano[RB, PC] (con): transporta criaturas a otro plano de existencia.
Cerradura dimensional[RB, PC] (abj): evita el teletransporte y el viaje planario.
Cuerpo flamígero[RB, P] (tra): conviertes tu cuerpo en una llama viviente.
Égida de energía[RB, P] (abj): una criatura obtiene resistencia a ácido, electricidad, frío, fuego, fuerza y sónico.
Erupción volcánica[RB, P] (evo): genera enormes rociadas de lava que queman a las criaturas y las encierran en roca.
Explosión solar[RB, P] (evo): un globo de luz solar inflige daño por fuego, daña a los muertos vivientes y vence a la oscuridad.
Jauría indómita[RB, P] (abj): permite a las criaturas evitar los obstáculos medioambientales.
Ráfaga gélida[P] (evo): te conviertes en copos de nieve cortantes que vuelan en línea recta.

CONJUROS ELEMENTALES DE 8.º NIVEL

Caminar por el aire[RB] (tra): convierte a las criaturas en nubes de movimiento rápido.
Flores ardientes[P] (enc): un árbol fascina a los enemigos y hace arder a la gente que permanece por debajo.
Hervir la sangre[P] (evo): haces hervir la sangre de un enemigo.
Horrible marchitamiento[RB, P] (nig): extrae la humedad de las criaturas, dañándolas.
Terremoto[RB, P] (evo): azotas la tierra con un devastador terremoto.
Torbellino[P] (evo): creas un tornado móvil para dañar a las criaturas y alzarlas por los aires.
Vientos de castigo[RB] (evo): un ciclón inhibe el vuelo y atrapa a las criaturas.

CONJUROS ELEMENTALES DE 9.º NIVEL

Tormenta de meteoritos[RB, P] (evo): llamas a cuatro meteoritos ardientes que explotan.
Tormenta de venganza[RB, P] (evo): crea una tormenta masiva y peligrosa.

CONJUROS ELEMENTALES DE 10.0 NIVEL

Anular (ilu): reaccionas para contrarrestar automáticamente un conjuro y sufres daño por contragolpe.
Cataclismo[RB, PC] (evo): provocas un cataclismo dañino e instantáneo.
Elemento personificado[P] (tra): te conviertes en un enorme elemental.
Indestructibilidad[GJA] (abj): quedas brevemente inmune a todo.
Rehacer[RB, PC] (con): vuelves a crear un objeto destruido.
Umbral[RB, PC] (con): abres a tirones un portal a otro Plano.

EL ELEMENTALISMO EN GOLARION

Golarion tiene numerosos vínculos con los Planos Elementales por todas partes, además de muchos grupos y tradiciones que utilizan la magia elemental.

Sectas de los señores elementales: hace mucho tiempo, los cuatro señores elementales malignos, que representaban lo peor de cada elemento, encerraron a los cuatro señores elementales buenos en artefactos prácticamente indestructibles. Ahora que el señor elemental bueno del aire, Ranginori, está libre, tanto aventureros como sectarios buscan también liberar a los demás.

Saturaciones elementales: algunos lugares en todo el mundo están tan saturados de magia elemental que podrían imbuir de energía elemental a quienes están cerca, creando potencialmente a un hechicero elemental o a alguien de la progenie de los genios. Quizá el más fabuloso es la saturación elemental de aire ubicada en el interior de la enorme tormenta giratoria del Ojo de Abendego, pero hay otras por todo el mundo, incluyendo la Matriz de Cristal, una caverna cristalina con suficiente energía de tierra como para transformar a alguien en un oréade; el volcánico Monte Kumijinja en Tian Xia, que puede eliminar maldiciones con llamas purgantes; y el Reino Fluvial de Fueramar, que transmuta enormes volúmenes de agua dulce en agua salada.

Monjes: aunque las cuatro Casas de la Perfección de Jalmeray son los ejemplos más famosos de monjes elementalistas, existen muchas otras formas. En pagodas resplandecientes, los discípulos de la Llama avivada golpean con tal velocidad que sus movimientos despiden chispas. Otros avivan su fuego interior tanto que sus cuerpos convierten el hielo en vapor y el aire que les rodea se distorsiona debido al calor. En las orillas de plácidos lagos, con los pies hundidos en la arena húmeda, los iniciados aprenden los gráciles movimientos del Pabellón de las Ondulaciones Reflectivas; una arte marcial pacífica y meditativa que es tanto una danza como una forma de combate. Su arte es sobrecogedor y sus formas, imposiblemente fluidas.



Elementalista (arquetipo de clase)

Reverencias los cuatro elementos (agua, aire, fuego y tierra) como los sillares de la creación y la fuente de toda vida. Crees que la magia se construye equilibrando, mezclando y reordenando los cuatro elementos. Esta creencia te ha llevado a desechar las teorías y divisiones mágicas tradicionales, y en su lugar te centras en embridar, manipular y moldear los cuatro elementos. Lanzas conjuros sacados de múltiples tradiciones y puedes utilizar los cuatro elementos para alterar y potenciar tus conjuros, manifestándolos y mezclándolos de formas únicas. La mayor parte de los elementalistas abrazan los cuatro elementos en igual medida, como una cuaternidad mística, y refuerzan sus conexiones con uno de ellos cada día para protegerse del daño. Otros, notablemente los hechiceros y los magos elementalistas, tienen una conexión más fuerte con un elemento en particular, que refinan en gran medida, utilizando los otros tres elementos para apoyar y aumentar su elemento favorito.

Magia elemental [1º.]

Eres un lanzador de conjuros que se ha especializado en el control de los cuatro elementos. Aunque puedas sentir una afinidad más fuerte hacia un elemento por encima de los demás, eres capaz de moldearlos todos. Debido a tu especialización en magia elemental, tienes una lista de conjuros más corta y especializada que los demás lanzadores de conjuros, aunque tu magia deriva de múltiples tradiciones. Si eliges este arquetipo de clase, debes seleccionar Dedicación de elementalista como dote de clase de 2.º nivel.

Prerrequisitos: debes tener un rasgo clase de lanzamiento de conjuros que los selecciona de la lista arcana o de la primigenia.

Ajustes de elementalista: reemplaza tu lista de conjuros con la lista de conjuros elementales (pág. 205). Tu actual tradición mágica no cambia, pero a cambio pierdes tus conjuros de la lista elemental.

Si eres un hechicero elemental con el linaje elemental, puedes reemplazar tu conjuro de linaje inicial por un conjuro de foco elemental inicial y tu conjuro de linaje avanzado por un conjuro de foco elemental avanzado. Los conjuros de foco elemental y avanzado que selecciones deberán tener el mismo rasgo que tu linaje elemental y proceder de las opciones que empiezan en la pág. 205. Ajustes de druida elementalista: si eres un druida de la orden de la tormenta, puedes reemplazar tu conjuro de orden inicial, oleada de tempestad, por *corriente ascendente* (pág. 203).

Ajustes de mago elementalista: si eres un mago de una escuela arcana, en lugar de especializarte en una escuela de magia, te especializas en uno de los cuatro elementos: agua, aire, fuego o tierra. Cualquier beneficio que te concediera tu escuela arcana, asociado con una escuela de conjuros determinada, en su lugar lo aplicas al elemento seleccionado. Por ejemplo, si seleccionas aire como tu elemento, sólo puedes preparar conjuros con el rasgo aire en tus espacios de escuela arcana adicionales , puedes preparar un truco de aire adicional y puedes añadir a tu lista de conjuros un conjuro de aire adicional de la lista de conjuros elementales. Además, en lugar de tu conjuro de escuela arcana, aprendes el conjuro de foco elemental inicial del elemento seleccionado de la lista de conjuros elementales que empieza en la pág. 205. Por todo lo demás, tu escuela arcana funciona igual que lo escrito en las *Reglas básicas*. Si más adelante seleccionas la dote de mago Conjuro de escuela avanzado, en lugar de obtener el conjuro de escuela indicado, obtienes el conjuro de foco elemental avanzado del elemento seleccionado, de la lista de conjuros elementales avanzados que empieza en la pág. 205.

Dotes adicionales: 4.º Familiar (*Reglas básicas*, pág. 215), 6.º Familiar potenciado (*Reglas básicas*, pág. 215), 8.º Conjuro actual (*Guía del jugador avanzada*, pág. 124), Paso acuático (*Reglas básicas*, pág. 198).

Dedicación de elementalista — Dote 2

ARQUETIPO · CLASE · DEDICACIÓN

Prerrequisitos magia elemental

Cada día, cuando haces tus preparativos diarios, puedes sintonizarte con un elemento a tu elección: agua, aire, fuego o tierra. Obtienes tanta resistencia como la mitad de tu nivel (mínimo resistencia 1) al daño infligido por efectos con el mismo rasgo elemental al que te has sintonizado. Esta sintonización dura hasta tus siguientes preparativos diarios.

Especial No puedes seleccionar otra dote de dedicación hasta haber obtenidos otras dos dotes del arquetipo elementalista.

Conjuro mojante ❖ — Dote 4

AGUA · ARQUETIPO · METAMAGIA

Prerrequisitos Dedicación de elementalista

Potencias tu conjuro con agua elemental, empapando al objetivo. Si la siguiente acción que utilizas en Lanzar un conjuro que designa como objetivo a una sola criatura, empapas de agua al objetivo del mismo. Si el objetivo sufre daño persistente por ácido o por fuego, la CD para acabar con dichos estados se reduce a 10 y la criatura puede hacer una prueba plana para acabar de inmediato con dichos tipos de daño persistente. El conjuro obtiene el rasgo agua (haciendo que cause daño adicional a las criaturas con debilidad al agua).

Familiar elemental — Dote 4

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de elementalista, Familiar

Tu familiar se convierte en un espíritu elemental, capaz de adoptar aspectos de los cuatro elementos: agua, aire, fuego o tierra. Aparte de adoptar la forma de un elemental en lugar de la de un animal, este familiar continua utilizando las mismas reglas que los demás familiares.

Tu familiar obtiene una aptitud de familiar adicional al día, que puede ser una de las que se describen más abajo. Mientras tu familiar tiene una aptitud de familiar elemental, está compuesto de la materia elemental asociada y obtiene el rasgo elemental

apropiado. No puedes seleccionar más de una aptitud de familiar elemental a la vez.

- **Aire** Si tu familiar permanece completamente quieto durante 1 asalto, se vuelve invisible hasta que lleva a cabo su siguiente acción. Cualquier movimiento, incluso ser movido o transportado por otra criatura, acaba con este efecto.
- **Tierra** Tu familiar obtiene tanta resistencia al daño físico (excepto al adamantino) como la mitad de tu nivel.
- **Fuego** Tu familiar emite una luz brillante en un radio de 20 pies (*6 m*) (y luz tenue en los siguientes 20 pies [*6 m*]) e irradia calor. Las criaturas que permanecen en una emanación de 15 pies (*4,5 m*) de él no sufren daño debido al frío ambiental severo.
- **Agua** Tu familiar puede atravesar una brecha de por lo menos 2 pulgadas (*5 cm*) de anchura sin Escurrirse y se puede Escurrir a través de una brecha de por lo menos 1 pulgada (*2,5 cm*) de anchura.

CONJURO ARDIENTE ❖ DOTE 6

ARQUETIPO FUEGO METAMAGIA

Prerrequisitos Dedicación de elementalista

Potencias tu conjuro con fuego elemental, haciendo que prenda fuego al objetivo. Si la siguiente acción que utilizas es Lanzar un conjuro (no un truco) que inflige daño a un solo objetivo, éste inflige tanto daño adicional y persistente por fuego como el nivel del conjuro, además de sus otros efectos. Esto carece de efecto si el conjuro ya inflige de por sí daño persistente por fuego. El conjuro obtiene el rasgo fuego.

METABOLIZAR ELEMENTO ↻ DOTE 8

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de elementalista

Desencadenante Sufres daño debido a un conjuro o una aptitud mágica de un enemigo, que tiene el rasgo agua, aire, fuego o tierra.

Metabolizas rápidamente las partículas elementales del conjuro de tu oponente para obtener un refuerzo de energía. Obtienes el estado acelerado hasta el final de tu siguiente turno. Tan solo puedes utilizar la acción adicional para dar un Paso o una Zancada.

CONJURO DE DESPRENDIMIENTO DE PIEDRAS ❖ DOTE 10

ARQUETIPO METAMAGIA TIERRA

Prerrequisitos Dedicación de elementalista

Potencias tu conjuro con tierra elemental, haciendo que trozos de roca salpiquen el suelo. Si la siguiente acción que utilizas es Lanzar un conjuro (no un truco) que afecta a un área, tantas casillas de 5 pies (*1,5 m*) de lado en dicha área como el nivel del conjuro se vuelven terreno difícil durante 1 asalto. Dichas casillas deben estar a ras de suelo, y toda el área de terreno difícil debe ser contigua. El conjuro obtiene el rasgo tierra.

REDIRIGIR ELEMENTOS ↻ DOTE 12

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de elementalista

Desencadenante La tirada de ataque de conjuro del conjuro de un enemigo con un rasgo elemental que te ha designado como objetivo falla o falla críticamente.

Absorbes la esencia elemental del conjuro y redireccionas éste contra una criatura a tu elección dentro del área del mismo. El atacante repite la torada de ataque del conjuro contra el nuevo objetivo.

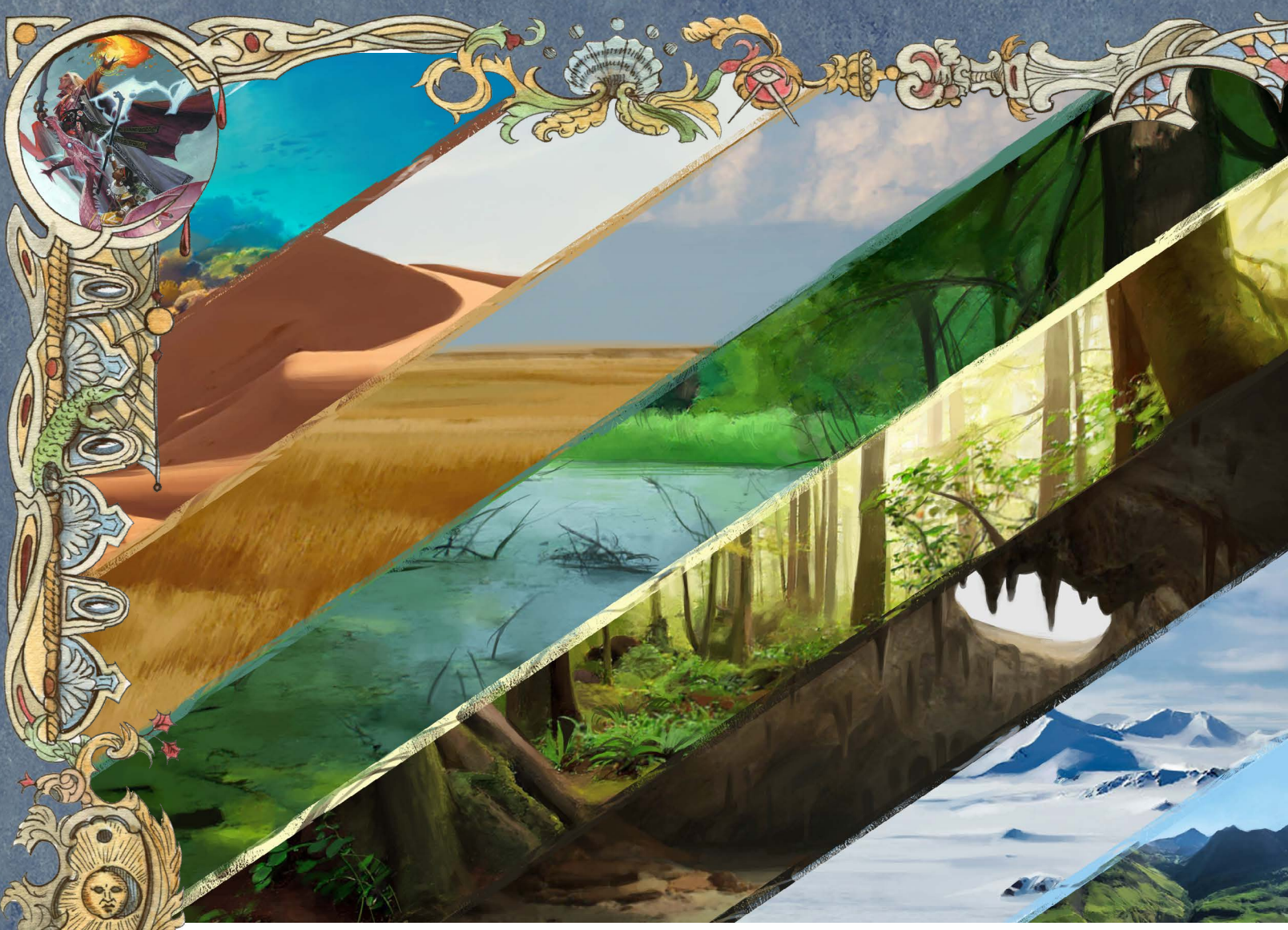
CONJURO MOVIDO POR EL VIENTO ❖ DOTE 14

AIRE ARQUETIPO CONCENTRAR METAMAGIA

Prerrequisitos Dedicación de elementalista

Potencias tu conjuro con aire elemental, utilizando el viento para buscar a tu objetivo y hacer que tu magia evite la cobertura. Si la siguiente acción que utilizas es Lanzar un conjuro que requiere una tirada de ataque de conjuros, ignoras el estado de oculto del objetico y cualquier cobertura que tiene frente a ti. El conjuro obtiene el rasgo aire.





GEOMANCIA

Las vistas naturales del mundo son variadas y bellas, y contienen un poder que está esperando ser obtenido. De las ardientes arenas del desierto hasta la gélida tundra de una taiga, desde las apasionantes alturas de los picos más altos hasta las claustrofóbicas cavernas que hay a gran profundidad, cada tipo de terreno dispone de sus propias maravillas. La geomancia es el estudio de la magia de estos lugares, y si bien tiene mucho en común con las fuerzas primigenias del druidismo, se centra en las especificidades de los muchos tipos de terreno y cómo pueden resonar con alguien que respeta dichos detalles.

Para un geomante, el mundo es un tapiz vivo de magia, entretejido con biomas y ecosistemas diferentes que interaccionan con los que les rodean, a veces trabajando juntos y otras de forma opuesta. Un geomante novicio aprende a extraer magia de ese flujo y a potenciar su lanzamiento siempre que su magia tiene resonancia con el área circundante, pero un auténtico maestro puede encadenar la magia para construir una resonancia artificial a partir tan sólo de su propio poder y de su conexión con el terreno.

Tipos de terreno

Cada uno de los nueve terrenos geománticos fundamentales representa una amplia variedad de entornos y de biomas. Por ejemplo, el terreno de montaña comprende las regiones de colinas, el terreno de bosque incluyen las junglas y los bosques pluviales y el terreno pantanoso incluye las marismas y las ciénagas. Si bien cada uno de estos terrenos fundamentales no es homogéneo y ofrece diversos secretos mágicos a un geomante, a lo largo del tiempo los geomantes han acabado por desarrollar ciertas asociaciones amplias con cada tipo.

GEOMANCIA ACUÁTICA

Los ríos siguen su curso, las mareas suben y bajan y el agua pasa de hielo a vapor, todo ello mientras las criaturas crecen y se adaptan en las profundidades. Lanzar conjuros en agua requiere un flujo libre de ideas y de emociones. Los rituales geománticos diseñados para cambiar una cosa en otra a menudo tienen lugar en terreno acuático, o en un espacio liminal entre el terreno acuático y otro tipo de terreno, como por ejemplo una playa.

GEOMANCIA ÁRTICA

Vientos helados transportan copos cristalinos de nieve que distorsionan el horizonte y noches desoladas traen espectáculos de luces ondulantes a los negros cielos. Un entorno ártico atrae a un geomante hacia la magia de ilusión que duplica el esplendor y el misterio de las tundras brillantes, y a una protección duradera contra los elementos.

GEOMANCIA CELESTE

El cielo abierto es un reino elevado de libertad y excitación. El cielo es caprichoso, reflejando los estados de ánimo del firmamento y alterando los de las criaturas que viven debajo; su opresivo color gris o transparente color azul evocan emociones diferentes. Al caer la noche, los cielos se convierten en una tierra de maravillas tachonada de estrellas bajo la pálida mirada de la luna. El cielo abre al geomante al cambio y a la incertidumbre, permitiendo magia que mueve formas físicas y encantamientos para influir en la mente.

GEOMANCIA DEL DESIERTO

Las tormentas de arena rugen mientras el sol brilla emitiendo un calor opresivo, para después retirarse a una noche gélida. La vida es dura en el desierto, y sólo sobreviven los poderosos y los adaptables; las energías geománticas del desierto reflejan dicha verdad. Cuando el entorno no perdona, tampoco lo hace el geomante, que aporta una magia punitiva tan implacable como la piedra carente de rastros y la arena crepitante.

GEOMANCIA FORESTAL

Los bosques se definen por el fuerte crecimiento de las plantas, una canopea verde habitada por criaturas en todos los estratos desde el suelo forestal hasta las copas de los árboles. Todos los bosques, desde los helechos húmedos a las coníferas heladas, comparten crecimiento y creación. Este poder generador prospera en un geomante, dando vida conjuros que hacen brotar zarcillos y espinas o bien llaman antiguas criaturas vinculadas a la tierra.

GEOMANCIA DE LLANURAS

La amplia extensión de las praderas representa un potencial ilimitado que se extiende en todas direcciones. Tanto los animales como las caravanas migran por las llanuras, pero los humanos y otras criaturas inteligentes también se asientan en ellas y construyen granjas. La amplitud de las llanuras pide conjuros de viento, cultivo de plantas y viajes rápidos y sin esfuerzo. Un geomante en las llanuras siente la enormidad de las mismas, extendiéndose tanto como el distante horizonte.

SATURACIÓN GEOMANTICA

Las áreas de saturación geomántica son fenómenos raros en los que cada materia elemental o esencia vital satura fuertemente un lugar o ubicación, concediéndole un efecto mágico único. Por ejemplo, la Matriz de Cristal a gran profundidad bajo tierra está saturada con la energía elemental de la tierra. Para representar un lugar de saturación geomántica, las reglas sobre terreno mágico de Magia persistente (pág. 226) son un buen punto de partida.

Para un geomante, estas áreas también representan una fuente potencial de poder y de aprendizaje. Absorber poder de un área saturada o sintonizando con ella podría presentar un desafío para el geomante, requiriendo potencialmente investigación (*Guía de dirección del juego*, pág. 155) o un ritual similar a potenciar Línea Ley (pág. 216). Sintonizarse con éxito a las áreas podría ofrecer conjuros, dotes u otras opciones raras para que un geomante accediera a ellas, o incluso una opción única sólo disponible sintonizándose con una saturación específica.

GEOMANCIA DE MONTAÑA

Las montañas se extienden hacia los cielos, imponentes e impenetrables. Permanecen siempre vigilantes y aparentemente apartadas del paso del tiempo hasta que, con el paso de las eras, incluso ellas se resquebrajan. Las montañas sirven como barreras y como umbrales: límites entre naciones y demarcaciones entre la frondosidad de la parte que está a favor del viento y la aridez de la que está contra el mismo. Este papel lleva a los geomante es a asociar las montañas con custodias y barreras.

GEOMANCIA DE LOS PANTANOS

Los humedales cultivan una vida abundante, aunque muchos de los organismos que prosperan en los pantanos también pueden acarrear enfermedades. Las marismas, las ciénagas y los pantanos tienen todos ellos sus propias y ligeramente diferentes propiedades románticas, pero todos envuelven a geomante, englobando su yo en fango adhesivo, agua turbia y ruidos de insectos antes. La magia de la muerte y del renacimiento florece en la dualidad del pantano.

GEOMANCIA SUBTERRÁNEA

Los lugares que hay bajo la superficie del mundo albergan incontables secretos, desde las cavernas que ahí apenas bajo la superficie hasta cuevas profundas y oscuras de progresivamente creciente misterio y esplendor extraño. Túneles serpenteantes bloquean la vista pero proporcionan ecos fantasmagóricos, revelando lejanas verdades a quienes saben interpretarlos. Los geomantes notan el tirón del misterioso conocimiento que se guarda a gran profundidad bajo tierra, recorriendo el terreno de forma tan segura como las vetas de mineral. Los geomantes utilizan esta fuerza para obtener respuestas a enigmas largo tiempo olvidados por la gente de la superficie.

SECRETOS DE LA MAGIA
INTRODUCCIÓN
PUNTOS ESENCIALES DE LA MAGIA
CLASES
CONJUROS
OBJETOS MÁGICOS
EL LIBRO DE LA MAGIA ILIMITADA
GLOSARIO E ÍNDICE



Geomante (arquetipo)

Sabes extraer poder del terreno que te rodea, no importa cuál, sintonizando tu magia para encajar con sus propiedades místicas.

Podrías ser un druida con un foco elemental (como las órdenes de la llama, la piedra o la ola; pág. 205) como un naturalista con un toque de magia a su disposición. Podrías concentrarte en un solo tipo de terreno para extraer de él hasta la última gota de poder, o recorrer la tierra para experimentar todos los tipos de terreno posibles.

Dedicación de geomante — Dote 2

ARQUETIPO DEDICACIÓN

Prerrequisitos nivel entrenado en Naturaleza; aptitud para lanzar conjuros a partir de espacios de conjuro; por lo menos un conjuro con el rasgo agua, aire, tierra, frío, fuego o planta.

Notas una profunda conexión con el mundo, sin importar dónde estás, un fenómeno conocido como "sintonización con el terreno". Cuando dedicas un espacio de conjuro a lanzar un conjuro con un rasgo que corresponde al tipo de terreno en el que estás actualmente (como se indica a continuación) obtienes el efecto de sintonización de ese tipo de terreno. El DJ podría determinar que una sintonización sólo se aplica si es lo suficientemente prevalente a tu alrededor. Por ejemplo, estar en la orilla del río o en un bote podría contar como terreno acuático. Similarmente, un lugar podría contar como tipos de terreno múltiples, como por ejemplo una montaña en el lejano norte que sería a la vez ártico y montaña. En este caso, tan sólo eliges un efecto de sintonización con el terreno, incluso si el conjuro dispone de rasgos que se aplicarían a cada uno de los tipos.

Ciertas sintonizaciones de terreno afectan a tus enemigos en lugar de a ti. Si lo hacen, cuando lanzas el conjuro aplicas el efecto indicado a todos los enemigos que, o bien están adyacentes a ti, o bien están en el área del conjuro o bien son designados como objetivo por el mismo. Dichos enemigos tienen derecho a la tirada de salvación indicada contra tu CD de conjuros para evitar el efecto.

- **Acuático** (agua) Montas en las corrientes de agua. Si estas en el agua, obtienes una Velocidad de nado igual a tu Velocidad terrestre. Si estás en una superficie, obras de agua temporales siguen tus movimientos, lo que te permite utilizar tu Velocidad de nado (si la tienes) como Velocidad terrestre.
- **Ártico** (frío) Escarcha ártica recubre el cuerpo de tus enemigos. Tus enemigos deben salvar contra Fortaleza. Sufren un penalizador de -5 pies (*1,5 m*) por estatus a sus Velocidades durante 2 asaltos (-10 pies [*3 m*] con un fallo crítico).
- **Cielo** (aire) Una ráfaga de viento te eleva. Puedes Volar hasta una altura de 10 pies (*3 m*). Si al final del turno sigues en el aire y no tienes Velocidad de vuelo, caes.
- **Desierto** (fuego) El calor abrasador del desierto deshidrata a tus enemigos. Tus enemigos deben salvar contra Fortaleza. Con un fallo, quedan fatigados hasta que beben agua u otro líquido potable.
- **Forestal** (planta) Ramas y zarcillos se extienden para estorbar el paso a tus enemigos. Tus enemigos deben salvar contra Reflejos. Con un fallo, quedan torpes 1 durante 1 asalto (torpes 2 con un fallo crítico).
- **Llanuras** (planta) Los campos en crecimiento y la pulsante vitalidad de las llanuras te proporcionan vigor. Obtienes tantos Puntos de Golpe temporales como el nivel del conjuro durante 1 asalto.
- **Montaña** (tierra) El robusto aguante de la montaña te protege del daño. Obtienes tanta resistencia al daño físico (excepto al adamantino) como el nivel del conjuro durante 1 asalto.
- **Pantano** (planta) Tu magia atrae un gas venenoso del pantano con el que fumigas a tus enemigos. Los enemigos afectados sufren tanto daño persistente por veneno como la mitad del nivel del conjuro (daño mínimo 1), con derecho a una salvación básica de Fortaleza.
- **Subterráneo** (tierra) La oscuridad infinita de las profundidades de las cavernas abre sus secretos a tus sentidos. Durante 1 asalto obtienes visión en la oscuridad, así como un sentido de la vibración impreciso hasta 15 pies (*4,5 m*) de distancia.

Especial No puedes seleccionar otra dote de dedicación hasta haber obtenido otras dos dotes del arquetipo geomante.

Cambio de sintonización ◆ — Dote 4

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de geomante

Frecuencia una vez cada 10 minutos

Requisitos Tu acción previa ha sido lanzar un conjuro con el rasgo agua, aire, frío, fuego, planta o tierra.

La magia de tu conjuro fluye hacia ti, superando tu conexión al terreno que te rodea. Alteradas tu sintonización con el terreno a otro que encaja con un rasgo del conjuro que acabas de lanzar. A continuación obtienes tu beneficio de sintonización con el terreno cuando lanzas otros conjuros con el mismo descriptor, en lugar de utilizar el terreno en el que estás actualmente. Por ejemplo si lanzas *enmarañar*, tu sintonización con el terreno cambia y puedes elegir entre bosque y pantano, y tu sintonización con el terreno se aplica cuando lanzas otro conjuro de plantas.

Tu sintonización con el terreno vuelve a la del terreno en el que estás 1 minuto después de utilizar cambio de sintonización.

Sintonización compartida — Dote 4

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de geomante

Cuando obtendrías un beneficio de tu sintonización con el terreno, puedes concedérselos a un aliado a 30 pies (*9 m*) o menos en lugar de a ti mismo. Esto no tiene efecto si la sintonización con el terreno afecta a tus enemigos en lugar de concederte a ti un beneficio.

Posición del terreno difícil ◆ — Dote 6

ARQUETIPO POSICIÓN

Prerrequisitos Dedicación de geomante, nivel experto en Naturaleza

Requisitos Has obtenido un beneficio de sintonización con el terreno este turno.

Entras en una posición que hace difícil moverse a tu alrededor. Cada casilla adyacente a ti se convierte en un terreno difícil que encaja con la sintonización de terreno obtenida (se forma escarcha en un terreno ártico, un matorral momentáneo crece en un terreno de bosque, y así sucesivamente). Tú ignoras este terreno difícil.

Esta posición se acaba si te mueves a un tipo diferente de terreno.

ZANCADA SINTONIZADA — DOTE 8

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de geomante, nivel experto en Naturaleza

Puedes atravesar libremente el terreno con el que estás sintonizado. Cuando obtienes un beneficio de sintonización de terreno, ignoras el terreno difícil en el tipo de terreno correspondiente hasta el final de tu siguiente turno.

EXTRAER DEL TERRENO ❖ — DOTE 10

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de geomante, nivel experto en Naturaleza

Requisitos Has obtenido este turno un beneficio por sintonización con el terreno, y encaja con el terreno en el que estás.

Extraes fuerza del terreno circundante. Obtienes tantos Puntos de Golpe temporales como tu nivel. Duran 1 asalto. Si habías obtenido previamente el efecto de sintonización con el terreno de llanuras, combina los Puntos de Golpe temporales

LEER EL TERRENO — DOTE 12

POCO COMÚN ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de geomante, nivel maestro en Naturaleza

Has aprendido a comulgar con el terreno para averiguar información. Aprendes el ritual *comunión con la Naturaleza*, si aún no lo sabías. Puedes llevar a cabo este ritual con un tiempo de lanzamiento de 1 hora en lugar de 1 día y sin necesidad de lanzador secundario.

ESCUDO DEL TERRENO — DOTE 14

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de geomante, nivel maestro en Naturaleza

Frecuencia una vez cada 10 minutos

Desencadenante Un Golpe te infligiría daño.

Requisitos Has obtenido un beneficio por sintonización con el terreno desde el inicio de tu turno más reciente, y encaja con el terreno en el que estás.

Estás sintonizado con el terreno que se alza para protegerte de un Golpe potencialmente fatal en lo que parece una coincidencia. Por ejemplo, una rama cae de repente de un árbol cercano y se lleva el grueso de un espadazo o un sorprendente cambio de corriente desorganiza un ataque enemigo. Obtienes tanta resistencia al daño físico como el doble de tu nivel contra el Golpe desencadenante.

TERRENO CAMBIANTE ❖ — DOTE 14

ARQUETIPO

Prerrequisitos Posición del terreno difícil, nivel maestro en Naturaleza.

Requisitos Tu sintonización con el terreno encaja con aquel en el que estás y estas en la Posición del terreno difícil.

Golpeas con el puño en el suelo o haces girar tus brazos para hacer que el terreno que te rodea se mueva y se agite, potencialmente desequilibrando a otros. Cada criatura en tu área de terreno difícil debido a la Posición del terreno difícil debe hacer una salvación de Reflejos contra tu CD de conjuros con los siguientes efectos. Tras utilizar esta acción, no puedes utilizarla de nuevo durante 1d4 asaltos.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada

Éxito La criatura queda torpe 1 durante 1 asalto.

Fallo La criatura queda torpe 2 durante 1 asalto.

Fallo crítico La criatura queda torpe 2 durante 1 asalto y queda tumbada.

SINTONIZACIÓN ACELERADA ◆ — DOTE 16

ARQUETIPO CONCENTRAR METAMAGIA

Prerrequisitos Dedicación de geomante, nivel legendario en Naturaleza

Frecuencia una vez al día

Requisitos Tu acción previa ha sido Cambio de sintonización.

Si tu siguiente acción es lanzar un conjuro que te concedería tu bonificador por sintonización con un terreno, reduce en 1 el número de acciones necesario para lanzarlo (con un mínimo de 1 acción).

Especial No puedes utilizar Sintonización acelerada y Lanzamiento acelerado en el mismo asalto.



SECRETOS DE LA MAGIA
INTRODUCCIÓN
PUNTOS ESENCIALES DE LA MAGIA
CLASES
CONJUROS
OBJETOS MÁGICOS
EL LIBRO DE LA MAGIA



LAS LÍNEAS LEY

La energía mágica existe en todo el multiverso y fluye de entrada y de salida en todos los aspectos de la realidad. En los lugares donde esta energía mágica fluye de forma particularmente intensa, adopta la forma de líneas Ley: potentes conductos de magia que fluyen a través del cosmos. La energía mágica viaja por las líneas Ley en gran medida como la sangre lo hace por las venas de las criaturas vivas. Las líneas Ley trascienden la forma física y se pueden hallar en todo el universo, el mundo entero se incluso a través de los Planos.

Rareza: Raro

Cada línea Ley lleva su propia manifestación específica de la energía mágica. Una línea Ley podría contener el poder de potenciar las adivinaciones, mientras que otra formaría un canal para el destructivo poder del fuego. Sea cual sea la naturaleza específica de una línea Ley, su presencia influencia el mundo a su alrededor de formas sutiles o destacadas.

Las líneas Ley en tu partida

Aunque la energía mágica permea el multiverso, raramente se concentra en volúmenes suficientemente elevados para formar una línea Ley y por lo tanto, dichas líneas son fenómenos raros inescrutables. Quienes abusan de una línea Ley podrían encontrarse con que su poder se desvanece, se desvía o incluso rebota, las ramificaciones de lo cual pueden conducir a interesantes relatos de exploraciones. En general dichas reglas suponen que las líneas Ley son pocas y escasas en un escenario y que la presencia de una tiene un significado notable en el mundo de juego.

Las líneas Ley impactan en el mundo que las rodea de forma considerable, lo que presenta una multitud de posibilidades narrativas; por ejemplo, un mago podría construir una torre encima de una línea Ley con magia que ayuda a la investigación planaria, o una civilización completa podría estructurar su territorio a lo largo de una línea Ley que mejora su riqueza. Las líneas Ley deberían también manifestar efectos secundarios mágicos que tienen relación con su naturaleza, como por ejemplo una temperatura ambiente más elevada o fuegos forestales abundantes a lo largo de una línea Ley sintonizada con la magia de fuego. Los DJ deberían animarse a explorar cómo pueden afectar su mundo las ideas Ley.

Conectarse a las líneas Ley a menudo proporciona beneficios que alteran conjuros, de forma parecida a la metamagia (por ejemplo, la línea Ley básica de la pág. 216 proporciona una elección entre dos efectos metamágicos de sendas dotes de clase metamágicas). Por lo tanto, los lanzadores de conjuros son los que tienen más probabilidad de buscar líneas Ley y conectarse a ellas, pero algunas proporcionan beneficios que puede utilizar cualquier personaje capaz de conectarse a una de ellas: los DJ deberían considerar en qué forma se puede beneficiar a un grupo de una línea Ley y que personajes podrían pasárselo mejor con ello.

Una línea Ley podría ser un beneficio duradero para todo el grupo y descubrir una podría incluso ser una recompensa interesante. Se podría animar a los PJs a construir una base de operaciones a lo largo de una línea Ley o a establecer un nexo en un nódulo de ellas.

Por último, el uso de las líneas Ley está arraigado en las mecánicas familiares de la metamagia, lo que significa que deberían ser fáciles de añadir sin complicar la partida. Aunque se presentan como raras en este libro, los DJ podrían preferir que fueran más comunes y se les anima a crear un escenario único en el que haya líneas Ley prevalentes. En algunos escenarios las líneas Ley podrían ser tan comunes como los ríos, influenciando la magia y las civilizaciones que las rodean con el tipo de energía que fluye por ellas. Considera si la inclusión de líneas ley aportaría a la riqueza del relato o distraería a los jugadores.

Cómo localizar las líneas Ley

Las líneas Ley son típicamente imperceptibles por medios mundanos, por lo que localizar una de ellas requiere algún tipo de conexión mágica (aunque no necesariamente la aptitud de lanzar conjuros). Típicamente, su tamaño está relacionado con su potencia, y las líneas de mayor nivel suelen ser más anchas y más fáciles de ver, pero por la naturaleza se trata de fenómenos enigmáticos y algunas particularmente poderosas pueden ser tan finas como un hilo de coser. En casos raros, las líneas Ley podrían tener manifestaciones físicas que hacen su presencia más aparente. Por ejemplo una línea Ley sintonizada con la energía eléctrica se podría manifestar como un flujo constante de chispas y de electricidad que salta alrededor de su recorrido, u otra infundida con energía positiva podría parecer como una franja de plantas descuidadas y mutadas.

Un personaje puede localizar una línea Ley teniendo éxito en una prueba de Ocultismo para Identificar magia, por lo general contra una CD de 30 para una línea débil y menor o 20 para una potente, pero la presencia de una línea en particular puede ser más obvia si tiene manifestaciones mágicas notables. Una prueba con éxito revela la ubicación de una línea Ley pero no sus capacidades. Cada línea tiene por lo menos un rasgo vinculado con una tradición mágica. Para determinar los efectos de una línea Ley, un personaje debe tener éxito en una prueba para identificar magia basada en su tradición, con una CD igual a la CD difícil del nivel de dicha línea. Encontrar la posición exacta, la potencia y los efectos



de una línea Ley puede ser extremadamente útil para los personajes que intenten acceder al poder de la misma.

Nódulos de líneas Ley

Se denominan nódulos a los puntos donde se entrecruzan múltiples líneas Ley. Increíblemente raros y poderosos, los nódulos proporcionan a quienes se conectan a ellos acceso a todas las aptitudes de las líneas Ley que pasan por ellos, y por lo general proporcionan uno o más efectos adicionales basados en la combinación de las líneas que se entrecruzan. El nivel de un nódulo de líneas Ley es igual al de la línea de mayor nivel que pasa por el mismo. A veces, los PJs o PNJs emprendedores buscan nódulos para llevar a cabo rituales con los que establecer nexos de líneas Ley. Dichas ubicaciones suele estar celosamente guardadas por quienes desean para sí el poder de los nexos.

Cómo utilizar las líneas Ley

Si bien localizar una línea Ley puede ser un proceso difícil, utilizar el poder de una de ellas es notoriamente simple. Acceder al poder de una línea Ley requiere utilizar la acción de habilidad general Conectarse a una línea Ley. Los resultados de dicha acción se basan en los beneficios y los inconvenientes de una línea Ley.

Conectarse a una línea Ley [entrenada]

Puedes utilizar tu habilidad mágica para acceder temporalmente al poder de una línea Ley. Conectarse a la línea Ley requiere una prueba de habilidad utilizando la habilidad asociada a su tradición (Arcanos para arcana, Naturaleza para primigenia, Ocultismo para ocultista y Religión para divina). En los casos en que una línea Ley tiene múltiples tradiciones asociadas, puedes utilizar cualquiera de las habilidades apropiadas para Conectarte a ella. Los beneficios de una línea Ley son siempre de naturaleza mágica y se pueden contrarrestar de forma parecida a un objeto mágico.

Conectarse a una línea Ley ❖

CONCENTRAR

Intentas manipular la esencia mágica de una línea Ley de la que eres consciente y que se encuentra a 30 pies (*9 m*) o menos. El DJ determina la CD basada en la CD difícil para el nivel de la línea Ley.

Éxito crítico Obtienes los beneficios de la línea Ley hasta el final de tu siguiente turno.

Éxito Obtienes los beneficios de la línea Ley hasta el final de tu turno.

Fallo Sufres tanto daño mental como 1d6 x el nivel de la línea Ley. No puedes Conectarte de nuevo a la línea durante 1 hora.

Fallo crítico Igual que fallo, y quedas sujeto al efecto de retroceso de la misma. No puedes Conectarte de nuevo a la línea durante 24 horas.



Ejemplos de líneas Ley

A continuación se presenta cierto número de tipos diferentes de líneas Ley, cada una de las cuales proporciona efectos específicos. Los DJ pueden utilizar estas líneas Ley tal cual o encontrar alguna inspiración para nuevas líneas en sus propias partidas. La mayor parte son raras, pero una línea Ley específica puede ser única.

LÍNEA LEY BÁSICA — LÍNEA LEY 2

RARO EVOCACIÓN

La mayor parte de las líneas Ley son simplemente conductos naturales de energía mágica pura. Conectarse a una línea básica permite a los lanzadores de conjuros modificar los mismos. Esta línea Ley tendrá los rasgos arcano, divino, ocultista o primigenio según sea apropiado.

Beneficio Cuando lanzas un conjuro, altéralo como si hubieras utilizado, o bien Conjuro de alcance o bien Extender conjuro (*Reglas básicas*, pág. 210).

Retroceso La energía mágica abruma tu mente. Quedas anonadado 1 hasta el final de tu siguiente turno.

LÍNEA LEY DE ENERGÍA — LÍNEA LEY 4

RARO EVOCACIÓN PRIMIGENIO

Las líneas y están sintonizados con un tipo específico de energía y potencian el poder de la misma. Podrían formarse donde el poder de un Plano Interior con una cantidad inmensa de energía (como un Plano Elemental, el Plano de la Energía Positiva o el Plano de la Energía Negativa) se filtra a través de una frontera planaria. Una línea Ley de energía se puede sintonizar con la energía del ácido, electricidad, frío, fuego, fuerza, negativa, positiva o sónica y obtiene el rasgo respectivo para dicho tipo de energía. Las líneas Ley con niveles de energía superiores pueden infligir un daño persistente mayor en el beneficio y un daño mayor en el retroceso, por lo general 1d8 por cada 4 niveles.

Beneficio Todo el daño del tipo de energía asociado que infliges se aferra a tus objetivos, infligiéndoles 1d8 daño persistente adicional del tipo de energía de la línea.

Retroceso La energía rebota y sufres 2d8 daño persistente del tipo de energía de la línea.

LÍNEA LEY ENFOCADA — LÍNEA LEY 10

RARO ARCANO DIVINO EVOCACIÓN OCULTISTA PRIMIGENIO

Las líneas Ley enfocadas son puntos concentrados de energía mágica, incluso más potentes que otras líneas Ley. Éstas permiten a sus usuarios volver a alinear casi de nuevo sus conexiones mágicas. Las líneas Ley enfocadas de alto nivel permiten a sus usuarios obtener sus beneficios más veces en un solo día.

Beneficio Obtienes un Punto de Foco, que es parte de tu reserva de foco y no cuenta contra el límite de tu reserva. Sólo obtienes este beneficio si tienes reserva de foco. Si no utilizas este Punto de Foco antes de que se acabe el beneficio de la línea Ley, lo pierdes. Quedas temporalmente inmune a los beneficios de esta línea Ley durante 24 horas.

Retroceso Todo tu ser queda abrumado por la energía mágica. Quedas anonadado 3 durante 1 minuto, y no puedes Reenfocar durante 1 hora.

LÍNEA LEY EMBRUJADA — LÍNEA LEY 12

RARO DIVINO NIGROMANCIA OCULTISMO

Algunas líneas Ley se forman en lugares donde ha habido muertes significativas. Ello resulta en líneas Ley embrujadas, que permiten a quienes se conectan a las mismas desdibujar la línea que hay entre la vida y la muerte. Las líneas Ley embrujadas más poderosas conceden los beneficios de un conjuro de *intermitencia* de mayor nivel.

Beneficio Te ves afectado por *intermitencia* toda la duración del beneficio de la línea Ley. Puedes Mantener el conjuro como si tú lo hubieras lanzado, y elegir la dirección de donde reapareces cuando lo haces (sigues volviendo a aparecer de forma aleatoria al final de tu turno).

Retroceso Te ves parcialmente atraído hacia el Plano Etéreo. Durante 1 minuto desapareces y vuelves a aparecer en una dirección aleatoria al final de tu turno, tal y como se indica en los efectos de *intermitencia*, pero no obtienes ninguno de los demás efectos del conjuro.

LÍNEA LEY ESPECIALIZADA — LÍNEA LEY 14

RARO ARCANO

Las líneas Ley especializadas potencian tipos de magia específicos. Suelen aparecer más comúnmente en lugares donde los practicantes de un tipo de magia en particular han utilizado de forma repetitiva sus artes mágicas, como por ejemplo en las academias mágicas. Cada línea Ley especializada está sintonizada con una escuela de magia específica y obtiene el rasgo de dicha escuela. Las más potentes pueden potenciar un conjuro múltiples niveles a la vez.

Beneficio Los conjuros que lanzas de la escuela sintonizada con la línea Ley resultan potenciados. Cuando Lanzas un conjuro de dicha escuela, queda automáticamente potenciado 1 nivel, hasta el máximo nivel de conjuros que puedes lanzar.

Retroceso Tu conexión con la escuela de magia de la línea ley se debilita, haciendo temporalmente difícil manifestar dichos conjuros. Durante 1 minuto, todos los conjuros de la escuela sintonizada requieren una acción adicional para su lanzamiento.

Rituales de líneas Ley

Quienes construyen un baluarte en una línea Ley podrían utilizar rituales para incrementar su ventaja. Los siguientes rituales permiten obtener beneficios más fáciles o más poderosos de las líneas Ley.

POTENCIAR LÍNEA LEY — RITUAL 7

RARO EVOCACIÓN

Lanzamiento 1 día; **Coste** foco mágico por valor de un total de 50 po x el nivel del conjuro × el nivel del objetivo; **Lanzadores secundarios** 6

Prueba principal Arcanos, Naturaleza, Ocultismo o Religión, según la línea Ley (nivel legendario); **Pruebas secundarias** Saber (líneas Ley) u Ocultismo.l

Alcance 10 pies (*3 m*); **Objetivos** 1 línea Ley o nódulo de líneas Ley hasta el doble del nivel del ritual

Absorbes la energía mágica circundante para potenciar una línea Ley mejorando tanto sus efectos positivos como negativos.

La duración de los beneficios de una línea Ley potenciada se incrementan: cuando te Conectas con éxito a una línea Ley que



ha sido potenciada, con un éxito obtienes sus beneficios hasta el final de tu siguiente turno (1 minuto con un éxito crítico).

Si fallas al Conectarte a una línea Ley potenciada, sufres doble daño y doblas el daño derivado de los efectos de retroceso (si los hay). Si un efecto de retroceso tiene duración, se incrementa: un efecto de retroceso que normalmente duraría hasta el final de tu siguiente turno, ahora dura 1 minuto; los efectos que duran 1 minuto, ahora duran 10 minutos; los efectos que duran 10 minutos, ahora duran 1 hora; y los efectos que duran 1 ahora, ahora duran 1 día.

Éxito crítico Potencias la línea Ley hasta el siguiente cambio de estación.

Éxito Potencias la línea Ley durante 1 semana.

Fallo No consigues potenciar la línea Ley.

Fallo crítico Todos los lanzadores sufren daño y el retroceso de la línea Ley como si hubieran fallado críticamente al Conectarse. El daño y el retroceso aumentan como si la línea hubiera sido potenciada con éxito, lo que lleva más daño y efectos de retroceso más duraderos.

ESTABLECER NEXO RITUAL 5

RARO CONSAGRACIÓN TRANSMUTACIÓN

Lanzamiento 1 día; **Coste** foco mágico por valor de 100 po x el nivel del conjuro x el nivel del nódulo; **Lanzadores secundarios** 2

Prueba principal Arcanos, Naturaleza, Ocultismo o Religión según la línea Ley (nivel maestro); **Pruebas secundarias** Saber (líneas Ley) u Ocultismo

Alcance 10 pies (*3 m*); **Objetivos** 1 nódulo de líneas Ley hasta el doble de *establecer nivel* del nexo

Enfocas el poder de las líneas Ley que se cruzan en el nódulo en un poderoso punto de confluencia conocido como nexo de líneas Ley. Dicho nexo surge del nódulo en un radio de 20 pies (*6 m*). El nexo es más abierto y su acceso es más disponible para las criaturas que tú designas. Cuando se Conectan a las Líneas Ley, estas criaturas obtienen un grado de éxito un nivel mayor al arrojado por los dados.

Éxito crítico El nexo de líneas Ley queda establecido. El nexo es particularmente potente y permite renovar continuamente su energía mágica; por lo tanto, dura hasta 100 años, a menos que las líneas se muevan.

Éxito El nexo de líneas Ley queda establecido, y dura un año y un día a menos que las líneas se muevan.

Fallo No consigues establecer el nexo de líneas Ley.

Fallo crítico Todos los lanzadores sufren daño y efectos de retroceso como si hubieran fallado críticamente en conectarse simultáneamente a todas las líneas Ley del nódulo, y no pueden intentar hacerlo de nuevo durante un año y un día.



MAGIA CATÁRTICA

Algunos lanzadores de conjuros extraen su magia de los dioses, mientras que otros la moldean manipulando de forma precisa energías invisibles. Otros más alimentan su magia con emoción en bruto: los magos catárticos. Su magia emocional es poderosa, pero cruda e impredecible.

Rareza: Poco común

La catarsis, el proceso de purgar las emociones acumuladas, sitúa a un mago catártico en un estado emocional potenciado, en gran medida como la furia de un bárbaro. La energía mágica surge, manifestándose a menudo en exhibiciones visibles que brotan del mago como una cascada. Esto puede incluso dar lugar a un débil eco de la emoción liberada en los que están cerca. Aunque parece razonable que la emoción acumulada por el lanzador sea una que normalmente reprime, tampoco es un requisito. Un mago catártico podría ser una persona generalmente feliz y positiva que aun así entra en un estado potenciado cuando una oleada de alegría le abruma.

La magia de las emociones es tan difícil de dominar como las propias emociones. Los practicantes de este arte se hallan a menudo cansados, descentrados o con dolor físico después de haber accedido a sus sentimientos más profundos. A menudo cuesta tiempo que dichos usuarios recuperen el dominio de su propia mente. La mayor parte de los magos catárticos encuentran una actividad mundana que les ayuda a componerse, como la lectura, el bordado o la simple meditación.

Interpretación

Utilizar magos catárticos en tu partida invita a hacer un uso intensivo de los estados emocionales de interpretación, lo que puede resultar difícil para algunos grupos. Los jugadores tienen que ponerse de acuerdo entre sí y con el DJ para asegurarse de que estas reglas se adecúan a su forma de jugar. Entrar en un fervor emocional no significa que todo lo que hace un personaje es dicho estado es aceptable. Como siempre, añadir nuevas reglas no justifica ser rudo con otros jugadores.

También es importante evitar que la emoción catártica ensombrezca las otras partes de tu personaje, puesto que funciona mejor como parte de una personalidad bien equilibrada. Es una emoción poderosa, aunque no es tu única emoción. Este poder puede ser un arma de doble filo, pero no tiene por qué serlo. Podría ser una rareza divertida, una lucha profunda o un poder misterioso que tu personaje pretende investigar.

Dirección

Una de las razones por las que la magia catártica es poco común tiene que ver con los ajustes que el DJ tiene que hacer para incorporarla al juego. Algunas situaciones que normalmente serían negativas para los PJs, como ser controlado o fallar críticamente una tirada de dado, ¡podrían ser el desencadenante para activarse! Algunas emociones requieren que un PJ o PNJ sea un foco emocional, haciendo que la aptitud sea ampliamente inútil si el PJ se ve separado de dicha persona.

Catarsis no planeada

En las circunstancia adecuadas, un DJ puede introducir la magia catártica en el juego sin que un jugador la persiga antes. Por ejemplo, si a un guardaespaldas mentalmente controlado se le ordena matara a alguien a quien ha jurado proteger, el DJ podría decidir que puede utilizar la reacción Catarsis de la dedicación de mago catártico. Como toda reacción, sigue dando lugar a una elección: el jugador podría elegir no utilizarla. Si al jugador le gusta esta revelación mecánica, podría incluso querer invertir dotes en el arquetipo mago catártico.

Mago catártico (arquetipo)

Las emociones son poderosas, y puedes utilizar dicho poder para potenciar tu magia durante un tiempo. Aprendes a dominar un estado emocional en particular en las condiciones adecuadas, pero cuidado: las emociones son volátiles y destructivas si se dejan sin freno. La experiencia a menudo te deja tambaleante de la emoción sin trabas, requiriendo un descanso o distracción antes de poder utilizarla de nuevo.

DEDICACIÓN DE MAGO CATÁRTICO — DOTE 2

POCO COMÚN · ARQUETIPO · DEDICACIÓN

Prerrequisitos Car 14 o la aptitud de lanzar conjuros a partide espacios de conjuro.

Has aprendido a dominar una emoción en particular y mezclarla con tu magia. Elige una emoción de la sección Estados emocionales (pág. 220) para que sea tu emoción catártica.

Si no lanzas conjuros a partir de espacios de conjuro, aprendes a lanzar conjuros espontáneos y obtienes la actividad Lanzar un conjuro. Obtienes un repertorio de conjuros con un truco a tu elección, de una lista de conjuros a tu elección. Eliges este truco de entre los conjuros comunes de tu lista de conjuros elegidos o de otros conjuros a los que tienes acceso de dicha lista. Tienes el nivel entrenado en tiradas de ataque de conjuros y en CD de conjuros para dicha tradición. Tu característica clave para el lanzamiento de conjuros para estos conjuros es el Carisma.

Si ya puedes lanzar conjuros a partir de espacios de conjuro, aprendes un truco adicional de tu tradición de lanzamiento de conjuros. Si eres un lanzador preparado, puedes preparar este conjuro además de tus trucos diarios habituales; si eres un lanzador espontáneo, añades este truco a tu repertorio de conjuros.

Obtienes la reacción Catarsis y la actividad Amansar emociones.

Catarsis ↻ (concentrar, emoción, mental); **Desencadenante** determinado por tu emoción catártica; **Efecto** Obtienes los efectos de activación de catarsis indicados por tu emoción catártica. Obtienes el fervor emocional de dicha emoción durante 3 asaltos. Cuando se

acaba tu fervor emocional, sufres el efecto secundario emocional indicado. Una vez has usado Catarsis, no puedes usarla de nuevo hasta haber llevado a cabo la actividad Amansar emociones.

Amansar emociones (concentrar, emoción, mental) Dedicas 10 minutos a utilizar técnicas que has desarrollado para calmar tus emociones y volver a ponerlas bajo control. Esto te permite volver a acceder a tu Catarsis.

Especial No puedes seleccionar otra dote de dedicación hasta haber obtenido otras dos dotes del arquetipo de mago catártico.

LANZAMIENTO DE CONJUROS CATÁRTICO BÁSICO DOTE 4

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de mago catártico

Obtienes los beneficios del lanzamiento de conjuros básico (*Reglas básicas*, pág. 219). Cada vez que obtienes un espacio de conjuro de un nuevo nivel gracias a este arquetipo, añade a tu repertorio un conjuro de dicho nivel de conjuro de tu tradición elegida, o bien un conjuro común u otro conjuro que has aprendido o descubierto.

CONJURO DE FOCO CATÁRTICO DOTE 4

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de mago catártico

Aprendes el conjuro de foco indicado en tu entrada de emociones. Sólo puedes lanzarlo desde un fervor emocional. Si no lo tienes, obtienes una reserva de foco de 1 Punto de Foco que puedes reenfocar mientras utilizas Amansar emociones.

PONERSE NERVIOSO ◆◆ DOTE 8

ARQUETIPO CONCENTRAR

Prerrequisitos Dedicación de mago catártico

Requisitos Tienes una reacción disponible y se no te impide utilizar Catarsis.

Te concentras en tu estado mental, absorbiendo esa energía emocional en bruto. Lleva a cabo tu reacción de Catarsis, causando la activación de la catarsis y entrando en tu fervor emocional de la forma habitual. El fervor sólo dura hasta el final de tu turno. Al final de tu fervor emocional, experimentas los efectos de tu efecto secundario emocional, de la forma habitual.

LANZAMIENTO DE CONJUROS CATÁRTICO EXPERTO DOTE 12

ARQUETIPO

Prerrequisitos Lanzamiento de conjuros catártico básico

Obtienes los beneficios del lanzamiento de conjuros experto (*Reglas básicas*, pág. 219).

EMOCIONES INFECCIOSAS DOTE 12

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de mago catártico

Cuando utilizas Catarsis, un aliado a 30 pies (*9 m*) o menos de ti obtiene los beneficios de la activación de la catarsis aparte de ti. Si dichos beneficios requieren un foco emocional, utilizan el tuyo puesto que están experimentando una impresión empática de tus emociones. Dependiendo del beneficio de activación, podría ser imposible concedérselo a un aliado; por ejemplo, el orgullo podría tener tan solo efecto para un aliado si el aliado y tú falláis críticamente la misma tirada de salvación contra el mismo efecto.

LANZAMIENTO DE CONJUROS CATÁRTICO MAESTRO DOTE 18

ARQUETIPO

Prerrequisitos Lanzamiento de conjuros catártico experto

Obtienes los beneficios del lanzamiento de conjuros maestro (*Reglas básicas*, pág. 219).



SECRETOS DE LA MAGIA
INTRODUCCIÓN
PUNTOS ESENCIALES DE LA MAGIA
CLASES
OBJETOS MÁGICOS
EL LIBRO DE LA MAGIA ILUSTRADA
GLOSARIO E ÍNDICE



Estados emocionales

El arquetipo mago catártico utiliza los siguientes estados emocionales. La entrada de cada estado emocional indica los siguientes fragmentos de información.

Desencadenante catártico El suceso o las condiciones que debes reunir para acceder a tu reacción catártica.

Activación catártica El beneficio que obtienes cuando usas Catarsis.

Fervor emocional Los beneficios que obtienes durante los 3 asaltos siguientes a utilizar Catarsis. Esta entrada también indica un conjuro que eres capaz de lanzar durante tu fervor emocional. Debes dedicar un espacio de conjuro a lanzarlo. Dicho espacio debe ser por lo menos del mismo nivel que el conjuro, y éste se potencia automáticamente al nivel del espacio dedicado.

Efectos secundarios emocionales El efecto que experimentas cuando se acaba tu fervor emocional.

Conjuro de foco El conjuro de foco que obtienes si seleccionas la dote de arquetipo Conjuro de foco catártico.

Alegría

Tu desbordado entusiasmo y tu actitud positiva te pueden conducir al éxito, pero gastando más energía de la prevista.

Desencadenante catártico Obtienes un éxito crítico en una tirada de ataque o de salvación, o bien un enemigo falla críticamente una salvación contra ti.

Activación catártica Reduce en 1 el valor de cualquier estado de asustado o anonadado que te afecta y acaba con cualquier daño mental persistente que sufres.

Fervor emocional Obtienes un modificador +1 por estatus a las pruebas de interpretación y a las tiradas de ataque de conjuro de tus conjuros de emoción, y además los enemigos sufren un penalizador -1 por estatus contra tus conjuros de emoción. **Conjuro**: *terribles carcajadas*

Efectos secundarios emocionales Quedas fatigado hasta que Asientas tus emociones.

Conjuro de foco *zancada sin trabas* (*Reglas básicas*, pág. 399)

Amor

Estás unido por los lazos del amor y nada puede romperlos, pero el amor te puede distraer de otras cosas de la vida. Tu foco emocional es alguien de quién estás enamorado; no se requiere que seas correspondido.

Desencadenante catártico Tu foco emocional sufre daño por parte de un enemigo estando a 30 pies (*9 m*) o menos de ti.

Activación catártica Si tu foco emocional o tú está confundido o controlado, uno de los dos puede hacer una nueva tirada de salvación contra un efecto de confusión o de control (si se le permite una salvación), acabando con el estado si la nueva salvación tiene éxito. Si ambos sois elegibles, tu foco emocional es quien obtiene la nueva salvación.

Fervor emocional Obtienes un bonificador +1 por estatus a las salvaciones de Voluntad. Si lanzas un conjuro para beneficiar a su foco emocional, este bonificador aumenta a +3 hasta el inicio de tu siguiente turno. **Conjuro**: *amansar*.

Efectos secundarios emocionales Quedas fascinado con tu foco emocional durante 1 minuto.

Conjuro de foco *palabras de calma* (*Reglas básicas*, pág. 395)

Asombro

Tu poderoso sentido del asombro puede resultar contagioso y distractor.

Desencadenante catártico Tú o un aliado tuyo a 30 pies (*9 m*) o menos obtiene un éxito crítico en una tirada de ataque contra la CA de un enemigo o en una prueba de habilidad contra una de las CD de un enemigo.

Activación catártica Si estás fascinado o anonadado, puedes hacer una salvación adicional para acabar con el efecto si se te permite salvar.

Fervor emocional Cuando lanzas un conjuro, elige una criatura acertada por tu ataque de conjuro o que falló su tirada de salvación, si es el caso. Dicha criatura queda fascinada contigo hasta el final de su siguiente turno. A continuación queda temporalmente inmune a este efecto de fervor durante 1 hora. **Conjuro**: *partículas rutilantes*

Efectos secundarios emocionales Quedarás desprevenido hasta que Asientes tus emociones.

Conjuro de foco *fogonazo cegador* (no requiere símbolo religioso; *Reglas básicas*, pág. 392)

Dedicación

Tu promesa protege a aquellos a quienes estás dedicado, pero puede llevar a la dependencia. Tu enfoque emocional es una criatura individual a la que estás vinculado (ver la barra lateral Foco emocional en la pág. 221).

Desencadenante catártico Tu foco emocional sufre daño por parte de un enemigo estando a 30 pies (*9 m*) o menos de ti.

Activación catártica Tu foco emocional obtiene tantos Puntos de Golpe temporales como la mitad de tu nivel redondeado hacia arriba. Estos PG temporales duran 1 minuto.

Fervor emocional Tus conjuros que designan como objetivo a tu foco emocional obtienen los beneficios de Conjuro de alcance. Cuando lanzas un conjuro de curación que afecta a tu foco emocional, éste obtiene también tantos PG como el nivel del conjuro además de los efectos del conjuro. Estos PG temporales duran 1 minuto. **Conjuro**: *vínculo espiritual*

Efectos secundarios emocionales Hasta que Asientes tus emociones, no puedes Lanzar conjuros a menos que estés adyacente a tu foco emocional.

Conjuro de foco *sacrificio del protector* (*Reglas básicas*, pág. 397)

Ira

Tu ira destructiva te permite dañar a tus enemigos pero, en el proceso, te causa dolor a ti también.

Desencadenante catártico Un enemigo te inflige daño. No puedes utilizar esta reacción si estás fatigado.

Activación catártica Si estás apresado, inmovilizado o neutralizado, puedes intentar Huir. Si tienes éxito, la criatura o peligro que te ha impuesto el estado (si es aplicable) sufre tanto daño por fuerza como tu nivel.

Fervor emocional Cuando lanzas un conjuro desde tus espacios de conjuro, si inflige daño y no tiene duración, obtienes un bonificador por estatus al daño de dicho conjuro igual al nivel del mismo. **Conjuro**: *atraer la ira* (pág. 93)

Efectos secundarios emocionales Quedas fatigado hasta que Asientas tus emociones.

Conjuro de foco *avance atlético* (*Reglas básicas*, pág. 389)

MIEDO

Dejas que miedo te propulse, en lugar de consumirte, pero hacer arder tu resistencia.

Desencadenante catártico Un enemigo te deja asustado.

Activación catártica Incrementas en 1 tu valor de asustado, hasta un máximo de asustado 4.

Fervor emocional No sufres el penalizador por estatus a tu CD de conjuros o tu bonificador al ataque de conjuros debido al estado de asustado. En su lugar, obtienes un bonificador por estatus a las tiradas de ataque de conjuros igual al penalizador que habrías sufrido, y tus enemigos sufren el mismo penalizador por estatus a sus tiradas de salvación contra tus conjuros. Cualquier otra estadística sufre el penalizador por estatus de la forma normal. **Conjuro**: *miedo*

Efectos secundarios emocionales Pasas 2 asaltos huyendo, alejándote de la fuente del estado asustado que desencadenó tu Catarsis. Si dicha fuente ya no está presente, en su lugar huyes de la posición en la que estabas al inicio de tu efecto secundario emocional.

Conjuro de foco *pesadilla despierta* (*Reglas básicas*, pág. 395)

ODIO

Tu flagrante odio consume tu alma y hace que tu enemigo vacile. Tu enfoque emocional es un enemigo individual al que odias (ver la barra lateral Foco emocional en la pág. 221).

Desencadenante catártico Empiezas tu primer turno en un encuentro contra tu foco emocional o uno de sus seguidores. Si el encuentro incluye múltiples seguidores elegibles y no incluye a tu foco emocional actual, elige a uno de los seguidores para que actúe como tu foco emocional para dicho encuentro (o hasta que aparezca tu actual foco emocional).

Activación catártica Puedes dar un Paso o una Zancada, Debes utilizar este movimiento para acercarte a tu foco emocional.

Fervor emocional Tu foco emocional queda desprevenido frente a ti y sufre un penalizador -2 por estatus a las salvaciones contra tus conjuros. Quedas desprevenido frente a tu foco emocional y sufres un penalizador -2 por estatus contra él. **Conjuro**: *vendetta de sangre (Guía del jugador avanzada, pág. 227)*

Efectos secundarios emocionales Quedas aturdido 2.

Conjuro de foco *grito de destrucción* (*Reglas básicas*, pág. 393)

ORGULLO

Todo va bien mientras mantienes las apariencias, pero puedes quedarte atrapado en el momento y perder el rastro de lo que es importante.

Desencadenante catártico Sufres un fallo crítico en una tirada de ataque o de salvación.

Activación catártica El fallo crítico se convierte en un fallo.

Fervor emocional Cada vez que Lanzas un conjuro de ilusión, hasta el inicio de tu siguiente turno, cualquier fallo crítico que obtienes en una tirada de ataque o de salvación es, en su lugar, un fallo. **Conjuro**: *rociada de color*

Efectos secundarios emocionales Momentáneamente pierdes de vista lo que es real, quedando confundido durante 1 asalto. Conjuro: imagen múltiple

Conjuro de foco *velo de confianza* (*Reglas básicas*, pág. 399)

FOCO EMOCIONAL

Algunos estados emocionales, como por ejemplo el amor o el odio, requieren que en lanzar no se centre en un individuo específico, denominado su foco emocional. Tu foco emocional puede cambiar a lo largo del tiempo, y puedes elegir uno nuevo tras resolver una parte importante de tu historia. Discute con tu DJ para determinar cuándo tiene lugar este cambio. Un foco emocional no tiene nada que decir en este asunto; las emociones del lanzador de conjuros catártico son las que determinan el vínculo. Sin embargo, convertir a otro PJ en tu foco emocional podría resultar en una dinámica social incómoda. Deberías consultar por anticipado con el jugador de dicho PJ para ver si semejante vínculo es aceptable.

PENA

Sufrir es saber que estás vivo; hacer que tus enemigos sufran tanto como tú suaviza tu sufrimiento.

Desencadenante catártico Sufres daño persistente por causa de un enemigo.

Activación catártica Obtienes tantos Puntos de Golpe temporales como tu nivel. Duran 1 minuto.

Fervor emocional Puedes elegir no hacer una prueba plana para acabar con el daño persistente que sufres. Cuando lanzas un conjuro dañino, puedes elegir a una criatura que ha fallado su salvación a la que has acertado con tu tirada de ataque de conjuro. Dicho objetivo sufre daño persistente del mismo tipo que infligir el conjuro, y con una cantidad igual a la cantidad mayor de daño persistente que sufres actualmente. No puedes elegir a una criatura que ya está sufriendo daño persistente. **Conjuro**: *dolor fantasmal*

Efectos secundarios emocionales Sufres un penalizador carente de tipo a cualquier daño que infligirías con cualquier conjuro hasta que Asientes tus emociones. El penalizador es -1 por nivel de conjuro.

Conjuro de foco *saborear el aguijón* (*Reglas básicas*, pág. 396)

REMORDIMIENTO

Intentas superar tus fracasos, pero la culpa permanece contigo.

Desencadenante catártico Un aliado a 30 pies (*9 m*) o menos queda reducido a 0 Puntos de Golpe.

Activación catártica Das un Paso o una Zancada. Debes utilizar este movimiento para acercarte al aliado desencadenante.

Fervor emocional Cualquier conjuro que lances y que restablezca Puntos de Golpe al aliado desencadenante obtendrá un modificador por estatus a los Puntos de Golpe curados igual al nivel del conjuro, o el doble del nivel de conjuro si el aliado está a 0 Puntos de Golpe. **Conjuro**: *remordimientos del combatiente* (pág. 132)

Efectos secundarios emocionales Tu peso emocional te aplasta, dejándote anonadado 2 hasta que Asientes tus emociones.

Conjuro de foco *bendición del sanador* (*Reglas básicas*, pág. 390)

SECRETOS DE LA MAGIA
INTRODUCCIÓN
PUNTOS ESENCIALES DE LA MAGIA
CLASES
CONJUROS
OBJETOS MÁGICOS
EL LIBRO DE LA MAGIA ILIMITADA
GLOSARIO E ÍNDICE



MAGIA DE MANANTIAL

La magia de manantial surge con tanta fuerza en el interior de los personajes que puede abrumarles y explotar fuera de su control. Los personajes con manantiales pueden recuperar conjuros a lo largo del día, lo que les proporciona poder a lo largo de incontables batallas, pero el flujo abrumador de la magia podría formar una oleada violenta en cualquier momento.

Rareza: Raro

Tu manantial, por definición, no está por completo bajo tu control. La contradicción inherente es que tienes un potencial mayor de poder, pero no puedes utilizarlo exactamente como tú quieres. Tanto si lo ves como una dádiva o como una maldición, exige de ti cierto grado de rendición si quieres utilizar tu magia.

Un manantial mágico a menudo forma parte intrínseca de la propia magia del lanzador, ya sea concedido o heredado. Los personajes también pueden obtener manantiales de magia como regalo de seres poderosos o cuando se les libera de otras fuentes de energía mágica potente. Estar cerca cuando un artefacto es destruido o un ser mágico poderoso muere podría, raramente, dejar un manantial permanente en un personaje.

Elegir el arquetipo de mágico de manantial a continuación te concede las aptitudes relacionadas con ese tipo de magia. Este es un arquetipo de clase, elegido a 1.er nivel tal y como se explica más adelante. Considera qué fuente sería la más satisfactoria para tu personaje y piensa cómo se siente al experimentar el influjo de la magia de manantial. ¿Notas el manantial como parte verdadera de tu ser? ¿Como si un ajeno no deseado obrara su voluntad a través de ti? ¿Como un problema a resolver? ¿Como un aspecto de ti mismo con el que alcanzar un acuerdo? Tal y como se indica en el arquetipo, las situaciones de tensión elevada hacen rodar la magia de manantial. Puedes discutir con tu DJ para refinar qué tipo de situaciones podrían ser de elevada tensión para ti y no para otros personajes.

Cómo utilizar la magia de manantial

La magia de manantial es muy apropiada para los oráculos que luchan para manejar una magia aparentemente inagotable enviada de los dioses sin que haya sido pedida y para hechiceros con un poder en bruto excepcional pero sin una disciplina excepcional. Más raramente, una musa particularmente interesada podría conceder a un bardo un manantial de irresistible energía creativa a cambio de utilizarlo para humillar o abatir a un señor feérico rival con un riesgo personal enorme. Los convocadores raramente experimentan manantiales debido a la naturaleza de su vínculo con su eidolón, pero cuando lo hacen, el manantial suele estar conectado a una esencia mágica asociada al mismo. Cuando se envía por un ser como por ejemplo un dios, este poder suele ser una jugada ambiciosa para hacer avanzar uno o más planes de largo alcance.

Variante multiclase

Como variante, un DJ podría considerar la aplicación de magia de manantial a personajes con la dedicación multiclase oráculo o hechicero para representar la lucha por el control de sus nuevos poderes. Si se utiliza de esta forma, podrías permitir a los jugadores que quieran representar cómo domina su personaje el poder creciente que eliminen el arquetipo de mágico de manantial cuando obtienen un nivel apropiado sin reconvertir.

Áreas de magia de manantial

Un DJ podría poner en práctica la magia de manantial en áreas donde hay una sobrecarga de magia o donde la magia es inestable. Cuando se utiliza de esta forma, puedes aplicar efectos elegidos del arquetipo de mágico de manantial a todos los lanzadores de conjuros del área, o incluso conceder el arquetipo a los lanzadores del área como un arquetipo temporalmente gratuito.

Los desolados Yermos de Maná podrían ser un buen lugar para utilizar este estilo de magia de manantial. Para otros planos, el Primer Mundo (el extraplanario hogar de las hadas) y el caótico Torbellino son excelentes candidatos.

Mágico de manantial (arquetipo de clase)

La fuente de tu magia lucha contra tu control, siempre presionando para ser liberada.

Magia de manantial 1.º

Recuperas rápidamente el poder mágico, pero puede ser difícil para ti controlarlo. Debes seleccionar Dedicación de mágico de manantial como tu dote de clase de 2.º nivel.

Prerrequisitos: debes tener una clase que lanza conjuros con un repertorio.

Ajustes de mágico de manantial: aprendes conjuros de la forma normal para tu clase, pero tu lanzamiento de conjuros espontáneos cambia de la siguiente forma.

Puedes lanzar menos conjuros cada día a menos que obtengas más conjuros gracias a tu manantial. Reduce en 1 tu número de espacios de conjuro de cada nivel. Reduce en 1 el número de trucos que obtienes debido a tu clase.

Un manantial de magia te llena de poder que no se encuentra por completo bajo tu control. Cuando tiras iniciativa para un encuentro de combate no trivial, así como en otras situaciones de alta tensión a determinar por el DJ, la magia brota de tu interior. Haz una prueba plana CD 6.

Éxito crítico Recuperas temporalmente un espacio de conjuro gastado de cualquier nivel a tu elección. El espacio de conjuro temporal dura 1 minuto, y si no has usado para ese entonces, experimentas una oleada de manantial inmediata (pág. 224).

Éxito Como éxito crítico, excepto que determinas aleatoriamente el nivel del espacio de conjuro de entre tus tres niveles de conjuro superiores (o todos, si tienes menos de tres). El espacio dura 3 asaltos en lugar de 1 minuto.

Fallo Generas una oleada de manantial, con un nivel de conjuro elegido al azar entre tus tres niveles de conjuro superiores (o todos, si tienes menos de tres).

No puedes obtener un espacio de conjuro temporal más de dos veces al día. Si obtendrías un espacio de conjuro temporal para un nivel que carece de espacios gastados, no hay efecto. Si utilizas un espacio temporal para lanzar un conjuro con duración, el conjuro acaba cuando habrías perdido el espacio si su duración aún no ha terminado. Si tiras por magia de manantial cuando dispones de un espacio de conjuro temporal, automáticamente fallas la prueba plana.

Dotes adicionales: 8.º Resonancia energética (*Guía del jugador avanzada*, pág. 131), Relé de conjuros (*Guía del jugador avanzada*, pág. 131), **10.º** Poder creciente (*Guía del jugador avanzada*, pág. 104), **16.º** Conjuro portentoso (*Guía del jugador avanzada*, pág. 105), **18.º** Conjuro resonante (*Guía del jugador avanzada*, pág. 133)

DEDICACIÓN DE MÁGICO DE MANANTIAL — DOTE 2

RARO · ARQUETIPO · CLASE · DEDICACIÓN

Prerrequisitos magia de manantial

Ya no tienes límite sobre cuántos espacios de conjuro temporales puedes obtener al día a partir de la magia de manantial.

Especial No puedes seleccionar ninguna otra dote de dedicación hasta haber obtenido por lo menos otras dos dotes del arquetipo mágico de manantial.

CONTROL DE MANANTIAL — DOTE 4

ARQUETIPO · FORTUNA

Prerrequisitos Dedicación de mágico de manantial

Cuando generas una oleada de manantial, tira dos veces en la tabla 5-2 (pág. 224) y elige el resultado. Esto no se aplica cuando haces que otra criatura genere una oleada de manantial.

SURGENCIA URGENTE — DOTE 6

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de mágico de manantial

Frecuencia una vez cada 10 minutos

Desencadenante Un enemigo te reduce a 0 PG, un enemigo te impacta críticamente o bien fallas críticamente una tirada de salvación contra un efecto de un enemigo.

La derrota te permite acceder a tu manantial. Haz la prueba plana para la magia de manantial. Si obtienes un éxito crítico, puedes elegir entre obtener un espacio de conjuro temporal y que el enemigo desencadenante sufra una oleada de manantial. Esta oleada funciona como lo haría en tu caso, y la única diferencia es que surge de tu enemigo.

OLEADA DE INTERFERENCIA — DOTE 12

ABJURACIÓN · ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de mágico de manantial

Desencadenante Una criatura que puedes ver Lanza un conjuro.

Requisitos Tienes un espacio de conjuro sin gastar y puedes ver las manifestaciones del conjuro desencadenante.

Sobrecarga de magia el conjuro desencadenante. Gastas un espacio de conjuro e intentas contrarrestar el conjuro desencadenante utilizando la energía de dicho espacio. Si el conjuro desencadenante está en tu repertorio y el espacio de conjuro gastado es de un nivel lo suficientemente alto como para lanzarlo, no sufres penalizador alguno. De lo contrario, sufres un penalizador -2 a la prueba de contrarrestar si el conjuro desencadenante se ha lanzado utilizando la misma tradición mágica que lanzas tú, o un penalizador -5 si se ha lanzado utilizando una tradición diferente.

Si el conjuro desencadenante se contrarresta con éxito, crea una oleada de manantial en su lanzador, además de los efectos normales de ser contrarrestado. Si no es contrarrestado, tu espacio de conjuro gastado crea una oleada de manantial en ti.

Especial Esta dote tiene el rasgo correspondiente a la tradición de conjuros que lanzas (arcana, divina, ocultista o primigenia).





Oleadas de manantial

Cuando tu magia de manantial queda fuera de control, se convierte en una oleada de manantial. Típicamente, esto sucede cuando fallas la prueba plana de magia de manantial, pero otras dotes de mágico de manantial tienen efectos que a veces hace que generes una oleada de manantial, o incluso podrían causársela a tus enemigos.

Tira 1d20 y utiliza la tabla 5-2: oleadas de manantial a continuación para determinar el efecto de la oleada. Si el efecto requiere un tipo de daño, el DJ lo elige basándose en los tipos de conjuros que conoces o en tu ubicación actual. La oleada de manantial utiliza tu CD de conjuros. No tienes control alguno sobre la forma en que se manifiesta tu oleada de manantial. En ese punto de origen de tus oleadas de manantial, y no quedas al margen de sus efectos. Si obligas a un enemigo a generar una oleada, él es el punto de origen de la misma y no tú.

Si tu manantial fue concedido por un ser como un dios o una musa, las intenciones del ser podrían a veces alterar los resultados de las oleadas de manantial, otra sala de punto de origen para una tarea en cualquier punto a 30 pies (*9 m*) si el DJ determina que esto encaja con la situación. Por ejemplo, en lugar de un daño incontrolado, el ser podría elegir que resulten dañadas sólo las criaturas que se oponen a su plan, incluso si se trata de tus aliados.

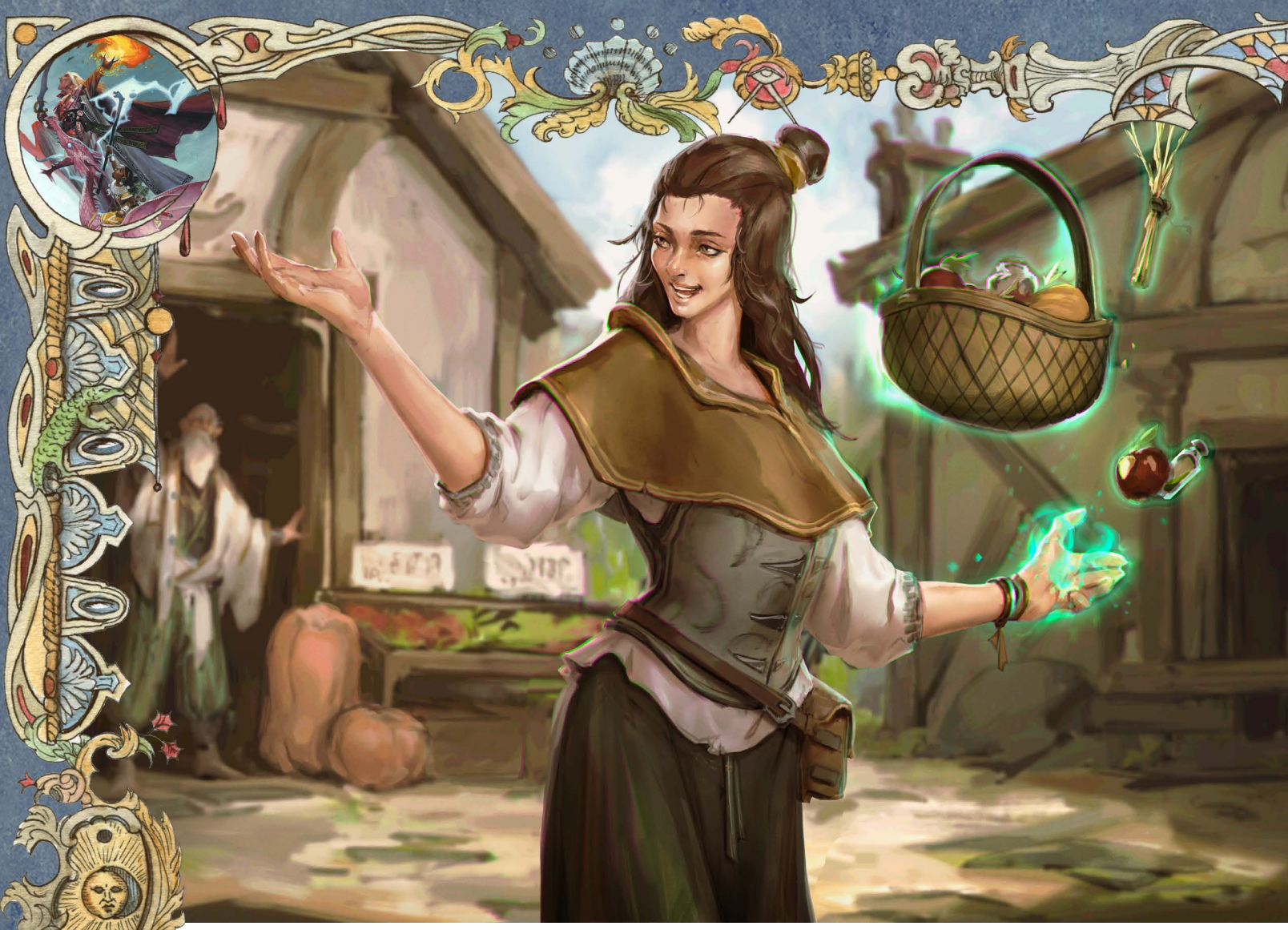
Una oleada de manantial siempre tiene el rasgo de tu tradición mágica, más cualquier otro rasgo que aparece entre paréntesis al final de los efectos de la oleada.

TABLA 5-2: OLEADAS DE MANANTIAL

d20	Efecto
1	**Energía desatada** (evocación) Energía en bruto inflige 2d6 daño por nivel de conjuro de la oleada (salvación básica de Reflejos) en una explosión de 10 pies (*3 m*).
2	**Expulsión de energía positiva** (curación, nigromancia, positivo) La energía positiva explota hacia afuera, curando a las criaturas vivas 1d8 Puntos de Golpe por nivel de conjuro de la oleada en una explosión de 20 pies (*6 m*). Las criaturas muertas vivientes, en lugar de ello sufren la misma cantidad de daño positivo, con derecho a una salvación básica de Reflejos.
3	**Sifón de masas** (transmutación) Las criaturas y los objetos en una emanación de 30 pies (*9 m*) se vuelven prácticamente

	ingrávidas hasta el final de tu siguiente turno. Las criaturas prácticamente ingrávidas pueden Trepar a su veracidad terrestre y Saltar hacia arriba lo mismo que podrían Saltar horizontalmente de forma normal.
4	**Némesis mágica** (conjuración, teletransporte) Una criatura al azar conectada con tu magia (o enemiga de la misma) aparece a 60 pies (*18 m*) o menos. La criatura debería ser de un nivel aproximadamente igual al de un animal convocado por *convocar animal* del nivel de conjuro, aunque puede ser de cualquier tipo. El DJ determina la criatura específica. La criatura es malintencionada hacia ti y amistosa hacia tus enemigos aparentes. Al cabo de 1 minuto, la criatura puede elegir entre volver a su lugar de origen o permanecer. No es una criatura convocada ni un esbirro.
5	**Transformación monstruosa** (mental, morfismo, transmutación) Tu cabeza y tus brazos se transforman en una imitación exagerada de una criatura conectada a tu magia durante 1 minuto. El DJ determina la criatura. Obtienes un modificador por estatus a las tiradas de daño con armas y sin armas igual al nivel de conjuro. Al inicio de cada uno de tus turnos mientras estás transformado, debes tener éxito en una salvación de Voluntad o quedar confundido hasta el inicio de tu siguiente turno. Con un éxito crítico, puedes acabar el efecto por completo, perdiendo también el bonificador por estatus.
6	**Vendaval repentino** (aire, evocación) El clima en una emanación de 40 pies (*12 m*) queda alterado. Fuertes vientos soplan en una dirección aleatoria durante 1 minuto. Cada criatura que inicia su turno en el área debe tener éxito en una salvación de fortaleza o quedar tumbada (y verse empujada 10 pies [*3 m*] con un fallo crítico) y debes tener éxito en esta salvación inmediatamente después de la oleada. Cualquier movimiento contra el viento se considera terreno difícil, o terreno difícil mayor si estás volando.
7	**Temblor** (evocación, tierra) La tierra tiembla en una emanación de 40 pies (*12 m*). Toda criatura en una superficie debe tener éxito de inmediato en una salvación de fortaleza o quedar tumbada. La superficie se convierte a continuación en terreno difícil durante 1 minuto.
8	**Voz opresiva** (adivinación, mental, no letal) La voz de tu musa, tu dios, un antepasado u otro ser apropiado abruma repentinamente tu mente. Debes hacer una tirada de salvación de Voluntad. Sufres 1d4 daño mental por nivel de conjuro con derecho a una salvación básica de Voluntad. Con un fallo, también quedas aturdido 1 (aturdido 2 con un fallo crítico).
9	**Chubasco de baratijas** (ilusión) Ilusiones visuales de objetos relacionados con tu magia caen como la lluvia en una explosión de 40 pies (*12 m*) durante 1 minuto, concediendo ocultamiento en esa área. Las criaturas pueden intentar descreer esta ilusión (*Reglas básicas*, pág. 298).
10	**Erupción antimágica** (abjuración) La oleada intenta contrarrestar un conjuro al azar activo sobre ti y sobre cada criatura en una explosión de 10 pies (*3 m*).
11	**Emisión mental** (adivinación, detección, mental) Durante 1 minuto, todo el que está a 30 pies (*9 m*) o menos de ti puede oír tus pensamientos superficiales.
12	**Abrazo frondoso** (conjuración, planta) Plantas y zarcillos crecen de todas las superficies a 20 pies (*6 m*) o menos, haciendo que todas las criaturas del área queden inmovilizadas a menos que tengan éxito en una salvación de Reflejos. La CD de huir es igual a la CD de conjuros.
13	**Tinte de terror** (emoción, encantamiento, mental, miedo) Todas las criaturas a 20 pies (*6 m*) o menos se ven afectadas por un fuerte temor. Tienen derecho a una salvación de Voluntad, quedando asustadas 1 con un fallo o asustadas 2 con un fallo crítico.
14	**Que empiece la música** (auditivo, ilusión) Durante 1 minuto, eres seguido por un tema de música orquestal vinculado al contenido emocional de las acciones que llevas a cabo. Esto te concede un bonificador +2 por estatus a las pruebas de Diplomacia, Intimidación e Interpretación, un penalizador -2 por estatus a las pruebas de Engaño y hace virtualmente imposibles determinados usos del Sigilo. Podría tener otros efectos a discreción del DJ.
15	**Extraer la vida** (nigromancia) La oleada absorbe tu fuerza vital y tu fuerza física. Quedas drenado 1 y condenado 1, además de debilitado 2 durante 1 minuto.
16	**Barrera ablativa** (abjuración) La energía forma una barrera protectora que se reduce lentamente conforme las criaturas del área sufren daño. Todas las criaturas en una explosión de 40 pies (*12 m*) obtienen tanta resistencia a todo el daño como el doble del nivel de conjuro de la oleada durante hasta 1 minuto. Siempre que una criatura aplica esta resistencia, la resistencia de todas las criaturas afectadas se reduce en 1. El efecto se acaba para todas las criaturas cuando se reduce a 0.
17	**Plagas luminosas** (ilusión, visual) Numerosas pequeñas criaturas voladoras (como por ejemplo murciélagos o colibríes) hechas de luz brillante de colores surgen de ti, volando en un cono de 30 pies (*9 m*). Tú y todas las criaturas del cono debéis tener éxito en una salvación de Voluntad o quedar deslumbrada durante 1 minuto, o cegadas durante 1 asalto y después deslumbradas durante 1 minuto con un fallo crítico.
18	**Confusión emocional** (emoción, encantamiento, mental) Te abruma un remolino de emociones conflictivas, debido a la oleada de magia. Durante 1 minuto, haz una prueba plana CD 11 al inicio de cada uno de tus turnos. Con un éxito, obtienes un bonificador +2 por estatus a todas las tiradas de ataque, tiradas de salvación y pruebas de habilidad; con un fallo, en su lugar sufres un penalizador -2 por estatus a todas ellas.
19	**Chaparrón repentino** (agua, evocación) El agua cae en cascada desde lo alto, apagando los fuegos no mágicos en una explosión de 10 pies (*3 m*) e intentando contrarrestar los fuegos mágicos.
20	**Oleada de conjuros** Lanzas de inmediato cualquier conjuro de tu repertorio del nivel de conjuro de la oleada o menor (o de tus conjuros preparados o innatos si no tienes repertorio pero has sido obligado a generar una oleada de manantial). Debes elegir un conjuro que requiera 3 o menos acciones para lanzarse.

SECRETOS DE LA MAGIA
INTRODUCCIÓN
PUNTOS ESENCIALES DE LA MAGIA
CLASES
CONJUROS
OBJETOS MÁGICOS
EL LIBRO DE LA MAGIA ILIMITADA
GLOSARIO E ÍNDICE



MAGIA PERSISTENTE

Si bien la mayor parte de Golarion dispone de una cantidad sustancial de magia, no hay en todas partes. En otros mundos, sin embargo, la magia podría estar en todos los lugares, formando parte de la vida cotidiana. Las criaturas de dichos mundos tienen afinidad con por lo menos una de las tradiciones mágicas y la mayoría son capaces de, por lo menos, lanzar conjuros sencillos.

Rareza: Raro

Los DJ pueden utilizar las reglas de magia persistente descritas aquí para crear mundos donde la magia fluye libremente (o para alterar tan sólo partes de un escenario para que sean especialmente altas en magia; consulta la pág. 230 para ideas sobre cómo incorporar las reglas de magia persistente al escenario de los Presagios Perdidos).

Añadir rasgos mágicos a una campaña puede enriquecer el escenario y hacerlo más memorable. Quizá un suceso mágico y cataclísmico convirtió parte del mundo en un yermo desolado: estas llanuras desoladas podrían albergar a un suficiente magia residual como para aplicar las reglas de magia persistente. Las criaturas y los personajes en un área podrían tener todas el rasgo arcano, o los lagos de montaña vinculados con el Plano Elemental del Agua podrían infundir magia primigenia en el terreno circundante y en sus habitantes. Los constantes esfuerzos de sectas secretas podrían hacer que el poder se filtre a las cloacas y los túneles bajo una pujante ciudad.

El DJ debe decidir cuando crea una campaña si utiliza en ella las reglas de magia persistente. En las campañas de magia persistente, los jugadores eligen el rasgo mágico asociado con sus personajes, pudiendo elegir de entre los bagajes y las dotes de magia persistente que empiezan en la pág. 227. Como quiera que la magia persistente representa un ligero incremento de poder en su conjunto, se recomienda que si algún personaje del escenario tiene acceso a la misma, todos los personajes lo tengan para mantener el equilibrio.

Rasgos de tradición

Todas las criaturas en una campaña de magia persistente, incluyendo los PJs, tienen un rasgo asociado con una de las tradiciones mágicas. A destacar que este rasgo es inherente y una circunstancia de la naturaleza, independiente de la elección de clase: un personaje con el rasgo de la tradición primigenia sigue pudiendo estudiar para convertirse en mago y lanzar conjuros arcanos. Consulta la pág. 228 para poder ajustar las estadísticas de las criaturas en las áreas de magia persistente. Podrías ver mantícoras primigenias, ogros arcanos, dragones de oro ocultistas o gólems de carne divinos.

Las criaturas (incluyendo los personajes) obtienen lo siguiente:

- Un rasgo asociado a una de las tradiciones mágicas: arcana, divina, ocultista o primigenia.
- La aptitud de lanzar un truco (los PJs eligen uno durante la creación de personaje) de la tradición asociada con dicho rasgo.
- La actividad Lanzar un conjuro.
- Un nivel de competencia en las CD de conjuros y en las tiradas de ataque de conjuro con la tradición elegida igual a su CD o a su nivel mayor de competencia en las CD de conjuros, el mayor de ambos. Puedes elegir cualquier puntuación de característica mental (Inteligencia, Sabiduría o Carisma) para asociarla con los conjuros innatos concedidos por la mafia persistente.
- Acceso a los bagajes y las dotes con el rasgo de magia persistente (ver más abajo).

Bagajes mágicos

Los personajes en las campañas de magia persistente eligen sus bagajes de la forma normal, pero también tienen acceso a otros que representan la influencia de una magia constante y potente durante su vida. Algunos de estos bagajes determinan su rasgo mágico innato.

Marcado por la energía — Bagaje

RARO MAGIA PERSISTENTE

La exposición a un suceso mágico significativo te sobrecargó de energía mágica. Quizá te viste expuesto a niveles peligrosos de energía mágica que te dejaron cerca de la muerte, o bien la desarrollaste a lo largo de una exposición a largo plazo a una fuente de magia poderosa.

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

Tu rasgo mágico innato es primigenio. Elige ácido, electricidad, frío, fuego, fuerza, negativo, positivo o sónico. Dispones del nivel entrenado en una habilidad de Saber asociada con la energía elegida, como por ejemplo Saber (fuego) y obtienes tanta resistencia a dicho tipo de energía como la mitad de tu nivel (mínimo 1).

Tutor místico — Bagaje

RARO MAGIA PERSISTENTE

Te has pasado años prediciendo, identificando y dominando los talentos mágicos innatos de quienes te rodean. Un mundo rico en magia te ha enseñado que nunca sobra el entrenamiento cuando todo el mundo a tu alrededor es capaz de utilizar la magia.

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

Tu rasgo mágico innato es arcano u ocultismo. Dispones del nivel entrenado o bien en Arcanos u Ocultismo, dependiendo de tu rasgo mágico innato y de la habilidad Saber (Academia). Obtienes la dote de habilidad Reconocer conjuro.

Investigador de oleadas — Bagaje

RARO MAGIA PERSISTENTE

Desde ríos que embrujan a todos los que se les acercan a bosques que hablan a través de mensajes oníricos, has visto y estudiado muchos tipos de terreno mágico. El mundo está rico magia que puede afectar a la tierra en sí, y has viajado extensamente para aprender la forma de identificar las rarezas del terreno mágico allá donde tienen lugar.

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

Dispones del nivel entrenado a elegir entre Naturaleza y Ocultismo y la habilidad Saber (terreno mágico). Obtienes la dote de habilidad Experiencia en un terreno.

Dotes

Esta sección presenta nuevas dotes que sólo están disponibles para criaturas o personajes pertenecientes a campañas de magia persistente. Todas ellas son dotes de clase, pero pueden ser adquiridas por cualquier clase. Cuando adquieres esta dote, obtiene el rasgo apropiado para tu clase.

Lanzamiento de trucos — Dote 2

RARO MAGIA PERSISTENTE

Incrementas tu aptitud para lanzar conjuros simples. Obtienes dos trucos adicionales de la tradición correspondiente a tu rasgo.

Lanzamiento de conjuros básico — Dote 4

RARO MAGIA PERSISTENTE

Prerrequisitos Lanzamiento de trucos

Incrementas tu aptitud para lanzar conjuros. Obtienes los beneficios de lanzamiento de conjuros básicos que conceden los arquetipos de lanzadores de conjuros (*Reglas básicas*, pág. 219), obteniendo un repertorio de conjuros. Cada vez que obtienes un espacio de conjuro de un nivel nuevo debido a los beneficios de lanzamiento de conjuros básico, experto y maestro gracias a las dotes de magia persistente, añades un conjuro del nivel apropiado a tu repertorio: un conjuro común de la tradición mágica correspondiente a tu rasgo o bien otro conjuro de dicha tradición que has aprendido o descubierto.

Lanzamiento de conjuros experto — Dote 12

RARO MAGIA PERSISTENTE

Prerrequisitos Lanzamiento de conjuros básico

Obtienes los beneficios del arquetipo lanzamiento de conjuros experto.

Lanzamiento de conjuros maestro — Dote 18

RARO MAGIA PERSISTENTE

Prerrequisitos Lanzamiento de conjuros experto

Obtienes los beneficios del arquetipo lanzamiento de conjuros maestro.

SECRETOS DE LA MAGIA
INTRODUCCIÓN
PUNTOS ESENCIALES DE LA MAGIA
CLASES
CONJUROS
OBJETOS MÁGICOS
EL LIBRO DE LA MAGIA ILIMITADA
GLOSARIO E ÍNDICE



Ajustes de criatura

En un mundo de magia persistente, las criaturas obtienen por lo menos un rasgo asociado con una tradición mágica. Dichos rasgos reflejan la naturaleza mágica innata de la criatura. En áreas de magia persistente localizada, dichos rasgos representan el área en sí.

Ajustes arcanos

La criatura obtiene el rasgo arcano y puede lanzar un solo conjuro innato de la lista de conjuros arcanos una vez al día. Usa el nivel de la criatura (consulta la tabla a continuación) para determinar el nivel del conjuro. Usa la CD de conjuro y la tirada de ataque de conjuros en la tabla si la criatura aún no dispone de dichas estadísticas.

Nivel de criatura	Nivel de conjuro (estadísticas)	Conjuros sugeridos
-1 a 2	Truco (CD 15, ataque +7)	*aturdir, detectar magia, escudo, proyectil telecinético*
3 a 4	1.º (CD 18, ataque +10)	*hechizar, paso ligero, zarcillos macabros, proyectil mágico, dormir*
5 a 6	2.º (CD 21, ataque +13)	*contorno borroso, invisibilidad, imagen múltiple, ver lo invisible, escalada de araña*
7 a 8	3.º (CD 23, ataque +15)	*ceguera, bola de fuego, acelerar, pauta hipnótica, relámpago, muro de viento*
9 a 10	4.º (CD 26, ataque +18)	*intermitencia, confusión, escudo de fuego, libertad de movimiento, muro de fuego*
11 a 12	5.º (CD 29, ataque +21)	*capa de colores, nube aniquiladora, cono de frío, comprensión idiomática*
13 a 14	6.º (CD 31, ataque +23)	*cadena de relámpagos, arruinaconjuros, visión verdadera*
15 a 16	7.º (CD 34, ataque +26)	*cuerpo flamígero, rociada prismática, objetivo verdadero*
17 a 18	8.º (CD 35, ataque +27)	*desaparición, horrible marchitamiento, laberinto*
19 a 20	9.º (CD 38, ataque +30)	*tormenta de meteoritos, esfera prismática*
21 o mayor	10.º (CD 42, ataque +34)	*detener el tiempo, deseo*

Ajustes divinos

La criatura obtiene el rasgo divino y puede lanzar un solo conjuro innato de la lista de conjuros divinos una vez al día. Usa el nivel de la criatura (consulta la tabla a continuación) para determinar el nivel del conjuro. Usa la CD de conjuro y la tirada de ataque de conjuros en la tabla si la criatura aún no dispone de dichas estadísticas.

Nivel de criatura	Nivel de conjuro (estadísticas)	Conjuros sugeridos
-1 a 2	Truco (CD 15, ataque +7)	*detectar magia, lanza divina, orientación, luz*
3 a 4	1.º (CD 18, ataque +10)	*destierro, bendecir, curar, santuario*
5 a 6	2.º (CD 21, ataque +13)	*doblar a muertos, restablecimiento, silencio, arma espiritual*
7 a 8	3.º (CD 23, ataque +15)	*oscuridad pavorosa, heroísmo, terreno santificado, luz abrasadora*
9 a 10	4.º (CD 26, ataque +18)	*ira divina, inmunidad a los conjuros*
11 a 12	5.º (CD 29, ataque +21)	*plaga abisal, descarga flamígera, recado, guardián espiritual*
13 a 14	6.º (CD 31, ataque +23)	*barrera de cuchillas, poder de la justicia*
15 a 16	7.º (CD 34, ataque +26)	*explosión de eclipse, égida de energía, explosión solar*
17 a 18	8.º (CD 35, ataque +27)	*aura divina, epidemia espiritual*
19 to 20	9th (DC 38, attack +30)	*presencia abrumadora, aullido de la banshee*
21 o mayor	10.º (CD 42, ataque +34)	*milagro, reanimación*

Ajustes ocultistas

La criatura obtiene el rasgo ocultista y puede lanzar un solo conjuro innato de la lista de conjuros ocultistas una vez al día. Usa el nivel de la criatura (consulta la tabla a continuación) para determinar el nivel del conjuro. Usa la CD de conjuro y la tirada de ataque de conjuros en la tabla si la criatura aún no dispone de dichas estadísticas.

Nivel de criatura	Nivel de conjuro (estadísticas)	Conjuros sugeridos
-1 a 2	Truco (CD 15, ataque +7)	*toque gélido, orientación, sonido fantasmal, escudo*
3 a 4	1.º (CD 18, ataque +10)	*destierro, hechizar, miedo, zarcillos macabros, rayo de debilitamiento*
5 a 6	2.º (CD 21, ataque +13)	*oscuridad, falsa vida, paranoia*
7 a 8	3.º (CD 23, ataque +15)	*cautivar, acelerar, lentificar*
9 a 10	4.º (CD 26, ataque +18)	*confusión, asesino fantasmal, sugestión*
11 a 12	5.º (CD 29, ataque +21)	*plaga abisal, tentáculos negros, desesperación aplastante*
13 a 14	6.º (CD 31, ataque +23)	*debilidad mental, repulsión, explosión espiritual*
15 a 16	7.º (CD 34, ataque +26)	*máscara del terror, visiones de peligro, distorsionar la mente*
17 a 18	8.º (CD 35, ataque +27)	*laberinto, mente, canción espiritual, danza incontrolable*
19 a 20	9.º (CD 38, ataque +30)	*exigencia telepática, canción insondable*
21 o mayor	10.º (CD 42, ataque +34)	*alterar la realidad, verdad inventada*

Ajustes primigenios

La criatura obtiene el rasgo primigenio y puede lanzar un solo conjuro innato de la lista de conjuros primigenios una vez al día. Usa el nivel de la criatura (consulta la tabla a continuación) para determinar el nivel del conjuro. Usa la CD de conjuro y la tirada de ataque de conjuros en la tabla si la criatura aún no dispone de dichas estadísticas.

Nivel de criatura	Nivel de conjuro (estadísticas)	Conjuros sugeridos
-1 a 2	Truco (CD 15, ataque +7)	*arco eléctrico, flamear*
3 a 4	1.º (CD 18, ataque +10)	*curar, saltar, colmillo mágico, pasar sin dejar rastro*
5 a 6	2.º (CD 21, ataque +13)	*piel robliza, agrandar, resistir energía, estallar*
7 a 8	3.º (CD 23, ataque +15)	*ceguera, lentificar, nube apestosa*
9 a 10	4.º (CD 26, ataque +18)	*caminar por el aire, libertad de movimiento, niebla sólida*
11 a 12	5.º (CD 29, ataque +21)	*nube aniquiladora, forma elemental, muro de hielo*
13 a 14	6.º (CD 31, ataque +23)	*polimorfar funesto, campo de vida, zarcillos enmarañantes*
15 a 16	7.º (CD 34, ataque +26)	*explosión de eclipse, regenerar, explosión solar, erupción volcánica*
17 a 18	8.º (CD 35, ataque +27)	*terremoto, horrible marchita miento, vientos de castigo*
19 a 20	9.º (CD 38, ataque +30)	*enemistad de la Naturaleza, tormenta de venganza*
21 o mayor	10.º (CD 42, ataque +34)	*cataclismo, fenómeno primigenio*

Terreno mágico

Desde una ciudad donde extrañas luces vuelan de una calle a otra, una caverna que no puede ser hallada mediante escudriñamiento o una ciénaga donde retozan las ilusiones, el terreno mágico puede crear lugares y desafíos memorables. Esta sección describe algunos tipos de terreno mágico que el DJ puede usar en un escenario de magia persistente. El tamaño y ubicación de cada tipo de terreno queda enteramente a su albedrío. Los efectos del terreno mágico pueden ser constantes, o bien ocurrir tan sólo bajo determinadas circunstancias, como por ejemplo un bosque que sólo alberga una potente magia arcana de noche, o que cada siglo, un eclipse en el solsticio de invierno somete a una ciudad cercana a un hambre malsana.

El terreno mágico encaja bien con las campañas de magia persistente, pero se puede utilizar en cualquier campaña como forma de crear encuentros únicos y memorables.

Terreno mágico ocultista

En las áreas de magia ocultista, las emociones son más vivas, las pasiones arden y las intenciones misteriosas están por todas partes.

Toda criatura que lanza un conjuro de ocultismo obtiene un bonificador +1 por circunstancia a las salvaciones de Voluntad, las pruebas de Engaño, las pruebas de Diplomacia, las pruebas de Intimidación y las pruebas de Interpretación hasta el final de su siguiente turno.

Terreno mágico primigenio

En áreas de magia primigenia, la vida vegetal es más frondosa, las experiencias son más vividas y los instintos más acusados; la propia tierra parece vibrante y viva.

Las criaturas que lanzan aquí un conjuro primigenio obtienen un bonificador +10 pies (*3 m*) por estatus a sus Velocidades hasta el final de su siguiente turno.

Terreno metamágico

Todo conjuro elegible lanzado en ese terreno tiene un efecto metamágico particular añadido, típicamente Conjuro de alcance o Extender conjuro (*Reglas básicas*. pág. 134). Si el lanzador utiliza una acción metamágica antes de lanzar un conjuro, dicha acción sobrepasa el efecto metamágico del terreno. Estas áreas suelen parecer normales, pero cuando un lanzador empieza a Lanzar un conjuro, surgen a su alrededor fuentes de energía mágica.

Tereno de oleada de energía

Elige un tipo de energía (ácido, electricidad, frío, fuego, fuerza, negativo, positivo o sónico). Siempre que un efecto mágico inflige daño de dicho tipo, inflige daño adicional (por lo general 1d6 de daño adicional, pero el DJ puede incrementar o disminuir la cantidad para mostrar áreas más fuertes o más débiles de energía emergente).

Terreno potenciado

Este tipo de terreno potencia los conjuros que se lanzan desde su interior. Un área de terreno potenciado podría alterar cualquier cosa desde un solo conjuro hasta una escuela de magia o tradición mágica completa. Estas áreas varían enormemente en apariencia, mostrando la influencia del tipo específico de magia potenciada. Los conjuros que coinciden con los criterios se potencian 1 nivel por encima del nivel de conjuro al que han sido lanzados.

Terreno tocado por los conjuros

El terreno tocado por los conjuros, o bien está encantado con un efecto de conjuro permanente, o bien lanza conjuros de forma periódica.

Efectos de conjuro permanentes: este terreno, o todas las criaturas en él, está afectado por cierto conjuro. Por ejemplo, podrían verse afectadas por *intermitencia*, o bien cualquier criatura que intenta saltar se ve afectada automáticamente por un conjuro de *saltar*. Esta podría ser una condición requerida para que una criatura obtuviera los efectos.

Lanzamiento periódico de conjuros: el terreno en sí lanza conjuros a intervalos fijos. Dichos conjuros pueden afectar a todas las criaturas, a criaturas al azar o a ciertas subcategorías de criaturas a discreción del DJ, y podrían requerir una condición específica antes de tener lugar.

Secretos de la magia
Introducción
Puntos esenciales de la magia
Clases
Conjuros
Objetos mágicos
El libro de la magia ilimitada
Glosario e índice



La magia persistente en el Mar Interior

Hay muchos lugares en Golarion que podrían encajar temáticamente en campañas que incluyan magia persistente o magia persistente localizada. Los siguientes son algunos ejemplos de cómo los DJ podrían aplicar las reglas de magia persistente a algunas de dichas áreas.

Absalom y la isla de la Piedra Estelar

Rastros del poder divino del dios muerto Aroden podrían crear áreas de magia persistente. Las criaturas de cualquier tipo podían obtener el rasgo divino.

La Catedral de la *Piedra Estelar*: la magia de la *Piedra Estelar* podría convertir ese terreno en divino y tocado por los conjuros.

La Garra del Tirano: el lugar de la derrota del Tirano Susurrante sigue imbuido de poderosa magia nigromántica. En esta zona, los conjuros nigrománticos podían verse potenciados.

Alta Mar

Incluso las aguas de Alta Mar podrían albergar ubicaciones donde la magia es persistente.

Las ruinas de Azlant: las diversas ruinas azlantes podrían contener diversas variaciones de efectos de magia persistente, que con mucha probabilidad potenciarían o afectarían a la magia arcana.

El Ojo de Abendego: la tormenta incesante podría potenciar y reforzar la magia que afecta el aire o el viento. Las criaturas en dicha zona podrían obtener el rasgo magia primigenia.

El Camino Dorado

En su mayor parte debido a la influencia de la Antigua Osirion, podrían aparecer en la región tramos de terreno divino tocado por los conjuros.

El Desierto Negro: el poder de la muerte en vida florece en esta Bóveda a gran profundidad en las Tierras Oscuras. Todos los conjuros de nigromancia podían verse potenciados, y las criaturas muertas vivientes de esta zona podían obtener el rasgo divino.

La Extensión de Mwangi

La Extensión de Mwangi es una región frondosa que podría tener bolsas de terreno de magia primigenia escondidas a lo largo de sus tierras salvajes.

Mzali: la ciudad-templo de Mzali fue antaño gobernada por reyes del sol divinos. Unas pocas criaturas de este área podrían disponer del rasgo divino, y la magia divina podría verse potenciada en partes de la ciudad propiamente dicha.

Las ruinas de Kho: Estas ruinas de la primera ciudad voladora de los shory, abatida por la tarasca, siguen chisporroteando

con energía mágica. Las criaturas de zonas cercanas a la ciudad caída podrían obtener el rasgo arcano, y la magia arcana podría verse potenciada en dicha área. Puntos específicos entre las ruinas podrían mostrar diversos tipos de terreno de oleada de energía.

EL OJO DEL TERROR

La región de Ojo del Terror ha sido testigo de muchos sucesos de inmenso poder mágico, por lo que bolsas de magia persistente podrían salpicar toda la región.

La Espira del Patíbulo: la derruida fortaleza de Tar-Baphon sigue vibrando de poder. Podría potenciar la magia nigromántica e imbuir a sus habitantes muertos vivientes con el rasgo arcano.

Nirmathas: Nirmathas tiene fuertes conexiones con el Primer Mundo a través de la Floresta Colmillo, y podría estar llena de magia primigenia acerca de portales que dan al primer mundo.

LOS REINOS BRILLANTES

Muchas pequeñas áreas de los Reinos Brillantes contienen portales al Primer Mundo y por lo tanto podrían tener el toque característico de la magia primigenia común a dichas áreas.

El Valle de Lunaoscura: la afinidad de este área por la magia de evocación podría hacer que incluso las criaturas más inocuas fueran capaces de peligrosas explosiones mágicas.

LAS TIERRAS DE LA SAGA

Las Tierras de la Saga son lugares potenciales de magia persistente que potencia los conjuros primigenios. Además, las ruinas thassilonianas podrían potenciar la magia asociada con una escuela de magia en particular (excluyendo la adivinación).

Las Tierras de los Reyes de los Linnorm: lugares con potentes conexiones con el Primer Mundo podrían muy bien considerarse como terreno mágico primigenio.

LAS TIERRAS IMPOSIBLES

Las Tierras Imposibles es la región más infundida por la magia de todo el Mar Interior. A lo largo de sus extensiones podrían hallarse muchos tipos de efectos y de terreno con magia persistente.

Geb: las ciudades de Geb, especialmente su capital (Mechitar), podrían disponer de magia nigromántica potenciada.

Jalmeray: la nación insular podría disponer de terreno de oleadas de energía u otras áreas parecidas que potencian la magia elemental.

Nex: diversas ubicaciones prominentes en el reino mágico podrían potenciar la magia arcana.

LAS TIERRAS QUEBRADAS

Las Tierras Quebradas están marcadas por zonas donde florece la magia primigenia. Las criaturas salvajes de estas regiones podrían mostrar rasgos primigenios.

Los Reinos Fluviales: los Reinos Fluviales, como otros lugares con poderosas conexiones con el Primer Mundo, podrían disponer de áreas de terreno mágico con oleadas primigenias o áreas donde los conjuros primigenios resultan potenciados.

Sarkoris: los efectos residuales de la Herida del Mundo podrían crear poderosos efectos de magia persistente en esta región, reforzando los conjuros conectados con el Abismo pero haciendo que los lanzadores de conjuros que se basen demasiado en ellos corran el riesgo de corromperse.

EL VIEJO CHELIAX

La conexión de Cheliax con el Infierno y los lazos de Nidal con Zon-Kuthon podrían manifestarse como áreas de terreno tocado por los conjuros divino.

La floresta del Túmulo: si bien las influencias feéricas podrían llevar a que hubiera en algunas zonas de terreno mágico primigenio, la Arboleda Invernal donde la primera reina de la casa Thrune hizo su pacto infernal podría estar cubierta de terreno tocado por los conjuros divino fuertemente infernal.

Nidal: el palio de oscuridad sobre Nidal podría ser considerado como un poderoso tipo de terreno tocado por los conjuros en una partida de magia persistente, y podría haber aún más manifestaciones retorcidas de Zon-Kuthon por todo el país.

CÓMO LIMITAR LA MAGIA PERSISTENTE

Esta sección supone que la magia persistente es una opción que el DJ elige para construir una memorable campaña alta en magia con características únicas, pero éstas reglas también pueden utilizarse de una forma que no tenga que ser tan... persistente. Utilizar estas reglas tan sólo en partes específicas del mundo podría hacer que las aventuras tuvieran un aire especial y te permite introducir la magia persistente de una campaña ya en funcionamiento. Puedes imbuir un lugar de cualquier tamaño con magia persistente, desde una nación en la que todos están imbuidos con la afinidad a la magia de fuego hasta un solitario claro del bosque donde ciertos conjuros son más poderosos.

UBICACIONES DE EJEMPLO DE MAGIA PERSISTENTE

Utiliza la siguiente lista como inspiración cuando pienses en lugares de tu campaña donde podrían aplicarse las reglas de magia persistente.

- Una catarata que concede *heroísmo* a cualquiera que sobrevive a una caída desde sus alturas.
- Una caverna que lanza *terreno alucinatorio*, evitando que los espeleólogos encuentren la salida.
- Una fuente remota que elimina una maldición o enfermedad una vez al año a quienes se bañan en sus aguas.
- Un bosque insondable que frecuentemente lanza *maraña* y *enmarañar* sobre las criaturas que no son nativas del mismo.
- Una taberna donde un parroquiano cada noche es designado objetivo de un conjuro de *horribles carcajadas*.



MAGIA RÚNICA THASSILONIANA

El antiguo imperio de Thassilon era gobernado por ocho poderosos magos del aún más antiguo imperio de Azlant. Su líder, Xin, condujo a sus siete aliados, que se convertirían en sus primeros gobernadores y los primeros señores de las runas, a un nuevo país donde poder proseguir sus estudios e iniciar un imperio propio.

Rareza: Raro

Xin y el resto de los señores de las runas centraron sus estudios en los fragmentos discernibles de la naturaleza bruta de la magia, expandiendo el uso y comprensión de las runas de la tradición azlante para elevar la magia rúnica hasta el nivel más alto de su nuevo imperio. Xin empezó con intenciones relativamente elevadas. Centró su investigación en siete poderosas runas que creía representaban escuelas completas de magia, y en unos esquemas mentales y mentalidades asociados que permitieran a un mago dominar por completo dichas escuelas. Xin equiparaba estas siete mentalidades con las virtudes que correspondían a cada una de las siete escuelas de la magia thassiloniana, como por ejemplo la confianza arraigada en la humildad y la pasión impregnada de amor. Más tarde, ofreció una lista de siete recompensas para el uso apropiado de la magia de cada escuela.

Pero su experimentación estaba basada en cimientos poco sólidos. Las runas ofrecían una poderosa tentación para perder el control, convirtiendo las virtudes en vicios. Cuando la humildad se convirtió en orgullo y el amor se convirtió en lujuria, los señores de las runas más poderosos de Xin (Xanderghul de la ilusión y Sorshen del encantamiento) formaron un pacto secreto con los demás para derrocar a Xin y crear un imperio pecaminoso donde cada una de sus siete provincias era el feudo de un señor de las runas y no había autoridad superior alguna capaz de evitar que los magos de cada provincia cayeran más y más hondo en el pecado.

Los señores de las runas gobernaron Thassilon durante muchos siglos, pero nada dura para siempre y el Apocalipsis conocido como la Gran Caída no ahorró a Thassilon la devastación provocada en el resto del mundo. Los señores de las runas fueron avisados con tiempo, y cada uno utilizó medidas extremas para sobrevivir, pero debido a una serie de fallos en sus contingencias, pasarían diez mil años antes de que empezaran a alzarse de nuevo. Cuando los recién alzados señores de las runas chocaron entre sí y muchos héroes aparecieron para oponerse a su retorno, el propio tiempo sufrió tensiones y se desgarró, y una ciudad thassiloniana al completo, antaño protegida del paso de las eras, emergió de nuevo al mundo provista de todo un populacho de habitantes desplazados en el tiempo.

Hoy en día, Nueva Thassilon consiste en dos países opuestos. Mientras que Belimarius, la señora de las runas de la abjuración, gobierna sobre un reino que mantiene las formas antiguas y pecaminosas del final de Thassilon, Sorshen, antaño la señora de las runas del encantamiento, busca pasar página tras un milenio de malignidad y subyugación depravados. Mientras busca la redención, también quienes habitan en su provincia buscan volver al estudio del significado original de las runas, abandonando las formas pecaminosas del caído imperio. Es en el reino de Sorshen, conocido como Eurythnia, donde la comprensión de las runas y de la magia rúnica ha empezado de nuevo a expandirse, una vivaz revolución escolástica que mezcla el redescubrimiento del saber de la fundación de Thassilon con las innovaciones mágicas más relevantes de los diez mil años transcurridos (puedes encontrar lo que piensa sobre la magia rúnica en la pág. 236). El término "señor de las runas" ha empezado a cambiar en la lengua vernácula, puesto que Belimarius y Sorshen son reinas independientes, y no gobernadores de provincias de la Thassilon imperial. Al principio hubo alguna inercia; los practicantes tenían que vencer lo que parecía casi una blasfemia, atreviéndose a denominarse a sí mismos con el mismo título que sus casi divinos gobernantes. Pero al cabo de poco tiempo, quienes seguían la senda de la magia rúnica thassiloniana empezaron a adoptar el apelativo como propio.

Estos nuevos señores de las runas forjan cada cual su propio camino; algunos permanecen en Nueva Thassilon para continuar sus investigaciones, mientras que otros exploran este joven mundo o incluso se vuelven aventureros. No importa qué otras motivaciones puedan tener, los señores de las runas están fascinados con el avance del estudio de la magia rúnica. Lo profundamente que se sumerjan en su mentalidad asociada con la magia es una decisión enteramente personal, y cada señor de las runas tiene su propia perspectiva sobre el asunto. En general es mejor no suponer nada acerca de un señor de las runas en particular antes de pasar tiempo con él para tomarle la medida, puesto que a aquellos que evitan cualquier atisbo de pecado no les gusta que se les ponga en el mismo saco que aquellos que lo practican a fondo, y viceversa.

Las siete escuelas

Se considera que las siguientes siete escuelas son especializaciones apropiadas de la magia rúnica thassiloniana. En este paradigma, los thassilonianos consideraban que la magia de adivinación era algo que todo mago debía aprender, pero que nadie necesitaba tomarse la molestia de dominar.

Abjuración [envidia]

Los señores de las runas de la abjuración se especializan en la magia protectora y en suprimir toda otra magia para glorificar la suya.

Escuelas prohibidas evocación, nigromancia; **Conjuros rúnicos** inicial: *ambición ciega* (*Reglas básicas*, pág. 389), avanzado: *ventaja competitiva* (*Reglas básicas*, pág. 399)



CONJURACIÓN (PEREZA)

Los señores de las runas de la conjuración utilizan su magia para crear lo que necesitan cuando lo necesitan, y llaman a servidores para que obedezcan sus órdenes.

Escuelas prohibidas evocación, ilusión; **Conjuros rúnicos** inicial: *aporte eficiente* (pág. 235), avanzado: *pantano de pereza* (*Reglas básicas*, pág. 404)

ENCANTAMIENTO (LUJURIA)

Los señores de las runas del encantamiento se especializan de magia que obliga y controla la mente de los demás, a menudo para saciar sus propias necesidades y deseos.

Escuelas prohibidas nigromancia, transmutación; **Conjuros rúnicos** inicial: *toque hechizador* (*Reglas básicas*, pág. 398), avanzado: *adoración cautivadora* (*Reglas básicas*, pág. 389)

EVOCACIÓN (IRA)

Los señores de las runas de la evocación canalizan energías destructivas y las dirigen contra todos aquellos que se oponen a su Voluntad.

Escuelas prohibidas abjuración, conjuración; **Conjuros rúnicos** inicial: *esfuerzo de arma* (*Reglas básicas*, pág. 391), avanzado: *celo de batalla* (*Reglas básicas*, pág. 390)

ILUSIÓN (ORGULLO)

Los señores de las ruinas de la ilusión utilizar la magia para crear una apariencia perfecta y engañar a otros mediante trampas, engaños y fintas.

Escuelas prohibidas conjuración, transmutación; **Conjuros rúnicos** inicial: *velo de confianza* (*Reglas básicas*, pág. 399), avanzado: *orgullo delirante* (*Reglas básicas*, pág. 394)

NIGROMANCIA (GULA)

Los señores de las runas de la nigromancia extraen poder de su hambre constante y para prolongar su longevidad, potencialmente hasta la muerte en vida.

Escuelas prohibidas abjuración, encantamiento; **Conjuros rúnicos** inicial: *atiborrar* (*Reglas básicas*, pág. 389), avanzado: *seguir su curso* (*Reglas básicas,* pág. 397)

TRANSMUTACIÓN (AVARICIA)

Los señores de las runas de la transmutación no tan sólo transforman objetos para crear valor, sino que también transforman y potencian su propio poder.

Escuelas prohibidas encantamiento, ilusión; **Conjuros rúnicos** inicial: *apariencia de riqueza* (*Reglas básicas*, pág. 389), avanzado: *metales preciosos* (*Reglas básicas*, pág. 394)



Señor de las runas (arquetipo de clase)

Has aprendido mágica arcana siguiendo la senda de los señores de las runas. Desatas los secretos de una escuela de mágica elegida, prescindiendo de escuelas menores. Aprendes los secretos de la magia rúnica, que son las piedras sillares de la magia. Pero cuidado: podrías sucumbir al pecado en tu búsqueda del poder.

Además aprendes a utilizar armas de asta, las armas de signatura de los señores de las runas, y puedes adquirir los secretos de los antiguos y poderosos objetos mágicos denominados *piedras eón*, que se incrustará en tu piel.

Especialización de señor de las runas [1.º]

Extraes de las runas un poder inconmensurable, a veces llamado magia del pecado. Te asocias con uno de los siete vicios, también conocidos como las siete recompensas del gobierno: envidia (abjuración), gula (nigromancia), avaricia (transmutación), lujuria (encantamiento), orgullo (ilusión), belleza (conjuración) e ira (evocación). El estudio de dichas técnicas a menudo te tienta con el pecado asociado. Si bien apoyarte en ellas te podría corromper, también te podría hacer más poderoso. Si eliges este arquetipo de clase, debes seleccionar Dedicación de señor de las runas como dote de 2.º nivel.

Prerrequisitos: debes ser un mago especializado en una de las siete escuelas, diferentes de la adivinación.

Ajustes de señor de las runas: además del conjuro de escuela normal para tu escuela de magia elegida, aprendes el conjuro de runa inicial asociado con ella, con su escuela ajustada a la que has escogido (si no era ya de la misma). Los conjuros de runa se detallan en las págs. 232 a 233. Tu reserva de Puntos de Foco se incrementa a 2. A 8.º nivel, también aprendes el conjuro de runa avanzado asociado con tu escuela, ajustándola también para que encaje con la que has elegido (si aún no lo era), y tu reserva de Puntos de Foco se incrementa a 3.

Puedes Reenfocar entregándote al pecado de tu escuela en lugar de estudiando tu libro de conjuros. Conforme te vuelves más poderoso, tu indulgencia crece. A 12.º nivel, si te entregas a tu pecado para Reenfocar, si has gastado por lo menos 2 Puntos de Foco desde la última vez que Reenfocaste, recuperas 2 Puntos de Foco en lugar de 1. A 18.º nivel, si te entregas a tu pecado para Reenfocar, si has gastado por lo menos 3 Puntos de Foco desde la última vez que Reenfocaste, recuperas 3 Puntos de Foco en lugar de 1.

Dispones del nivel entrenado en armas de asta marciales. A 11.º nivel, si obtienes experiencia con las armas, adquieres el nivel experto en armas de asta marciales.

Finalmente pierdes la aptitud de preparar o lanzar cualquier conjuro de tus escuelas prohibidas (págs. 232 a 233). Elimina todos los conjuros de dichas escuelas de tu lista, lo que significa que no puedes ni siquiera activar pergaminos y varitas con dichos conjuros.

Dotes adicionales: 2.º Tatuador (pág. 165)

Dedicación de señor de las runas — Dote 2

RARO · ARQUETIPO · CLASE · DEDICACIÓN

Prerrequisitos especialización de señor de las runas

Tu magia rúnica se incrementa, y practicas con el arma asociada de tu escuela. Obtienes un truco adicional de tu escuela arcana elegida y cada vez que subes de nivel (incluyendo éste), añades un conjuro adicional de tu escuela arcana elegida a tu libro de conjuros, con las mismas restricciones que los dos que añades normalmente.

Especial No puedes seleccionar ninguna otra dote de dedicación hasta haber obtenido por lo menos otras dos dotes del arquetipo señor de las runas.

Incrustar *piedra eón* — Dote 2

ARQUETIPO · HABILIDAD · TIEMPO LIBRE

Prerrequisitos Dedicación de señor de las runas, nivel entrenado en Artesanía

Descubres los secretos de incrustar *piedras eón* en tu carne. Pasas 1 día sintonizándote con una piedra eón e incrustándola físicamente en tu piel. Mientras la piedra está incrustada de esta forma, obtienes los beneficios de la misma como si orbitara por encima de tu cabeza, pero evita que se vea o sea robada fácilmente. Las *piedras eón* de tu carne deben ser investidas para funcionar, de la forma habitual.

También puedes utilizar esta actividad para quitar de forma segura una *piedra eón* incrustada en 1 día. Alguien que carezca de esta dote podrá intentar quitarla quirúrgicamente de forma segura dedicando 1 día y teniendo éxito en una prueba de medicina CD 30, o más rápidamente arrancándola de un cadáver.

Resonancia eón — Dote 4

ARQUETIPO

Prerrequisitos Incrustar *piedra eón*

Obtienes el poder resonante de una *piedra eón* incrustada como si estuviera situada en un *orientador*. Aunque puedes incrustar múltiples piedras eón en tu carne, sólo puedes obtener el poder de resonancia de una de ellas a la vez, seleccionada cada día cuando llevas a cabo tus preparativos diarios.

Especial A 8.º nivel, puedes adquirir esta dote de nuevo. Si lo haces, obtienes los poderes de resonancia de hasta cuatro *piedras eón* investidas en lugar de tan sólo una.

Trucos de arma de asta — Dote 6

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de señor de las runas

Tu conexión con la magia rúnica te ha revelado trucos para que las armas de asta sean más letales en tus manos. Obtienes los efectos de especialización crítica de las armas de asta.

Reserva de pecado — Dote 8

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de señor de las runas

Durante tus preparativos diarios, puedes entregarte a tu pecado asociado. Cuando lo haces, obtienes un espacio de conjuro adicional de cualquier nivel hasta dos por debajo del conjuro de mago de mayor nivel que puedes lanzar. En dicho espacio, sólo puedes preparar

un conjuro de tu escuela especializada. Como con cualquier otro acto, entregarte a tu pecado podría cambiar tu alineamiento si tu comportamiento daña a alguien más.

ARMA DE ASTA FUSIONADA DOTE 10

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de señor de las runas

Requisitos Tu objeto arcano vinculado es un arma de asta.

Durante tus preparativos diarios, puedes fusionar mágicamente tu arma arcana vinculada y un bastón mágico en un solo objeto, con el bastón formando parte del asta del arma. Preparas el bastón al mismo tiempo que haces esto, y puedes hacerlo tan sólo con un bastón que eres capaz de preparar. Esta fusión dura hasta la siguiente vez en que llevas a cabo tus preparativos diarios.

Mientras los dos están fusionados, el asta del arma adopta los aspectos estéticos del bastón.

CONTRACONJURO DE ESCUELA DOTE 12

ARQUETIPO

Prerrequisitos Contraconjuro, Dedicación de señor de las runas

Tu intrincado conocimiento de tu escuela te permite negar fácilmente los conjuros de la misma. En vez de ser capaz de contrarrestar el conjuro de un enemigo mediante Contraconjuro sólo si tienes el mismo preparado, si el enemigo Lanza un conjuro de la escuela correspondiente a tu especialización, puedes Contraconjurarlo con cualquier otro conjuro de la misma escuela.

REDIRECCIÓN DE CONJURO DE ESCUELA DOTE 18

ARQUETIPO

Prerrequisitos Contraconjuro, Dedicación de señor de las runas

Cuando contraconjuras un conjuro de una escuela que corresponde a tu especialización, si tienes un éxito crítico en tu prueba de contrarrestar, o si tienes éxito utilizando un conjuro de un nivel mayor que el contrarrestado, puedes redirigir dicho conjuro. Tú eliges el objetivo, el área y otros aspectos del conjuro y utilizas tu propia CD de conjuros, tirada de ataque de conjuro u otras estadísticas de la forma apropiada para determinar los efectos.

CONJURO DE RUNA DE SEÑOR DE LAS RUNAS

El siguiente es el conjuro de runa inicial aprendido por los señores de las runas de la conjuración.

APORTE EFICIENTE FOCO 1

POCO COMÚN CONJURACIÓN MAGO TELETRANSPORTE

Lanzamiento ❖ somático

Alcance 60 pies (*18 m*); **Objetivo** 1 objeto desatendido de Impedimenta ligera o menor

Tener que andar hasta un objeto para recogerlo es mucho esfuerzo. Tanto si se trata de tu libro de conjuros, de un reactivo o de un vaso de vino, es simplemente más eficiente llamarlo a tu mano. Teletransportas el objetivo a tu mano abierta. Si no tienes una mano libre, cae al suelo a tus pies.

Potenciado (3.º) Puedes designar como objetivo un objeto desatendido con una Impedimenta de 1 o menos

Potenciado (5.º) El alcance se incrementa a 120 pies (*36 m*) y puedes designar como objetivo un objeto desatendido con una Impedimenta de 1 o menos.

Potenciado (7.º) El alcance se incrementa a 120 pies (*36 m*) y puedes designar como objetivo un objeto desatendido con una Impedimenta de 2 o menos.



SECRETOS DE LA MAGIA
INTRODUCCIÓN
CLASES
CONJUROS
OBJETOS MÁGICOS
EL LIBRO DE LA MAGIA ILIMITADA
GLOSARIO E ÍNDICE



Una pequeña charla sobre runas

POR LA REINA SORSHEN

En realidad sólo fue cuestión de tiempo que las manifestaciones visuales de la magia se convirtieran en una fuente de curiosidad para quienes practicábamos el arte. El emperador Xin fue uno de los primeros: aprendió gran parte de sus teorías de dragones, dioses y seres más allá de nuestro propio plano de existencia, pero no deberíamos dejar que dicha realidad estropeara una buena narrativa. Xin teorizó que los símbolos que aparecían cuando se lanza un conjuro eran un indicio del funcionamiento interno de la magia. Eran el alfabeto del idioma de la creación, y si era capaz de aprender la gramática y la estructura que había tras las palabras, podría abrir y reescribir toda la realidad. Dichas letras eran denominadas "runas".

¡Esas runas se suben a la cabeza! En gran medida como un oráculo arde en tocar lo divino sin un dios que sirva como intermediario, un mago arde en deseos de tocar las piedras sillares absolutas del cosmos. En nuestro caso, no llegaron con una maldición sino con una poderosa oleada de sensaciones, a menudo confundidas con la emoción. Nuestras emociones, a su vez, podían potenciar dichas runas incluso más cuando las usábamos de nuevo. ¡El pobrecito Xin llamó a esos sentimientos "virtudes" cuando las etiquetó! A mi entender, estaba hecho de una pasta diferente al resto de nosotros. Quienes no compartíamos su idealismo, encontramos en su lugar más fácil combinar estos sentimientos con las poderosas pulsiones del vicio.

A lo largo del tiempo, este ciclo de emociones creó un bucle de hábitos. Bueno… no, quizá sería mejor llamarle adicción. No puedo hablar por los demás, pero nadie que no ha utilizado una runa puede entender el subidón que noté al tener semejante poder en la palma de la mano. Al final, empezamos a especializarnos en runas específicas, no debido a una decisión intelectual de hacerlo, sino porque estábamos atrapados, vinculados a nuestros pecados favoritos.

Así fue como las runas de Xin empezaron a conocerse como Magia del Pecado. Así, los practicantes de dicha magia empezaron a pensar que para utilizar este lenguaje, debían sumergirse en la depravación. Semejantes malentendidos siempre serán populares, igual que cualquier excusa para beber, amar y codiciar en exceso. Aun así, tengo con Xin una deuda de gratitud y la labor de su vida no merece ser utilizada tan sólo por los peores de entre nosotros. A diferencia de él, he vivido lo suficiente como para cerciorarme de los peligros de la magia rúnica, así como de la necesidad de ayudar mejor a otros a que la editen, ¡o a que la encuentren, si lo prefieren! Sin embargo, puedo decir por mi experiencia, que la diversión de la iniquidad acaba desvaneciéndose con el tiempo. ¿Querréis escucharme más de lo que nosotros escuchamos a nuestro querido y difunto Xin?

LA BASE DE LA MAGIA RÚNICA

Sé que esto parece terriblemente aburrido, queridos, pero os prometo hacer que valga la pena.

Runas

Una runa es un aspecto único de la magia, inscrito sobre algún tipo de superficie física. Estas runas pueden ser combinadas, alteradas y potenciadas para cambiar sus efectos, o para crear una frase mágica más compleja. Cuantas más runas aprende y entiende un mago, más poderosos y versátiles son los conjuros que puede crear. Incluso ahora, conocemos tan sólo una fracción de todas las runas que existen, aunque la mayoría de las runas fácilmente descubiertas ya han sido encontradas. Muchos investigadores mágicos de Thassilon se pasaron la vida en busca de una runa sin descubrir; puesto que en gran medida como una palabra nueva o principio de la gramática, una runa nueva podía abrir incontables posibilidades nuevas cuando se combinaba con lo que ya conocemos.

Incluso con toda nuestra investigación, seguimos sin entender las runas por completo; si bien fuimos rudamente interrumpidos por un gran meteorito, lo que hay que tener en cuenta cuando reconocemos este fracaso. De nuestro trabajo con los gigantes rúnicos, hallamos que contenían una esencia inmortal compartida, y que nuestra magia rúnica se podía inscribir permanentemente sobre dicha esencia. Tras todos estos años, los nativos varisianos de la era moderna nacen a veces con runas mágicas, reminiscentes de las que inscribimos sobre nuestros propios cuerpos en los días de la antigua Thassilon. Esto demuestra aún más la teoría de Xin de que las runas son el idioma de la creación, y muestra a la vez lo poderosas y lo peligrosas que son. Esta magia se puede inscribir a sí misma sobre linajes enteros, y cualquier error podría persistir sobre la creación durante decenas de millares de años.

El *Siedro*

Como parte de su teoría, Xin eligió las siete runas que consideraba más poderosas. Cada una de ellas era el nombre de una de las siete ramas de la magia. El pobre también insistía en que eran también sinónimos de las siete virtudes de gobierno de Azlant, aunque quizá debería haber reconocido que el gobierno de Azlant, incluso entonces, era poco menos que virtuoso. Estos siete símbolos se distribuían alrededor de una estrella de siete puntas, que llegó a ser conocida como un *Siedro*. Encontraréis ejemplos de este símbolo en todas las ruinas de Thassilon, utilizados como decoración, como símbolos de alianza o simplemente para parecer impresionantes. La verdad es que la mayoría de estas tallas carecen de magia. ¡Están ahí simplemente por mor de las apariencias!

Puedo decir que las apariencias son importantes, aunque alguna gente de la Varisia moderna parece pensar que nos pasamos bastante con ellas. Bueno, no estoy segura de poderlo discutir. No se puede esperar que conozca el significado de la templanza una sociedad que talla rostros gigantescos de sus gobernantes en las laderas de las montañas.

Magia del pecado

La práctica de la magia del pecado es el uso de las runas, guiada por estrictas reglas para prevenir percances arcanos. ¡Es de importancia crítica, queridos, respetar estas reglas! Una frase mal traducida o cambiada de lugar es mucho más que un simple gafe cuando el propio tejido de la realidad reacciona a lo que dices. ¡Las runas hacen exactamente lo que les dices que hagan, no lo que quieres que hagan!



Estas reglas fueron formuladas con la suposición de que el pecado era la clave de la potenciación de las runas, aunque en última instancia eso no era tan preciso como habíamos pensado. La magia no es inherentemente maligna, pero quienes no están preparados para el poder que invoca en ellos pueden fácilmente suponer que lo es. Escuchad con atención, para que las emociones fijadas a cada una de las runas del *Siedro* no os abrumen.

Envidia (verde): La Mirada de Reojo. Las variaciones de esta runa son aún comunes en la magia de abjuración moderna, donde se representa verticalmente más como un escudo o una barrera. Esta runa tiende a invocar un conocimiento muy potente de las debilidades de quien la empuña, para permitir al mago protegerle mejor. Sin embargo, el conocimiento de los propios defectos a menudo convierte en amarga a un alma débil.

Pereza (azul): El Reclinado. Apareciendo como una persona u objeto yacente en una postura de relajación, este símbolo horizontal representa la magia del conjurador. La runa suele invocar una sensación de descanso y de paz en quien la empuña, acompañada por el conocimiento de que ninguna persona puede hacerlo todo y que a veces el curso de acción adecuado es no interferir. No resulta sorprendente que esta emoción pueda demostrar ser adictiva cuando se usa de forma repetida.

Avaricia (amarillo): El Brillo Apreciativo. Adoptado por los varisianos modernos como connotación de algo de valor, esta runa se parece a un pequeño objeto sostenido suavemente entre el índice y el pulgar. La runa a menudo invoca una terrorífica sensación de necesidad, un conocimiento de que los problemas del mundo son titánicos y de que la forma o los recursos actuales de uno no son suficientes para marcar la diferencia. A nadie sorprende que este sentimiento se pueda convertir rápidamente en miedo y en acaparar para un desastre que nunca llega.

Gula (añil): Lo Universal. Utilizado en nigromancia, este símbolo supuestamente representa a una persona con los brazos llenos; personalmente a mí me parece unas fauces abiertas. Esta runa invoca un sentimiento profundo y vacío, generado porque el conjuro intenta atraer poder del entorno. Si bien dicho poder se puede utilizar para prestar ayuda, como restablecer la vida a un amigo herido, también puede hacer que un mago sienta la necesidad de consumir y consumir, sin que nada parezca saciarle.

Ira (naranja): La Mirada Vengativa. Alderpash siempre decía que ésta era la imagen de un humano iracundo, aunque siempre pensé que parecían más bien unos cuernos. La runa te llena de la energía emocional necesaria para potenciar apropiadamente el arte de la evocación y la necesidad inquieta de quemar inmediatamente dicha energía. Personalmente, tengo otras ideas acerca de descargas efectivas, pero parece que la mayoría de la gente equipara estos sentimientos con la violencia.

Orgullo (violeta): El Cetro Creciente. La runa de la ilusión parece casi como una cuna albergando una pequeña llama o cristal. A diferencia de la envidia, la runa invoca una consciencia de las virtudes de un mago, llenándole con la creencia desbordante de que puede hacerlo todo o serlo todo. Puede hacer que creas cosas absurdas, pero esta certidumbre puede convencer también a otros de dichas mentiras.

Lujuria (rojo): El Gancho del Corazón. De ésta puedo hablar más, puesto que antiguamente la utilizaba como mi símbolo personal y el componente clave de mi magia de encantamiento. Hablo tan débilmente de las demás runas, y sin embargo me abruma incluso el simple recuerdo de mi propio poder. Imaginaos cómo es dominar cualquier pensamiento de otros simplemente porque te desean más allá de lo racional. Saber que harían cualquier cosa por ti: matar a los suyos, sacrificar todo aquello por lo que han trabajado. Me perdí tan fácilmente...

SECRETOS DE LA MAGIA
INTRODUCCIÓN
PUNTOS ESENCIALES DE LA MAGIA
CLASES
CONJUROS
OBJETOS MÁGICOS
EL LIBRO DE LA MAGIA ILIMITADA
GLOSARIO E ÍNDICE



MAGIA SOMBRÍA

Si bien muchos tipos de magia son aditivos, y surgen de la obtención de conocimiento o de habilidades, la magia sombría es diferente: para tocar la sombra, un lanzador de conjuros debe renunciar a la parte de su espíritu que normalmente mantiene a raya a la oscuridad. Este proceso elimina permanentemente la capacidad del lanzador de conjuros de lanzar conjuros de luz y de calor, pero lo compensa con una facilidad inigualable para manipular las energías de la oscuridad y de la sombra.

Rareza: Poco común

Esta sección tiene opciones tanto para lanzadores de conjuros que utilizan magia sombría, como para compañeros que viven en la oscuridad.

Los conjuradores de sombras sacrifican la magia de la luz para vincularse a la oscuridad. En esta página hay información acerca de los conjuradores de sombras en la Región del mar Interior, y en la pág. 240 viene el arquetipo.

Los compañeros y los familiares sombríos pueden acompañar a los conjuradores de sombras o unirse a cualquiera como compatriotas oscuros. Estas criaturas podrían seguir a alguien que ya recorre el camino de la sombra o bien ser extraños embajadores para alguien de índole más convencional. Los bailarines sombríos (*Guía del jugador avanzada*, pág. 166) con compañeros suelen elegir típicamente a estas criaturas de la sombra.

Orígenes de los conjuradores de sombras

Los conjuradores de sombras pueden proceder de cualquier tradición de la magia, aunque los divinos o los ocultistas son los que tienen mayor probabilidad de querer dominar el poder de la sombra. Su magia está muy vinculada al espíritu y por lo tanto son los que más facilidad tienen para entender y aceptar el sacrificio necesario para convertirse en un conjurador de sombras. Los practicantes primigenios son más raros, puesto que a menudo encuentran que el poder de la sombra es la antítesis de sus objetivos y creencias. Los lanzadores de conjuros arcanos son ligeramente más proclives a utilizar la magia sombría, pero no es extraño que los magos se cuestionen el valor del intercambio, y sean reticentes a renunciar a la capacidad de manipular los poderes de la luz a cambio de una facilidad incrementada con la sombra y la oscuridad.

Cheliax

Si bien la ciudad de Corona del Oeste, antigua capital del imperio de Cheliax, consiguió eliminar la plaga de bestias sombrías que acechaban las calles por la noche, años de conexión con las sombras debido a un poderoso artefacto pusieron a muchos de la zona en contacto con seres sombríos. De entre quienes oyeron los susurros, algunos eligieron aceptar la oferta a cambio de poder. Este fenómeno ha dado origen a una generación creciente con números anormalmente altos de conjuradores de sombras autodidactas, cada uno de los cuales actúa de forma individual, sin ninguna infraestructura subyacente.

La Corona del Mundo

No todos los conjuradores de sombras vuelven sus poderes hacia fines malignos. Las energías del Plano de la Sombra a menudo corrompen a los mortales, drenándoles la empatía y la emoción a la vez que les tientan a cometer actos despreciables en busca de un poder aún mayor. Sin embargo, algunos consiguen resistir la llamada de la corrupción, recorriendo el área crepuscular entre la luz y la oscuridad. En la Corona del Mundo, algunas tribus y aldeas erutaki cuentan entre sus ancianos a conjuradores de la sombra, conocidos como aushtrok. Los aushtrok son valorados por su capacidad de oír los susurros de los espíritus peligrosos y de los poderes oscuros, extrayendo informaciones que pueden precaverles de perdiciones inminentes y peligros restantes que pasarían desapercibidos por quienes confían en la luz para ver.

Geb

Los conjuradores de sombras son particularmente comunes en la nación de Geb, donde los mortales trabajan duro bajo el gobierno de una aristocracia compuesta de liches, guls, vampiros y otros tipos de muertos vivientes inteligentes. La magia sombría tiene un atractivo particular para dichos seres, puesto que les permite envolver sus cuerpos en una oscuridad protectora que les protege de la brillante luz del sol. La magia no tan sólo protege a los muertos vivientes, sino que también les libera de la predictibilidad de un horario solar, lo que les permite sorprender a mortales incautos que creen erróneamente que el día puede proporcionarles un período de descanso de sus depredatorios supervisores.

La Extensión de Mwangi

Durante generaciones, los orcos de la Extensión de Mwangi se han protegido de las constantes amenazas de los demonios que quedaron en libertad en las antiguas civilizaciones y de las grandes bestias que acechan la jungla. La mayoría trabajan codo con codo con las comunidades vecinas y practican la diplomacia, pero otros pueden ser partidarios de atacar primero. Si bien estas familias evitan los tipos de magia más destructivos, habiendo sido testigos de primera mano del tipo de devastación que un solo mago con más poder que sentido común puede desatar sobre el mundo, han desarrollado ciertas técnicas y rituales que les permiten luchar por su lugar en la Extensión en un plano de igualdad. La principal entre estas técnicas es un ritual para obte-

ner poder que utiliza la sangre de demonios sombríos para otorgarles su letal sigilo y su fría violencia. Estos caminantes de la sombra son temidos, no sólo por la repentina y devastadora violencia que desatan, sino por su capacidad de aparecer y desaparecer inmediatamente antes y después de dichos actos, dejando tan sólo los cuerpos destrozados de sus enemigos como prueba.

NIDAL

Quizás los conjuradores de sombras más notorios de Golarion son los discípulos del Señor de la Medianoche, Zon-Kuthon. Los servidores del dios retorcido utilizan el cebo de la magia sombría para atraer a nuevos miembros a su sacerdocio y corromperles con poder oscuro, puesto que quienes entregan la parte de su espíritu necesaria para aprender magia sombría también pierden sus defensas contra el cebo de las promesas de Zon-Kuthon. A través de rituales de dolor en templos donde no se permite que brille luz alguna, a los acólitos se les tortura, se les mutila y se les adoctrina antes de que se les recompense dejando que sus cuerpos sean infundidos con energía extraída del Plano de la Sombra. Esta energía cambia para siempre la propia naturaleza de su poder. Los más poderosos de quienes sobreviven a estos rituales con alguna semblanza de su personalidad intacta se unen a la Corte Sombría de Nidal, supervisando la nación que actúa como sede del poder de Zon-Kuthon sobre Golarion.

SARKORIS

En la Cicatriz de Sarkoris, tanto los sarkorianos nativos como los cruzados extranjeros llevaban mucho tiempo luchando contra las hordas invasoras de demonios que surgían de la Herida del Mundo Con la Herida del Mundo ahora cerrada, estos mismos recuperadores han comenzado a descubrir que no fueron los únicos que combatieron la invasión demoníaca: en la lucha les ayudó algo más que simplemente los poderes del bien y las fuerzas de la Naturaleza. Los clanes de sarkorianos nativos dirigidos por convocadores capaces de conjurar sombras y sus eidolones adustos han emergido de sus bastiones ocultos. Llevan consigo relatos que hablan de generaciones pasadas ocultándose en cavernas y en arboledas carentes de sol mientras luchaban contra los demonios con tácticas de guerrilla y después cubrían su apresurada retirada con engaños e ilusiones.

EL PLANO DE LA SOMBRA

Sea cual sea su lugar de origen, un lanzador de conjuros podría derivar su poder directamente del Plano de la Sombra. Esta dimensión se parece al Plano Material, pero con poco más que una débil luz ambiental de origen desconocido. Las estructuras y la geografía del Plano de la Sombra coinciden a grandes rasgos con las del Plano Material, aunque alteradas y retorcidas de forma sutil. Gran parte de la fauna del Plano Material tiene ecos oscuros en el Plano de la Sombra. Dichas criaturas a veces pisan los talones de quienes visitan el Plano de la Sombra, convirtiéndose en compañeros sombríos incluso si un visitante abandona el Plano.

FUENTES DE SOMBRA

Por todo Golarion existe una inquietante variedad de seres que pueden iniciar a un acólito en los secretos de la sombra. En la tierra de Nidal, muchos sacerdotes kutitas han sido dotados con los secretos de la magia sombría por el sacerdocio de Zon-Kuthon o, en algunos casos, a través de sueños y visiones impartidos directamente por Zon-Kuthon o por uno de sus servidores extraplanarios. En Tian Xia, los wayangs son una ascendencia de pequeños humanoides sobrenaturales nacidos de la sombra que a menudo encuentran que los secretos de la magia sombría se revelan a sí mismos fácilmente en lugar de ocultarse como hacen de la mayoría de los mortales. En el continente occidental de Arcadia, se dice que las nornas que habitan en el Bosque de las Pruebas son de un talante más siniestro de lo habitual, utilizando el poder de la sombra para probar a los reyes ulfen que buscan atravesar sus bosques de camino al Salón de Valen.

Algunos teólogos creen que la misteriosa diosa velada Sivanah nació en el Plano de la Sombra. Los conjuradores de sombras a veces recurren a ella como un patrón más amistoso que Zon-Kuthon, y quienes están al servicio de Sivanah hacen campaña activa contra los abusos de los sirvientes del Señor de la Medianoche. Estos conjuradores de sombras siguen teniendo que hacer el mismo sacrificio que los otros, pero tienden a considerar que la disminución de su alma les concede la aptitud de ver más allá de uno de los velos de la realidad, un velo que ciega a la mayoría de la gente, incluso protegiéndola de lo que no puede ver.

El bloque de estadísticas planarias del Plano de la Sombra está en la pág. 141 de la *Guía de dirección del juego*.

USTALAV

Ustalav, envuelta en brumas, alberga muchas formas de magia oscura y taciturna, especialmente en el desolado yermo de Vyrlich y en el solitario condado de Ulcazar. Cuando el sol se pone, los vampiros y otras criaturas nocturnas emergen del crepúsculo. Tanto dichas criaturas como quienes las cazan tiene motivos para buscar la magia sombría, o bien para que las proteja de la luz o bien para hacerse uno con la oscuridad.

Muchas líneas familiares quedaron vinculadas con la sombra después circulante pasado empeñara parte de su espíritu para pagar una deuda. Los nobles vinculados a la magia sombría a menudo socializan con otras familias en la misma situación, lo que a menudo conduce a matrimonios. Por lo tanto, las generaciones subsiguientes tienen una conexión aún mayor con la sombra, lo que les concede más poder, pero a la vez se cobra un peaje aún mayor, y así sucesivamente a lo largo de las generaciones.



Conjurador de sombras (arquetipo)

El mundo está lleno de sombras, pero cada criatura viva tiene una forma de luz interior que le protege contra la omnipresente oscuridad… excepto los conjuradores de sombras. Comerciando con dicha parte de su espíritu, los conjuradores de sombras han eliminado un limitador, lo que les permite obtener un poder mágico arraigado en la oscuridad; ahora bien, el trato también les expone a susurros de otro mundo procedentes de los reinos de la sombra.

Dotes adicionales: 4.º Familiar; **6.º** Familiar potenciado; **12.º** Magia de las sombras (*Guía del jugador avanzada*, pág. 166); **14.º** Magia sombría adicional (*Guía del jugador avanzada*, pág. 166), Ilusión sombría (*Guía del jugador avanzada*, pág. 166); **16.º** Poder sombrío (*Guía del jugador avanzada*, pág. 166)

Dedicación de conjurador de sombras — Dote 2

POCO COMÚN ARQUETIPO DEDICACIÓN

Prerrequisitos aptitud para lanzar conjuros

Has sacrificado una parte de tu espíritu, permitiendo que los poderes de la sombra entren en tu ser y cambien la naturaleza de tu magia. Ya no puedes lanzar conjuros con el rasgo luz; si una aptitud, como por ejemplo el rasgo de clase o una dote de ascendencia te concedería automáticamente un conjuro de luz, como la dote Iniciado del dominio que te concede el conjuro *fogonazo aturdidor*, no obtienes dicho conjuro.

Obtienes el conjuro de dominio *capa de sombra* (*Reglas básicas,* pág. 390). Lanzar un conjuro de foco cuesta 1 Punto de Foco. Esta dote concede una reserva de foco de 1 Punto de Foco que puedes recuperar utilizando la actividad Reenfocar (*Reglas básicas*, pág. 300). Puedes Reenfocar meditando para absorber poder del Plano de la Sombra y reponer tu reserva de foco. Tus conjuros de dominio derivados del arquetipo conjurador de sombras son de la misma tradición que los conjuros que utilizaste para cumplir los prerrequisitos del arquetipo.

Especial No puedes seleccionar ninguna otra dote de dedicación hasta haber obtenido otras dos dotes del arquetipo conjurador de sombras.

Conjuros sombríos — Dote 4

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de conjurador de sombras

Una oscuridad oculta te susurra, enseñándote secretos de la sombra más allá de otros lanzadores de conjuros de tu misma tradición. Añade a tu lista de conjuros *explosión sombría, sifón sombrío* y *caminar por la sombra* de las *Reglas básicas*, así como *replicar, ejército de la sombra, proyectil de sombra* e *incursión de sombra* de este libro. Así puedes aprender potencialmente estos conjuros, incluso si no se encuentran normalmente en la lista de conjuros de tu tradición.

Discípulo de la sombra — Dote 6

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de conjurador de sombras

Has excavado a más profundidad en los misterios de la sombra y has sido bendecido con un poder mágico que incrementa tus habilidades en las artes del engaño y de la persuasión. Obtienes el conjuro de dominio *máscara inescrutable*. Incrementa en 1 el número de Puntos de Foco de tu reserva de foco.

Conjuro sombrío ❖ — Dote 8

ARQUETIPO METAMAGIA SOMBRA

Prerrequisitos Dedicación de conjurador de sombras

Fijas una parte de tu alma a un conjuro para nublar los sentidos y hacer jugarretas. Si la siguiente acción que llevas a cabo es Lanzar un conjuro con el rasgo sombra, elige una criatura afectada por el mismo. Dicha criatura, o bien obtienes un bonificador +2 por estatus al sigilo o bien sufre un penalizador -2 por estatus a su Percepción (tú eliges). Esto dura 1 asalto. Esta elección y el efecto tienen lugar antes de resolver cualquier prueba para los efectos iniciales del conjuro. Si la criatura elegida es enemiga tuya, sólo resulta afectada si tu tirada de ataque de conjuro tiene éxito o si falla su tirada de salvación..

Los efectos de Conjuro sombrío acaban si utilizas la dote de nuevo.

Reserva sombría — Dote 10

ARQUETIPO

Prerrequisitos aptitud para lanzar conjuros a partir de espacios de conjuro, Dedicación de conjurador de sombras

Tu propia sombra te habla, proporcionándote conocimiento de conjuros y una reserva de poder mágico. Tu reserva sombría contiene un solo conjuro de cada nivel por lo menos dos niveles por debajo que el de mayor nivel que puedes lanzar a partir de tus espacios de conjuro. Dicho conjuro debe proceder de tu lista, debes tener acceso al mismo y debe requerir una tirada de ataque de conjuro o una tirada de salvación. No hace falta que estos conjuros estén preparados y no están en tu repertorio.

Sea cual sea la forma en la que lanzas conjuros, puedes lanzar espontáneamente uno a partir de tu reserva sombría utilizando uno de tus espacios de conjuro del mismo nivel. Si eres un lanzador de conjuros preparado, pierdes el que preparaste en dicho espacio.

Los conjuros lanzados desde tu reserva sombría obtienen el rasgo sombra y las criaturas afectadas podrían ser capaces de descreerlos. Si el conjuro requiere una tirada de ataque, utiliza la mayor de o bien la CA del objetivo o bien su CD de Voluntad. Si el conjuro requiere una tirada de salvación, el objetivo utiliza la de Voluntad, o la tirada de salvación normal del conjuro, la mayor de ambas. Cada vez que la criatura falla su tirada de salvación contra un conjuro lanzado desde tu reserva, obtienes un pequeño tatuaje de pura materia sombría, grabado a tinta en tu piel.

Si tienes más de una fuente de conjuros que puedes lanzar con espacios de conjuro, como por ejemplo si eres un lanzador con un arquetipo multiclase, elige una fuente de conjuros para tu reserva sombría.

Secretos de la sombra — Dote 12

ARQUETIPO

Prerrequisitos reserva sombría

Tu voz sombría se hace cada vez más inteligible; te susurra secretos de poder verdadero y escuda tu cuerpo del daño. Tu reserva sombría obtiene un conjuro adicional 1 nivel por debajo del mayor que puedes lanzar, además de los que ya contiene todos los niveles por debajo.

Además, los tatuajes generados por el lanzamiento de conjuros sombríos protegen tu cuerpo contra las energías dañinas. Obtienes tanta resistencia negativa como el nivel mayor de conjuros que puedes lanzar de espacios de conjuro; si tienes curación negativa (o por lo demás te daña el daño positivo y no el negativo), en su lugar obtienes resistencia positiva en idéntica cantidad.

VACÍO INTERMINABLE — DOTE 14

ARQUETIPO

Prerrequisitos reserva de foco, Dedicación de conjurador de sombras

Almacenas el poder de la sombra en tus ojos, obteniendo la aptitud de reunir la oscuridad en un orbe turbulento de vacío aplastante en tu línea visual. Obtienes el conjuro de dominio *luz oscura*. Incrementa en 1 el número de Puntos de Foco de tu reserva de foco.

CONJUROS DE FOCO DE CONJURADOR DE SOMBRAS

LUZ OSCURA — FOCO 7

POCO COMÚN | EVOCACIÓN | OSCURIDAD | SOMBRA

Lanzamiento ◆◆◆ material, somático, verbal
Alcance 120 pies (*36 m*); Área explosión de 20 pies (*6 m*)
Duración 1 minuto

Emanan sombras de tus ojos, creando un campo de oscuridad que evita que la luz emane en el interior del área. La luz no entra en ese área; cualquier fuente de luz no mágica, como por ejemplo una antorcha o una linterna, no emana ninguna luz cuando está en su interior, incluso si su radio se extendería más allá de la oscuridad. El conjuro suprime de forma similar a la luz mágica de su nivel o inferior.

La luz no puede atravesarla, por lo que las criaturas del área no pueden ver el exterior. Incluso las criaturas con visión en la oscuridad (pero no visión en la oscuridad mayor) pueden apenas ver a través de la oscuridad; cualquier criatura vista a través de la oscuridad les queda oculta. Las criaturas con visión en la oscuridad mayor pueden ver a través de la oscuridad de la forma normal.

Las criaturas que entran en el campo o empiezan su turno en el mismo ven extraída parte de su vida y de su luz, sufriendo 2d6 daño contundente y 2d6 daño negativo con derecho a una salvación básica de Fortaleza.

Cuando lanzas este conjuro, elige hasta cuatro aliados en el área para ahorrarles los efectos de *luz oscura*. Hasta que acaba el conjuro, quedan inmunes al daño del mismo y pueden ver a través de la oscuridad (pero no de otra) como si tuvieran visión en la oscuridad mayor.

Potenciado (10.º) Tanto el daño contundente como el negativo se incrementan a 3d6.

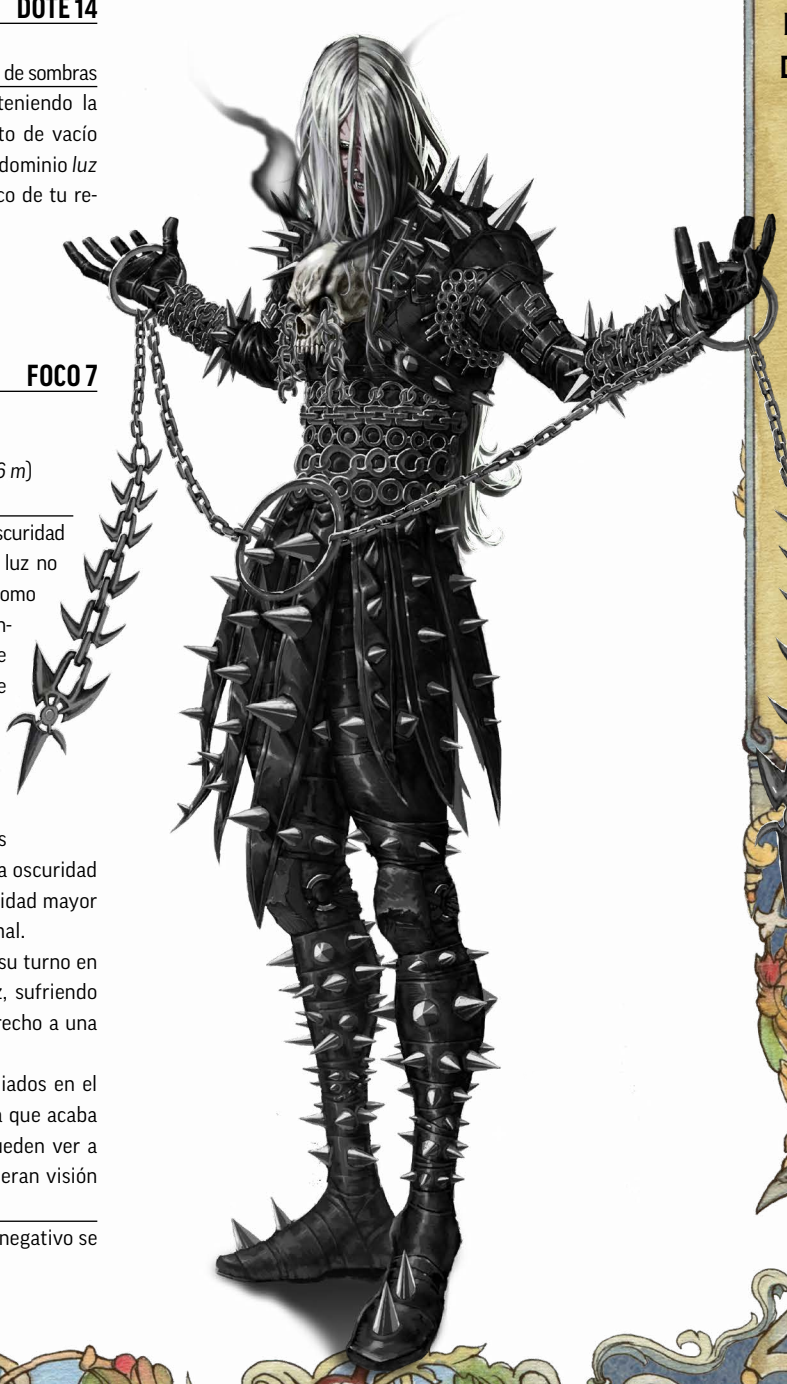
MÁSCARA INESCRUTABLE — FOCO 3

POCO COMÚN | ILUSIÓN | SOMBRA

Lanzamiento ◆◆ somático, verbal
Duración 10 minutos

Envuelves tu forma y tus rasgos en una máscara de sombra impenetrable. La máscara te concede un modificador +1 por estatus a las pruebas de Engaño para Mentir o Fingir, las pruebas de Intimidación para Desmoralizar y las pruebas de Sigilo para Esconderse en áreas de luz tenue o de oscuridad.

Potenciado (6.º) El modificador por estatus se incrementa a +2.
Potenciado (9.º) El modificador por estatus se incrementa a +3.





Compañeros sombríos

Los lanzadores de conjuros no son los únicos proveedores de magia sombría. Algunos aventureros son guiados en su camino por compañeros con una conexión inherente con la sombra, tanto si el aventurero es un conjurador de sombras como si no. Los aventureros que quieran empuñar la sombra deberían seguir la guía de semejantes seres. Los conjuradores de sombras, así como otros que podrían tropezarse con este conocimiento, tienen acceso al compañero animal sabueso sombrío y a la opción especialización en sombras.

Compañero animal

Sabueso sombrío

POCO COMÚN

Acceso Eres un conjurador de sombras

Tu compañero es una criatura canina relacionada con los habitantes del Plano de la Sombra conocidos como mastines sombríos.

Tamaño Pequeño

Cuerpo a cuerpo ❖ mandíbulas (sutileza), **Daño** 1d8 perforante

Fue +2, **Des** +3, **Con** +1, **Int** –4, **Sab** +1, **Car** +1

Puntos de Golpe 4

Habilidad Intimidación

Sentidos visión en la oscuridad, olfato (impreciso) 30 pies (*9 m*)

Velocidad 30 pies (*9 m*)

Beneficio de apoyo Tu sabueso sombrío envuelve a tus enemigos en sombra cuando dejas una abertura. Hasta el inicio de tu siguiente turno, cuando dañas a una criatura con un Golpe y dicha criatura está al alcance de tus sabuesos sombríos, ambos quedáis ocultos para dicha criatura hasta el final de vuestra siguiente turno.

Maniobra avanzada Aullar

Aullar ❖❖

El sabueso sombrío lanza un aullido espeluznante, intentando Desmoralizar a todos sus enemigos en una emanación de 20 pies (*6 m*). Estos intentos de Desmoralizar no requieren idioma ni sufren penalizador alguno debido a no compartir un idioma.

Especialización en sombras

La especialización en sombras es una alternativa a los beneficios de la especialización incluidos en la pág. 217 de las *Reglas básicas*, como por ejemplo buscador o rastreador, y que atrae a un compañero animal hacia la sombra. Esta esterilización es poco común, aunque obtienes acceso a la misma si eres un conjurador de la sombra.

Sombra

La forma física de tu compañero está hecha, en todo o en parte, de sombras. Obtiene visión en la oscuridad, resistencia 5 a todo tipo de daño excepto fuerza y, en áreas de luz tenue u oscuridad, puede dar un Paso de 10 pies (*3 m*) en lugar de 5 pies (*1,5 m*) Su nivel de competencia en defensa sin armas se incrementa a experto o bien a maestro si es ágil.

Familiares sombríos

Los familiares se vinculan con los mortales en una relación simbiótica. Los brujos conjuradores de la sombra se encuentran entre los más proclives a obtener un familiar con el poder de la sombra, particularmente los que tienen la noche como patrón. Otros con probabilidades de obtener familiares sombríos incluyen hechiceros de linaje sombrío y clérigos del dominio de la oscuridad.

Familiar sombrío

Algunos lanzadores de conjuros y ritualistas no tan sólo convocan y vincularon familiar, sino que en vez de eso transforman su propia sombra en un familiar. Estos lanzadores pueden ser identificados por su falta de sombra sea cual sea el nivel de luz en la zona y por la extraña apariencia difuminada de cualquier joya o ropaje que visten. Confundidos ocasionalmente con vampiros u otros muertos vivientes por los cautelosos o los supersticiosos, sin embargo estos lanzadores de conjuro encuentran que el intercambio vale la pena a cambio de las aptitudes únicas que les puede aportar su familiar sombrío.

Los familiares sombríos son un tipo de familiar específico (*Guía del jugador avanzada*, pág. 147). Si bien todos los conjuradores de la sombra tienen acceso a estos familiares, hay otras formas de aprender la magia adecuada para obtener un familiar sombrío.

Familiar sombrío

POCO COMÚN SOMBRA

Acceso Eres un conjurador de sombras

Número requerido de aptitudes 7

Aptitudes concedidas visión en la oscuridad, destreza manual, forma del amo, resistencia (frío y negativo), paso sombrío

Convertirse en sombra ❖ (sombra, transmutación) El familiar sombrío transforma su cuerpo en una sombra apenas tangible. Obtiene tanta resistencia a todo tipo de daño (excepto fuerza) como la mitad de tu nivel, pero no puede utilizar ninguna acción que requiere disponer de forma física. El familiar también puede deslizarse a través de espacios de por lo menos 2 pulgadas (*5 cm*) de anchura, o bien 1 pulgada (*2,5 cm*) si se escurre. Puede utilizar esta acción de nuevo para volver a su forma normal.

Esta acción tiene el rasgo equivalente a tu tradición de magia, o bien ocultismo si no eres un lanzador de conjuros.

Escabullirse en las sombras El familiar sombrío puede Esconderse o acabar su Movimiento furtivo en la sombra de una criatura u objeto.

Robar sombra (nigromancia) ❖ **Frecuencia** una vez cada 10 minutos; **Efecto** El familiar sombrío y lleva a cabo un ataque cuerpo a cuerpo con un modificador a su tirada de ataque igual a tu modificador a las tiradas de ataque de conjuro. Si el Golpe tiene éxito, el objetivo queda debilitado 1 y su sombra desaparece. Al cabo de 24 horas, el estado de debilitado desaparece y recupera su sombra. Todo efecto capaz de reducir o eliminar el estado de debilitado restablece también su sombra.

Esta acción tiene el rasgo equivalente a tu tradición de magia, o bien ocultismo si no eres un lanzador de conjuros.

Acechar en las sombras

En el bosque Verduran tienen lugar conflictos de forma regular. Los madereros y los cazadores de Andoran y de Taldor llevan generaciones enfrentándose a las hadas y a los druidas que pretenden proteger el bosque contra el exceso de aprovechamiento y la deforestación. Para ayudarles a combatir esta presión, algunos druidas y exploradores se han vuelto hacia fuerzas más oscuras, desarrollando rituales que atraen magia del Plano de la Sombra y la infunden en los animales del bosque. Estos "animales sombríos" desarrollan poderes y mutaciones letales que les hacen especialmente efectivos en las tácticas de guerrilla preferidas por los guardianes del Verduran.

A algunos druidas ancianos les preocupa que este proceso haya introducido una corrupción mucho más peligrosa que ningún leñador mortal. Miembros más moderados y conciliadores señalan que, si bien las letales bestias sombrías infunden temor en los corazones de los aspirantes a leñadores, también hacen difícil encontrar un balance sano. Estos moderados preferirían que a los leñadores se les permitiera cosechar en cantidades más pequeñas, que ciertamente ayudan a prevenir el descuido y los incendios forestales, pero los leñadores temen abandonar la seguridad de sus grupos de trabajo y sus campamentos para ningún tipo de parlamento con los druidas mientras pueda haber animales sombríos acechando el bosque.

Aptitudes de familiar

Los familiares sombríos utilizan estas aptitudes adicionales de familiar. Sin embargo, un lanzador de conjuros puede seleccionar estas aptitudes para cualquier tipo de familiar.

Comer oscuridad: tu familiar se recupera de forma natural en las sombras. Después de pasar 10 minutos consecutivos en un área de luz tenue o de oscuridad, tu familiar recupera tantos Puntos de Golpe como la mitad de tu nivel.

Paso sombrío: tu familiar obtiene la acción paso sombrío. Debes ser por lo menos de 7.º nivel para seleccionar esta aptitud para tu familiar.

Paso sombrío ❖ (conjuración, sombra, teletransporte) **Requisitos** El familiar está en luz tenue u oscuridad. **Efecto** El familiar se te transporta hasta 30 pies (*9 m*). El destino debe estar en luz tenue u oscuridad y dentro de la línea visual y la línea de efecto de tu familiar. Esta acción tiene el rasgo equivalente a tu tradición de magia, o bien ocultismo si no eres un lanzador de conjuros.

SECRETOS DE LA MAGIA
INTRODUCCIÓN
PUNTOS ESENCIALES DE LA MAGIA
CLASES
CONJUROS
OBJETOS MÁGICOS
EL LIBRO DE LA MAGIA ILIMITADA
GLOSARIO E ÍNDICE



NOMBRES VERDADEROS

La magia de los nombres verdaderos descansa en el principio de que, si conoces el nombre de alguien, tienes poder sobre él. Después de todo, nombrar una cosa es describirla, pero para describir algo con exactitud, tienes que entenderlo, y si lo entiendes, puedes controlarlo.

Rareza: Raro

Cuanto más vieja y complicada es una cosa, más probable es que tenga más de un nombre. Una persona individual adquiere muchos nombres: los que hereda, los que le dan al nacer, los que elige y los apodos (o motes) que le dan otros. Sin embargo, la magia de los nombres verdaderos postula que existe un nombre final y secreto (un nombre verdadero que nadie conoce, o tan sólo unos pocos) que nos representa mejor en toda nuestra complejidad.

Los nombres verdaderos pueden haber sido asignados por los dioses cuando se creó el cosmos, o haberse generado mediante procesos naturales, y son únicos como las huellas dactilares. La mayor parte de la gente jamás averigua el suyo, y podría no ser siquiera consciente de que tiene uno, pero los amos de esta magia pasan horas incontables de estudio adivinando dichos nombres, anotándolos en largas listas y utilizándolos para convocar, ordenar, disipar o dominar de cualquier otra forma a sus enemigos.

La naturaleza de los nombres

A efectos de la magia de los nombres auténticos, los hombres se dividen en tres categorías: nombres públicos, nombres privados y nombres verdaderos. Los nombres públicos son lo que llamamos a algo cuando no disponemos de un nombre más específico. A menudo son tan sólo palabras (como "hierba" o "una jirafa") pero también incluyen los alias y los motes. Un hombre público puede ser impuesto sin consentimiento, que es como los lanzadores de conjuros que se basan en los nombres obran su magia sobre aquellos a los que no conocen, improvisando un apodo o simplemente refiriéndose al objetivo con un sustantivo, como por ejemplo "elfo".

Los nombres privados incluyen la mayor parte de los apellidos, los nombres de pila y los nombres elegidos. No son necesariamente secretos, pero al mismo tiempo no todo el mundo los conoce. Son confidenciales, y conocerlos significa que puedes entender (e influenciar) mejor al individuo. Los lugares, los animales y otros objetos pueden recibir nombres privados de parte de individuales y de comunidades. Una montaña es simplemente una montaña, pero cuando quienes viven cerca ven en ella la imagen de la diosa protectora y empiezan a llamarla la Madre de Piedra, dicha montaña ha obtenido un hombre privado, conocido tan sólo por dicha comunidad.

Una persona, lugar o cosa podría tener muchos nombres públicos o privados, pero tan sólo puede tener un nombre verdadero, que representa perfectamente su esencia. Dependiendo de su cultura, los individuos podrían siquiera no ser conscientes de los suyos; un niño que crece en una sociedad que desconoce los nombres verdaderos podría vivir toda su vida basándose tan sólo en nombres privados y jamás sospechar que tiene un nombre verdadero, ¡y ni siquiera saber cuál es! Pero en las culturas en las que esta magia es común, la mayoría de la gente conoce su nombre verdadero y toma medidas para protegerlo. Mantiene en secreto su nombre verdadero, revelándolo tan sólo a sus seres queridos de mayor confianza. A un individuo se le podría decir cuál es su nombre verdadero por parte de alguien conocedor de la magia, que se lo encuentra vía investigación. Pero en otras sociedades, a los individuos se les informa de su nombre verdadero por su alma gemela, que conoce dicho nombre sin que se le diga. Conocer tu propio nombre te proporciona una visión profunda e introspectiva sobre ti mismo que le permite entender tus propias motivaciones y psicología, ayudándote a autoactualizarte y evitar la disociación y la anomia.

Los nombres verdaderos, por definición, encapsulan todo lo que es y todo lo que ha sido un individuo. Son el núcleo esencial de la persona, y eso significa que no cambian. ¡Pero la vida, la magia y el mundo son misteriosos e impredecibles! Existen unos pocos individuos que atraviesan una experiencia tan transformadora que se convierten, a todos los efectos prácticos, en personas diferentes al final de la historia de lo que eran al principio, y cuando cambian, su nombre verdadero cambia con ellos.

SERES SIN NOMBRE

A veces una aberración, celestial, infernal, monitor, espíritu u otra criatura entra en el cosmos procedente de otro Plano o incluso de otro universo, uno en el que las leyes de la magia son diferentes. Si dicha criatura procede de un lugar en el que los nombres verdaderos no existen o son opcionales, podría carecer de nombre verdadero. Los maestros del saber denominan a dichas criaturas seres sin nombre y nadie está seguro siquiera de que existan; algunos eruditos argumentan de que, en cuanto algo sin nombre entra en el cosmos, se le asigna un nombre de la misma forma que a cualquier otra criatura viva. Pero si los seres sin nombre existen en tu partida, concédeles la siguiente aptitud rara.

Ser sin nombre Esta criatura carece de nombre verdadero. No puede ser designada como objetivo por ningún efecto mágico ejecutado a distancia sin una línea de efecto, como por ejemplo *escudriñamiento* o *recado*. Tiene un bonificador +2 por circunstancia a las salvaciones contra otros efectos mágicos.

Cómo aprender los nombres verdaderos

Los nombres verdaderos se pueden descubrir o aprender de muchas formas. Unas pocas y raras sociedades secretas podrían disponer de "nombradores" entre los suyos, cuyo único trabajo es enseñar largas listas de nombres verdaderos a los demás miembros a través de la memorización y la práctica. Pero para la mayoría, el descubrimiento de un nombre verdadero es el resultado de una investigación extensa, aunque la forma que dicha investigación requiere es difícil de predecir.

Los nombres verdaderos a veces se encuentran anotados en los diarios personales o en los grimorios de lanzadores de conjuros que llevan mucho tiempo muertos. Las organizaciones conocidas por combatir a ciertos tipos de criaturas recopilan listas de los pocos nombres verdaderos de los enemigos que han conseguido descubrir. Los nombres verdaderos de los ángeles, los demonios y las criaturas similares, raramente pueden encontrarse en plegarias dedicadas a dichos seres o en cánticos que protegen contra ellos. Los ocultistas a veces utilizan profundos trances meditativos (potencialmente asistidos por drogas alucinógenas) para hacer viajar su mente por el cosmos y recibir un nombre verdadero a través de extrañas epifanías. Quienes sirven y comprenden a la Naturaleza también saben que el nombre verdadero de los seres primigenios y del Primer Mundo está codificado en el propio mundo (en los anillos de los árboles, los estratos geológicos y el patrón de la nieve sobre el suelo) esperando ser descifrados por alguien que sepa qué buscar. A unos cuantos afortunados, un nombre verdadero se les ocurre espontáneamente como señal de que han encontrado su alma gemela. Todos estos son ejemplos de la información que se puede descubrir utilizando el subsistema de investigación (*Guía de dirección del juego*, págs. 154 a 155).

Cómo utilizar el subsistema de investigación

Cuando encontrar el nombre verdadero de un individuo específico es clave para el relato y el tiempo escasea, usa el subsistema de investigación. Fija el nivel de la biblioteca en el mismo nivel de la criatura cuyo nombre verdadero intentan encontrar los PJs. Considera los tipos de bibliotecas extrañas y fantásticas que podrías utilizar para semejante historia. Por ejemplo, imagina que los personajes están buscando el nombre verdadero de un fistófiles (también conocido como diablo de los contratos) para rescatar a un PNJ de las consecuencias de un contrato infernal. Podrías construir una biblioteca infernal en Cheliax o alguna otra región donde el conocimiento de los diablos es común, ¡o quizá incluso en el propio Infierno! Semejante librería podía tener una gran variedad de guardianes y de trampas, pero también el potencial de averiguar aún más nombres verdaderos de los diversos contratos que allí se guardan.

Investigación de nombres simplificada

A veces el DJ no tiene tiempo para crear una biblioteca o para utilizar el subsistema de investigación, pero sin embargo querría que un PJ fuera capaz de investigar el nombre de un ser en particular por razones del relato. En dicho caso, puede utilizar la actividad de tiempo libre Averiguar nombre, a continuación.

Como quiera que el conocimiento de un nombre verdadero esencialmente coloca dicha criatura a merced de quien lo conoce, esta actividad no puede revelar nombres verdaderos por defecto, pero puede conducir a pistas relativas al nombre verdadero de una criatura.

Averiguar nombre

RARO | SECRETO | TIEMPO LIBRE

Dedicas una semana a descubrir y aprender el nombre de una criatura. La forma exacta de tu esfuerzo varía dependiendo de la habilidad utilizada, los recursos disponibles y otras circunstancias. Decide si estás buscando el nombre de un individuo específico o nombres en general. Si buscas el nombre de un individuo, debes ser capaz de identificarlo claramente; por ejemplo, "el general que dirige la invasión" basta, pero "la persona que mató a la duquesa" no lo es, si no sabes quién mató a la duquesa. Si buscas nombres de forma más general, menciona un tipo de criatura.

El DJ elige una CD, basada típicamente en el nivel de la criatura en cuestión. Si buscas nombres de forma más general, la CD está típicamente basada en el nivel de la criatura cuyo nombre el DJ decide proporcionar, por lo general una criatura del tipo elegido, de tu nivel o inferior. El DJ podría modificar la CD de la tarea basándose en los recursos que tienes a tu disposición, en el uso de una habilidad inusualmente apropiada o inapropiada o en otras circunstancias. Haz una prueba con una habilidad que puede utilizarse para Recordar conocimientos acerca del tipo de criatura. Tras intentar Averiguar un nombre, típicamente no puedes intentar averiguar de nuevo el nombre del mismo individuo a menos que tengas acceso a una fuente de información sustancialmente nueva, a determinar por el DJ.

Éxito crítico Encuentras uno o más nombres privados del individuo específico que has elegido, o el nombre privado de una criatura con el tipo que has elegido y un nivel igual al nivel de la tarea. También encuentras fragmentos ocultos de su nombre verdadero y, a discreción del DJ, podrías encontrar una pista que condujera a una aventura donde podrías averiguar el resto del nombre verdadero.

Éxito Como éxito crítico, excepto que tan sólo encuentras un nombre privado y no encuentras fragmentos ocultos de su nombre verdadero.

Fallo crítico Si estabas buscando nombre de un individuo específico, no encuentras información nueva y dicho individuo es consciente de tus esfuerzos. Si estabas buscando un nombre general de un tipo específico, encuentras un nombre o nombres de criatura que es probable que te ponga en apuros, posiblemente el nombre de un tipo de criatura enteramente diferente.

Cómo utilizar los nombres verdaderos

Ciertos conjuros, dotes y objetos tienen el rasgo nombre verdadero. Dicho rasgo significa que requieren que conozcas el nombre verdadero de una criatura para utilizarlo. Pero incluso sin estas aptitudes especializadas, conocer el nombre verdadero de una criatura te concede ciertas ventajas. Si conoces el nombre verdadero de la criatura, obtienes un bonificador +2 por circunstancia a las siguientes pruebas.

SECRETOS DE LA MAGIA
INTRODUCCIÓN
PUNTOS ESENCIALES DE LA MAGIA
CLASES
CONJUROS
OBJETOS MÁGICOS
EL LIBRO DE LA MAGIA ILIMITADA
GLOSARIO E ÍNDICE



- Pruebas para Recordar conocimiento acerca de la criatura
- Pruebas de Arcanos, Naturaleza, Ocultismo o Religión relativas a la criatura, como por ejemplo Descifrar su escritura, Identificar su magia o Aprender sus conjuros.
- Pruebas de Engaño, Diplomacia e Intimidación utilizadas sobre la criatura o relacionadas con ella, como por ejemplo Obligarla, Reunir información sobre ella o Imitarla.

Códice del nombrador

Los nombradores han ocultado durante milenios sus técnicas especiales, conjuros y objetos.

Dote de habilidad de nombrar

Revelar nombre verdadero ◆◆ — Dote 1

RARO | AUDITIVO | CONCENTRAR | EMOCIÓN
GENERAL | MENTAL | HABILIDAD | NOMBRE VERDADERO

Prerrequisitos nivel entrenado en Intimidación y por lo menos una entre Arcanos, Naturaleza, Ocultismo y Religión.

Intentas hacer que una criatura haga lo que quieres amenazándola con tu conocimiento de su nombre verdadero. Debes conocer y pronunciar el nombre verdadero de la criatura y decir lo que quieres que haga. Haz una prueba de Intimidación contra la CD de Voluntad del objetivo.

Éxito crítico El objetivo hace lo que dices por un sentido de auto preservación, y no se daña a sí mismo en modo alguno. Se convierte en malintencionado (si no era ya malintencionado u hostil) pero continúa obedeciendo durante hasta 1 día. El objetivo tiene demasiado miedo de ti para tomar represalias o huir, en la certeza de que le encontrarás allá donde vaya.

Éxito Como éxito crítico, pero una vez el objetivo se vuelve malintencionado, que evita y podría actuar contra ti de forma indirecta, como por ejemplo alertando a tus enemigos de tu ubicación.

Fallo El objetivo rehúsa obedecerte y típicamente huye de tu presencia para evitar que utilices nuevamente su nombre verdadero. Si no era ya malintencionado u hostil, se vuelve malintencionado. Te evita en el futuro y es probable que lleve a cabo acciones indirectas contra ti.

Fallo crítico El objetivo rehúsa obedecerte y se vuelve hostil, si aún no lo era. Si te percibe como débil, te podría atacar; de lo contrario, es probable que huya para evitar que utilices nuevamente su nombre verdadero.

Conjuros de nombre

Pillar tu nombre — Conjuro 6

RARO | ADIVINACIÓN

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia

Lanzamiento ↷ somático; Desencadenante Una criatura en tu Plano pronuncia tu nombre privado o verdadero; Requisitos Conoces tu propio nombre verdadero.

Tirada de salvación Voluntad

Averiguas un nombre privado (pero no el nombre verdadero) de la criatura que pronunció tu nombre, así como su ubicación precisa, a menos que haya tenido éxito en una salvación de Voluntad para negar el efecto. Eres consciente en cualquier momento en que se cumplen las condiciones desencadenantes, si tienes preparado el conjuro en tu repertorio. No hay forma de distinguir un desencadenante de este conjuro de otro sin lanzarlo. Esto puede convertirse en un engorro si eres tan famoso que tu nombre está regularmente en boca de otros.

OBLIGAR NOMBRE VERDADERO — CONJURO 4

RARO | AUDITIVO | ENCANTAMIENTO | INCAPACITACIÓN | LINGÜÍSTICO | MENTAL | NOMBRE VERDADERO

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia

Lanzamiento ❖❖ verbal

Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura cuyo nombre verdadero conoces

Tirada de salvación Voluntad; **Duración** variable

Instruyes al objetivo para que haga alguna cosa, imponiéndole obediencia pronunciando su nombre verdadero. Tus instrucciones no pueden ser autodestructivas. Aunque este conjuro tiene el rasgo lingüístico, sólo aplica a las instrucciones; la criatura no precisa conocer su nombre verdadero para verse afectada. El objetivo debe llevar a cabo una salvación de Voluntad.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado, queda temporalmente inmune a lanzamientos posteriores de este conjuro por tu parte durante 1 semana y averigua tu nombre verdadero.

Éxito El objetivo no resulta afectado, queda temporalmente inmune a lanzamientos posteriores de este conjuro por tu parte durante 1 día y averigua un fragmento de tu nombre verdadero (ver la barra lateral Nombres fragmentarios).

Fallo El objetivo hace lo que tú ordenas. El conjuro tiene una duración de 10 minutos, o hasta que el objetivo ha completado una instrucción finita o las instrucciones se vuelven autodestructivas. La criatura queda temporalmente inmune a lanzamientos posteriores este conjuro por tu parte durante 1 hora.

Fallo crítico Como fallo, pero la duración del conjuro son 8 horas y la criatura no queda temporalmente inmune.

INVOCAR NOMBRE VERDADERO — TRUCO 1

RARO | ENCANTAMIENTO | NOMBRE VERDADERO | TRUCO

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia

Lanzamiento ❖ verbal

Alcance 30 pies (*9 m*); **Objetivos** 1 criatura cuyo auténtico nombre conoces

Pronuncias el nombre verdadero de la criatura para afectarla con tu magia de forma más segura. Hasta el final del turno actual, el objetivo queda desprevenido contra tus conjuros y sufre un penalizador -2 por circunstancia a las tiradas de salvación contra tus conjuros. Además, la primera vez en este turno en que el objetivo sufra daño debido a uno de tus conjuros, tendrá tanta debilidad a dicho daño como el doble del nivel de *invocar nombre verdadero*.

NOMBRES FRAGMENTARIOS

A veces los personajes tan sólo conocen parte del nombre verdadero de la criatura, no el nombre entero. No obtienes los beneficios indicados en Cómo utilizar nombres verdaderos si sólo dispones de fragmentos del nombre, pero sigues pudiendo utilizar aptitudes con el rasgo nombre verdadero, si bien es muy peligroso. Si tu aptitud del nombre verdadero requiere que hagas una prueba, reduce en un paso tu grado de éxito. Sito aptitud requiere que la criatura nombrada a una tirada de salvación, mejora en un paso su grado de éxito. Por ejemplo, Invocar nombre verdadero no haría nada, puesto que sus efectos quedarían cancelados. Si la aptitud del nombre verdadero también tienen el rasgo incapacitación y la criatura es de un nivel suficientemente alto, dichos efectos se combinan, reduciendo en 2 pasos tu grado de éxito o mejorando en 2 pasos su grado de éxito.

DAR NOMBRE A OBJETOS

AMULETO DE NOMBRE VERDADERO — OBJETO 5 O MÁS

RARO | INVESTIDO | MÁGICO

Uso amuleto puesto; **Impedimenta** –

Este amuleto luce el nombre verdadero de una sola criatura cuyo nivel no es superior al nivel del objeto. Estos amuletos están hechos típicamente de oro y grabados, pero podrían estar hechos de cualquier cosa, incluyendo simple arcilla. El nombre es claramente visible, aunque sólo para ti y solo mientras tienes investido el amuleto.

Si puedes leer el idioma en el que está escrito el nombre, dicha criatura siempre sufre los efectos de *invocar nombre verdadero* contra tus conjuros (con un nivel de conjuro igual a la mitad del nivel del objeto, redondeado hacia arriba). Además, cuando la criatura utiliza cualquier efecto mágico contra ti, puedes intentar de inmediato contrarrestarlo utilizando Arcanos, Naturaleza, Ocultismo o Religión para la prueba de contrarrestar y el nivel del amuleto de nombre verdadero para determinar el nivel de contrarrestar. Podrían existir amuletos legendarios que lucen el nombre verdadero de criaturas de nivel 21 o más.

Tipo *amuleto de nombre verdadero menor;* **Nivel** 5; **Precio** 150 po

Tipo *amuleto de nombre verdadero moderado;* **Nivel** 10; **Precio** 850 po

Tipo *amuleto de nombre verdadero mayor;* **Nivel** 15; **Precio** 5.500 po

Tipo *amuleto de nombre verdadero superior;* **Nivel** 20; **Precio** 55.000 po



PREPARACIÓN FLEXIBLE

Durante milenios, hubo un acalorado debate en los círculos mágicos acerca de qué lanzadores de conjuros iban un paso por delante: los que lanzaban sus conjuros espontáneamente de un repertorio puesto que, en un apuro, podían utilizar cualquier conjuro conocido, o quienes preparaban sus conjuros diariamente, puesto que podían planificar y cambiar a diario sus conjuros para cubrir necesidades variables. Y sin embargo, también ha habido quienes se han atrevido a tenerlo todo.

Los lanzadores de conjuros flexibles aprenden a preparar conjuros en una colección cada día y a lanzarlos espontáneamente desde su colección. Esta combinación hace que dichos lanzadores de conjuros sean la envidia de sus pares, pero acarrea un coste significativo. El poder mágico requerido para alimentar su lanzamiento flexible utiliza una cantidad excesiva de la esencia mental o vital de su magia, por lo que pueden lanzar muchos menos conjuros cada día. La tensión se manifiesta de forma diferente para cada lanzador de conjuros flexible y varía según la tradición, aunque suele empezar como un leve dolor de cabeza para los lanzadores de conjuros arcanos y ocultistas o bien como fatiga para los lanzadores de conjuros divinos y primigenios. Los magos lanzadores de conjuros flexibles (quienes a veces prefieren utilizar el término más genérico para los lanzadores de conjuros arcanos, que es el de arcanistas) son más comunes en las escuelas y los otros lugares que practican magia experimental o innovadora, como por ejemplo el Occularium en la nación atea de Rahadoum, la escuela de magia Magaambya en la jungla de la extensión de Mwangi, o las muchas academias de la nación arcana de Nex. Los druidas lanzadores de conjuros flexibles, a veces denominados llamadores de hadas, utilizan las posibilidades infinitas del Primer Mundo y la curiosidad mágica de las hadas para alimentar su magia flexible. Aparecen más comúnmente en lugares en los que el velo que nos separa del Primer Mundo es más delgado, como por ejemplo las Tierras de los Reyes de los Linnorm o los Reinos Fluviales. Los clérigos lanzadores de conjuros flexibles, a veces llamados eclesiastas, tienen una conexión poco ortodoxa con su dios, que les permite una cierta flexibilidad en la gracia que derivan de sus plegarias. Suelen ser más bien clérigos itinerantes, en lugar de estar conectados a una iglesia establecida. Los brujos lanzadores de conjuros flexibles, a veces llamados invocadores, tienen una conexión más personal con su patrón (aunque éste sigue siendo un enigma), lo que les permite ajustar su magia más fácilmente.

TABLA 5-1: CONJUROS POR DÍA DEL LANZADOR FLEXIBLE

Nivel	Trucos	1.º	2.º	3.º	4.º	5.º	6.º	7.º	8.º	9.º	10.º	Colección
1	3	2	–	–	–	–	–	–	–	–	–	2
2	4	2	–	–	–	–	–	–	–	–	–	2
3	4	2	2	–	–	–	–	–	–	–	–	4
4	5	2	2	–	–	–	–	–	–	–	–	4
5	5	2	2	2	–	–	–	–	–	–	–	6
6	5	2	2	2	–	–	–	–	–	–	–	6
7	5	2	2	2	2	–	–	–	–	–	–	8
8	5	2	2	2	2	–	–	–	–	–	–	8
9	5	2	2	2	2	2	–	–	–	–	–	10
10	5	2	2	2	2	2	–	–	–	–	–	10
11	5	2	2	2	2	2	2	–	–	–	–	12
12	5	2	2	2	2	2	2	–	–	–	–	12
13	5	2	2	2	2	2	2	2	–	–	–	14
14	5	2	2	2	2	2	2	2	–	–	–	14
15	5	2	2	2	2	2	2	2	2	–	–	16
16	5	2	2	2	2	2	2	2	2	–	–	16
17	5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	–	18
18	5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	–	18
19	5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	*	18
20	5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	*	18

*Es muy probable que tu clase tenga un rasgo de clase que te concede un solo espacio de conjuros de 10.º nivel que funciona de forma ligeramente diferente a los demás. Si es así, el lanzador de conjuros flexible no cambia la forma en que ese conjuro funciona.

Lanzador de conjuros flexible (arquetipo de clase)

Has aprendido a lanzar conjuros de forma flexible, mezclando los mejores elementos de lanzamiento de conjuros espontáneo y preparado al coste de lanzar menos conjuros cada día.

Preparación de conjuros flexible (1.º)

Este rasgo de clase altera tu rasgo de clase de lanzamiento de conjuros (como por ejemplo lanzamiento de conjuros arcanos para los magos o lanzamiento de conjuros divinos para los clérigos). Si eliges este arquetipo de clase, debes seleccionar dedicación de lanzador de conjuros flexible como tu dote de 2.º nivel.

Prerrequisitos: debes tener una clase, como por ejemplo clérigo, druida, brujo o mago, que prepara conjuros en espacios de conjuro utilizando el mismo número de conjuros preparados por día.

Ajustes de lanzador de conjuros flexible: aprendes conjuros de la forma habitual para tu clase (un mago utiliza un libro de conjuros, un brujo enseña conjuros a su familiar, etc.), pero cambias el lanzamiento de conjuros de tu clase como sigue.

- Puedes lanzar menos conjuros cada día. Tu número de espacios de conjuro por día no avanza de 2 a 3 a niveles pares (ver tabla 5-1 en la pág. 248).
- Reduce en 2 el número de trucos que obtienes debido a tu clase. Este arquetipo no cambia la forma en la que preparas los trucos.
- Durante tus preparativos diarios, preparas una colección de conjuros en lugar de preparar conjuros individualmente en cada espacio de conjuro. El número de conjuros de tu colección cada día es igual al número total de espacios de conjuro que obtienes cada día de tus conjuros de clase. Selecciona estos conjuros de la fuente habitual, como por ejemplo un libro de conjuros para un mago.
- Puedes lanzar cualquiera de los conjuros de tu colección utilizando un espacio de conjuros del nivel apropiado. Por ejemplo, si fueras de nivel 1 y tuvieras *caída de pluma* y *proyectil mágico* en tu colección de conjuros, podrías lanzar dos veces *caída de pluma* ese día, dos veces *proyectil mágico* o una vez cada uno.
- Los espacios de conjuro adicionales que obtienes y que tienen restricciones adicionales, como por ejemplo los conjuros de escuela de especialista de mago o los conjuros de fuente divina de clérigo no cambian debido a este arquetipo, y dichos conjuros no cuentan para el número que puedes colocar en tu colección. Consulta la barra lateral Espacios de conjuro restringidos.

Dedicacion de lanzador de conjuros especialista — Dote 2

ARQUETIPO | CLASE | DEDICACIÓN

Prerrequisitos preparación de conjuros flexible

Ahora tienes cuatro trucos al día en lugar de tres. A 4.º nivel, tienes cinco trucos al día en lugar de cuatro.

Potenciación de conjuros

Una vez obtienes conjuros de 2.º nivel, puedes potenciar cualquier conjuro de tu colección a cualquier nivel de los que puedes lanzar, de forma similar a los conjuros de signatura de un lanzador de conjuros espontáneo. La única excepción es que debes seleccionar por lo menos un conjuro de 1.er nivel para tu colección cada vez que preparas, lo que asegurará que puedas utilizar todos tus espacios de conjuro cada día.

Espacios de conjuro restringidos

Cuando aplicas este arquetipo a una clase que concede espacios de conjuro adicionales con restricciones, como por ejemplo los conjuros de escuela de especialista de un mago especialista o el vínculo divino de un clérigo, sigues obteniendo dichos espacios adicionales, pero funcionan de la forma normal para tu clase y no añaden más a tu colección. Una fuente curativa te concede espacios de conjuro adicionales para lanzar conjuros de *curar* del máximo nivel que puedes lanzar, pero no añade *curar* a tu colección de conjuros. Una fuente dañina hace lo mismo para el conjuro *dañar*. Como mago especialista, preparas un conjuro por nivel de tu escuela de especialidad, que tampoco se añade a tu colección de conjuros.

Adjudicación de dotes y de rasgos de clase

Algunas de tus dotes o de tus rasgos de clase podrían basarse en el hecho de que preparas conjuros en espacios de conjuro. Si bien algunas dotes de clase podrían dejar de funcionar o no serían necesarias con el arquetipo de lanzador de conjuros flexible, en muchos casos puedes hacer un simple cambio y continuar utilizando el rasgo de clase. Los siguientes rasgos de clase simplemente requieren reemplazar "un conjuro que has preparado" o bien "un conjuro preparado" por "un conjuro de tu colección" o bien "un espacio de conjuro". Por ejemplo, en Contraconjuro, reemplazarías "un conjuro que has preparado" en el desencadenante por "un conjuro de tu colección" y "gastar un conjuro preparado" por "gastar un espacio de conjuro". Similarmente, en vínculo arcano, reemplazarías "lanzar un conjuro preparado hoy y ya lanzado" por "lanzar un conjuro de tu colección que ya has lanzado hoy".

Las dotes Contraconjuro y Conducto de líneas Ley de las *Reglas básicas* requieren dichas sustituciones, así como Retención de forma de la *Guía del jugador avanzada*. Maestría en conjuros proporciona conjuros restringidos adicionales, como por ejemplo conjuros de fuente divina o de especialista; puedes adquirirla, pero no aporta a tu colección y los conjuros funcionan como conjuros preparados normales.

Dotes no permitidas

Las siguientes dotes de las Reglas básicas no están disponibles para un lanzador de conjuros flexible: Combinación de conjuros, Contraconjuro astuto, Llamada salvaje, Posibilidades infinitas y Volver a preparar conjuro. Las dotes no permitidas de la *Guía del jugador avanzada* son las siguientes: Convocación elemental, Posibilidad milagrosa, Ritos de convocación y Ritos de transfiguración.

SECRETOS DE LA MAGIA
INTRODUCCIÓN
PUNTOS ESENCIALES DE LA MAGIA
CLASES
CONJUROS
OBJETOS MÁGICOS
EL LIBRO DE LA MAGIA ILIMITADA
GLOSARIO E ÍNDICE



SEMILLAS DE ALMA

En parte objeto mágico, en parte mota no definida de inteligencia, las semillas de alma son fuentes de magia que llegan a residir en una criatura, concediéndole aptitudes diversas y poderosas. En los raros casos en los que una semilla de alma no está ya vinculada a un alma viva, tiene la apariencia de una mota brillante con un centro parecido al cristal, a menudo centrado en un punto de luz.

Rareza: Raro

Las semillas de alma son un tipo especial de reliquia intangible (*Guía de dirección del juego*, pág. 94) aunque, como quiera que se vinculan al alma de la criatura que las lleva, no se las puede quitar de la misma excepto a la muerte de ésta (en cuyo momento la semilla de alma se podría manifestar en las inmediaciones o perderse junto con el portador). Como quiera que las semillas de alma no son objetos físicos, nunca tienen activaciones de Interactuar.

CÓMO UTILIZAR LAS SEMILLAS DE ALMA

Aquí hay unas cuantas formas potenciales de que una semilla de alma nazca o pueda utilizarse en tu relato:

- Una criatura pueden nacer con una semilla de alma.
- Una semilla de alma está atrapada en un oscuro tomo mágico y se vincula con la primera criatura en leerlo.
- Una emoción poderosa experimentada en un lugar con mucha magia lleva a la creación de una semilla de alma (y también podría invocar magia catártica, pág. 218).
- Un terrible sacrificio crea una semilla de alma maligna.

Dones de las semillas de alma

Para conceder semillas de alma, el DJ debería seguir las mismas reglas y directrices que para las reliquias (*Guía de dirección del juego*, pág. 94). Pueden tener cualquier aspecto o don que una reliquia normal, y sus CD, tiradas de ataque de conjuro y modificadores a contrarrestar se determinan de idéntica forma. Los siguientes dones son particularmente apropiados para las semillas del alma, aunque podrían aplicarse también a reliquias en las circunstancias adecuadas. Los dones de dragón están a menudo conectados con las almas de antiguos dragones, y los dones de alma son preeminentes entre todo tipo de semillas de alma.

DONES DE DRAGÓN

ALIENTO DE DRAGONES — DON MENOR

EVOCACIÓN

Aspecto dragón

Activación ❖❖ orden, visualizar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Lanzas con el aliento un cono o línea de energía. Infliges 2d6 daño por cada 2 niveles de la semilla de alma a todas las criaturas, o bien en un cono de 30 pies (*9 m*) o bien en una línea de 80 pies (*24 m*), con derecho a una salvación básica de Reflejos. La forma es cualquiera que sea apropiada para el origen dracónico de la semilla de alma, así como el tipo de daño. Esta aptitud tiene el mismo rasgo que el tipo de daño.

GOLPE DE DRAGÓN — DON MENOR

EVOCACIÓN

Aspecto dragón

Activación ❖ orden; **Frecuencia** una vez por hora; **Efecto** Imágenes fantasmales de garras dracónicas se forman alrededor de tus manos y permanecen en el aire mientras atacas. Durante 1 minuto, cuando llevas a cabo un Golpe cuerpo a cuerpo sin armas con éxito infliges 1d6 daño cortante adicional.

A 11.º nivel, puedes utilizar la aptitud una vez cada 10 minutos en lugar de una vez por hora.

RESISTENCIA DRACÓNICA — DON MENOR

ABJURACIÓN

Aspecto dragón

Te crecen escamas que te protegen contra los ataques dracónicos. Obtienes un bonificador +1 por estatus a la CA contra los ataques de los dragones y resistencia al tipo de energía correspondiente al origen dracónico de la semilla de alma (como por ejemplo, resistencia al fuego si procede de un dragón rojo) en una cantidad igual a la mitad del nivel de la reliquia (resistencia mínima 1).

ARROGANCIA DRACÓNICA — DON MAYOR

ENCANTAMIENTO FORTUNA

Aspecto dragón

Activación ↷ orden; **Desencadenante** Estás a punto de hacer una tirada de salvación; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Te ríes del destino y disfrutas de tu arrogancia dracónica Si obtienes un éxito crítico en la tirada de salvación, puedes intentar Desmoralizar a la criatura que creó el efecto que te obligó a hacer la tirada de salvación (si la hay). Si obtienes un éxito, en su lugar obtienes un éxito crítico. Si sufres un fallo (pero no un fallo crítico, en su lugar obtienes un éxito. Sin embargo, si sufres un fallo crítico, te ves obligado a enfrentarte a tu propio *hubris* y quedas asustado 2.

VUELO DE LA SIERPE — DON MAYOR

TRANSMUTACIÓN

Aspecto dragón

Activación ❖❖ orden, visualizar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** unas alas dracónicas fantasmales te conceden una Velocidad de vuelo igual a la tuya o 20 pies (*6 m*) la mayor de ambas cosas. Esto dura 10 minutos o hasta que Disipas el efecto.

A 17.º nivel, puedes Activar y Disipar la aptitud a Voluntad, y tiene una duración ilimitada.

ASCENDENCIA DRACÓNICA — DON SUPERIOR

TRANSMUTACIÓN

Aspecto dragón

Activación ❖❖ orden, visualizar; **Frecuencia** una vez por hora; **Efecto** La semilla de alma lanza *forma de dragón* a 8.º nivel designándote a ti como objetivo; debes adoptar la forma de dragón correspondiente al origen dracónico de la semilla.

DONES DE ALMA

ABSORBER HERIDA — DON MENOR

NIGROMANCIA

Aspecto alma

Activación ↷ visualizar; **Desencadenante** un aliado a 30 pies (*9 m*) sufre daño; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Forjas un conducto al alma de tu aliado y absorbes la herida para protegerle.Sufres tú el daño en lugar de tu aliado; también sufres cualquier efecto adicional asociado con el daño transferido, como por ejemplo el veneno de una cuchilla, estados o daño persistente por fuego procedente de un impacto crítico con una runa *flamígera*.

EXPLOSIÓN DE FUERZA — DON MENOR

EVOCACIÓN

Aspecto alma

Activación ❖❖ orden, visualizar; **Efecto** Una explosión de fuerza envuelve a una criatura a tu elección a 30 pies (*9 m*) o menos

Esta explosión inflige 1d6 daño por fuerza, con derecho a una salvación básica de Fortaleza

El daño se incrementa en 1d6 a 3.er nivel y cada 2 niveles posteriores..

MARIONETA DE ALMA — DON MENOR

NIGROMANCIA

Aspecto alma

Activación: ❖❖❖ orden, visualizar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Vinculas almas sueltas, animando brevemente una criatura muerta viviente. La semilla de alma lanza *reanimar los muertos* a un nivel igual a la mitad de su nivel redondeado hacia arriba. Puedes Mantener esta activación como harías con el conjuro.

INTERMITENCIA ESPIRITUAL — DON MAYOR

CONJURACIÓN TELETRANSPORTE

Aspecto alma

Activación ❖❖ orden, visualizar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Alternas entre el reino de los mortales y el Plano Etéreo de forma intermitente. Esto te concede los efectos de *intermitencia*, excepto que la resistencia es igual al nivel de la semilla de alma en lugar de 5.

LIMPIAR EL ALMA — DON MAYOR

NIGROMANCIA

Aspecto alma

Activación 1 minuto (orden, visualizar); **Frecuencia** una vez al día; Efecto Limpias un alma de maldiciones. La semilla de alma intenta contrarrestar todas las maldiciones sobre ti u otra criatura a la que tocas a lo largo de la activación. El alma del objetivo queda reforzada contra maldiciones posteriores y obtiene un bonificador +2 por estatus a las tiradas de salvación contra maldiciones durante 1 hora.

MAGIA DEL ALMA — DON SUPERIOR

ENCANTAMIENTO MENTAL

Aspecto alma

Activación ❖ visualizar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Te infundes a ti mismo o a una criatura voluntaria a la que tocas con energía espiritual. Esto tiene el efecto de *inspiración divina*.





GLOSARIO E ÍNDICE

Este apéndice contiene referencias a página de los términos clave que aparecen en este libro y definiciones parciales para muchas reglas y conceptos y definiciones completas para la mayor parte de los rasgos. Muchas entradas hacen referencia a las *Reglas básicas* y a la *Guía del jugador avanzada*, utilizando las abreviaturas "RB" y "GJA".

a dos manos (rasgo de arma) RB 283
aberración (rasgo) Las aberraciones son criaturas de más allá de los Planos o bien corrupciones del orden natural.
abjuración (rasgo) Los efectos y los objetos mágicos con este rasgo están asociados a la escuela de magia de abjuración, que típicamente implica protección o custodias. 20
acceso 193
aceite (rasgo) RB 555 a 556, GJA 256
ácido (rasgo) Los efectos con este rasgo infligen daño por ácido. Las criaturas con este rasgo tienen una conexión con el ácido mágico.
Activar un objeto (actividad) RB 532 a 533
acuático (rasgo) Las criaturas acuáticas se encuentran como en casa bajo el agua. Sus Golpes sin armas contundentes y cortantes no sufren el penalizador -2 habitual por estar bajo el agua. Las criaturas acuáticas pueden respirar agua, pero no aire.
adamantino (material) RB 572
adivinación (rasgo) la escuela de magia de la adivinación implica típicamente obtener o transferir información o bien predecir acontecimientos. 21
aflicción RB 457 a 458
ágil (rasgo de arma) RB 282
agua (rasgo) Los efectos con el rasgo agua, o bien manipulan, o bien conjuran agua. Los que manipulan agua carecen de efecto en un área sin agua. Las criaturas con este rasgo están hechas principalmente de agua o tienen una conexión con el agua mágica.
aire (rasgo) Los efectos con el rasgo aire, o bien manipulan o bien conjuran aire. Los que manipulan aire no tiene efecto alguno en el vacío o en un área sin aire. Las criaturas con este rasgo consisten principalmente en aire o tienen una conexión con el aire mágico.
alcance (rasgo de arma) RB 282
alineamiento (tipo de daño) Una categoría de daño paraguas, que incluye daño caótico, maligno, bueno y legal. RB 452
anfibio (rasgo) Una criaura anfibia puede respirar en el agua y en el aire, incluso fuera de su entorno favorito, usualmente de forma indefinida, pero por lo menos durante horas. Estas criaturas a menudo tienen una Velocidad de nadar. Sus Golpes sin armas contundentes y cortantes no sufren el penalizador -2 habitual por estar bajo el agua.
ángel (rasgo) Esta familia de celestiales es nativa del Plano del Nirvana. La mayoría de los ángeles son neutrales buenos, tienen visión en la oscuridad y debilidad ante el daño maligno.
arcano (rasgo) Esta magia procede de la tradición arcana, que se basa en la lógica y la racionalidad. Cualquier cosa con este rasgo es mágica. 8 a 9, RB 299
armamentos de forja de alma 232 a 237
arquetipo (rasgo) Esta dote pertenece a un arquetipo.
arquetipo de clase Un arquetipo elegido a 1.er nivel, que altera tus rasgos de clase. *Ver también* arquetipo. 193
arquetipo RB 219 a 231, GJA 148 a 199
arquetipos multiclase 74 a 77, RB 220 a 231, GJA 151 a 154
arrojadiza (rasgo de arma) RB 282
astral (rasgo) Las criaturas astrales son nativas del Plano Astral. Pueden sobrevivir los efectos medioambientales básicos del Plano Astral.
ataque (rasgo) RB 446 a 447
auditivo (rasgo) Las acciones y 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, de alguna manera, emitir los sonidos requeridos. Un conjuro o efecto con el rasgo auditivo sólo tiene efecto si el objetivo puede oírlo. Esto solo se aplica a las partes del efecto basadas en el sonido, a determinar por el DJ. Esto es diferente a un efecto sónico, que puede afectar a objetivos que no no pueden oírlo (por ejemplo, sordos) en tanto en cuanto el efecto en sí genere sonido.
aura (rasgo) Un aura es una emanación que continuamente emana de ti, afectando a las criaturas en un determinado radio. Un aura también puede ser la signatura mágica de un objeto o criatura con un fuerte alineamiento.
bagaje 28 a 31, RB 60 a 64, GJA 48 a 51.
barrido (rasgo de arma) RB 282
bastón (rasgo) *Ver también* bastones. 166 a 167, RB 551
bastones (objeto mágico) RB 551 a 554, GJA 263 a 264
bastones personales (objeto mágico) 166 a 167
beneficios de lanzamiento de conjuros experto RB 219
beneficios de lanzamiento de conjuros maestro RB 219
beneficios de lanzamiento de conjuros vinculado maestro 74
beneficios del lanzamiento de conjuros básico RB 219
beneficios del lanzamiento de conjuros vinculado 74
beneficios del lanzamiento de conjuros vinculado experto 74
bestia (rasgo) Una criatura similar un animal, pero con un modificador por inteligencia de -3 o mayor suele ser una bestia. A diferencia de un animal, una bestia podría ser capaz de hablar y de razonar.
bueno (rasgo) Los efectos buenos a menudo manipulan la energía procedente de los Planos Exteriores alineados con el bien y son la antítesis para los sirvientes divinos malignos o los sirvientes divinos de dioses malignos. Una criatura con este rasgo es de alineamiento bueno. Una aptitud con este rasgo sólo la pueden seleccionar las criaturas buenas.
caótico (rasgo) Los efectos caóticos a menudo manipulan la energía de los Planos Exteriores alineados con el caos y son anatema para los sirvientes divinos legales o los sirvientes divinos de dioses legales. Una criatura con este rasgo es de alineamiento caótico. Una aptitud con este rasgo sólo puede ser seleccionada o utilizada por criaturas caóticas.
catalizador (rasgo) 168
catalizadores de conjuro (objeto mágico) 168 a 169
celestial (rasgo) Las criaturas que proceden de los Planos alineados con el bien o tienen una fuerte conexión con el mismo se denominan celestiales. Los celestiales pueden sobrevivir a los efectos medioambientales básicos de los Planos de la Esfera Exterior.
cieno (rasgo) Los ciernos son criaturas con una anatomía muy simple. Tienden a tener puntuaciones de característica mentales bajas e inmunidad a los efectos mentales y al daño de precisión.
clase (rasgo) 193
clase 33 a 73, RB 66 a 213, GJA 52 a 143
cómoda (rasgo de armadura) RB 274
compañero animal RB 214 a 217, GJA 144 a 145
compañeros sombríos 242 a 243
común (rasgo) *Ver también* acceso. RB 13
concentrar (rasgo) Una acción con este rasgo requiere cierto grado de concentración mental y de disciplina.
conjuración (rasgo) Los efectos y los objetos mágicos con este rasgo están asociados con la escuela de magia de conjuración, e implican típicamente la convocación, la creación, el teletransporte o mover cosas de un lugar a otro. 22
conjurador de sombras (arquetipo) 240 a 241
conjuro 79, RB 297 a 306
conjuros de foco 142 a 145, RB 300 a 302, 386 a 407, GJA 228 a 239
descripciones de conjuros 88 a 141, RB 316 a 385, GJA 214 a 227
listas de conjuros 80 a 87, 203 a 205 (elemental), RB 307 a 315, GJA 212 a 213
rituales 146 a 153, RB 408 a 415, GJA 240 a 245
conjuros de orden elemental de druida 202 a 203
consagración (rasgo) RB 630
constructo (rasgo) Un constructo es una criatura artificial potenciada por una fuerza distinta a la nigromancia. Los constructos a menudo son descerebrados; inmunes al daño, al estado paralizado y al veneno; y pueden tener Dureza basada en los materiales utilizados para ensamblar sus cuerpos. Los constructos no son criaturas vivas y tampoco muertos vivientes. Cuando se ve reducido a 0 Puntos de Golpe, un constructo queda destruido.
consumible (rasgo) 173 a 177, RB 559 a 571, GJA 252 a 259
contingencia (rasgo) Los conjuros con este rasgo te conceden una acción durante sus efectos, típicamente una reacción con un desencadenante especial. Típicamente son de larga duración, como por ejemplo 24 horas. Sólo puedes tener un conjuro con el rasgo contingencia o un conjuro de *contingencia* activo a la vez. si lanzas otro conjuro con el rasgo contingencia o bien *contingencia*, el nuevo lanzamiento reemplaza al anterior.
contrarrestar RB458 a 459
convocado (rasgo) Una criatura llamada por un conjuro o efecto 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, sobrecarga la magia de convocación, haciendo que su propio conjuro falle y el de convocación acabe. Por lo demás, la criatura convocada utiliza las aptitudes estándar para una criatura de su tipo. Por lo general ataca a tus enemigos al máximo de sus capacidades. 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. Un engendro u otra criatura generada a partir de una criatura convocada vuelve a su estado no alterado (por lo general un cadáver en el caso de un engendro) una vez se ha ido la criatura convocada. Si no queda claro cuál debería ser dicho estado, es el DJ quien decide. Las criaturas convocadas pueden ser desterradas mediante diversos conjuros y efectos. Quedan desterradas automáticamente si se ven reducidas a 0 Puntos de Golpe o si el conjuro que las ha llamado se acaba.
convocador (clase) 50 a 73
arquetipo multiclase 76 a 77
conjuros de vínculo 55 a 56, 144 a 145
listas de conjuros 80 a 87, RB 307 a 315, GJA 212 a 213
convocador (rasgo) Esto indica aptitudes de la clase convocador.
corazón de conjuro (rasgo) 170 a 171

corazones de conjuro (objeto mágico) 170 a 171
curación (rasgo) Un efecto de curación restablece el cuerpo de una criatura, típicamente restaurándole Puntos de Golpe pero a veces quitándole enfermedades u otros efectos debilitantes.
curación negativa Una criatura con curación negativa extrae vida de la energía negativa en lugar de hacerlo de la energía positiva. Resulta dañada por el daño positivo y no es curada por los efectos de curación positivos. No sufre daño negativo y es curada por los efectos negativos que curan a los muertos vivientes.
cúspide (rasgo) RB 575 a 576
daimonion (rasgo) Una familia de infernales creados en el desolado plano de Abaddon, la mayoría de daimonions son neutrales malignos. Típicamente disponen de visión en la oscuridad y sufren de debilidad al daño bueno.
dedicación (rasgo) RB 219
demonio (rasgo) Una familia de infernales, los demonios proceden del Abismo o trazan sus orígenes a él. La mayoría son irredimiblemente caóticos malignos y disponen de visión en la oscuridad.
derribo (rasgo de arma) RB 283
desarme (rasgo de arma) RB 282
descerebrado (rasgo) Una criatura descerebrada tiene atributos mentales, o bien programados, o bien rudimentarios. La mayoría, si no son todos, sus modificadores a las aptitudes mentales son -5. Son inmunes a todos los efectos mentales.
desventura (rasgo) RB 449
detección (rasgo) Los efectos con este rasgo intentan determinar la presencia o la ubicación de una persona, objeto o aura.
diablo (rasgo) Una familia de infernales, naturales del Infierno, la mayoría de diablos son irredimiblemente legales malignos. Disponen típicamente de visión en la oscuridad mayor, inmunidad al fuego y telepatía.
Disipar ❖ acción RB 305, 534
divino (rasgo) Esta magia procede de la tradición divina, extrayendo poder de los dioses o fuentes similares. Cualquier cosa con este rasgo es mágica. 10 a 11, RB 299
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.
druida (rasgo) Esto indica aptitudes de la clase druida.
eidolón (rasgo) Una criatura con este rasgo es el eidolón de un convocador. un objeto con este rasgo puede ser llevado puesto por un eidolón. Un eidolón puede tener hasta dos objetos investidos. 58 a 66
electricidad (rasgo) Los efectos con este rasgo infligen daño por electricidad. Las criaturas con este rasgo tienen una conexión con la electricidad mágica. elemental (rasgo) Los elementales son criaturas directamente vinculadas a un elemento y nativas de los Planos Elementales. Los elementales no necesitan respirar.
elementalismo 200 a 209
elementalista (arquetipo de clase) 208 a 209
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 disponen de una inteligencia mecánica o artificial son inmunes a los efectos de emoción.
encantamiento (rasgo) Los efectos y los objetos mágicos con este rasgo están asociados con la escuela de magia de encantamiento, lo que típicamente implica control mental, alteración de las emociones y otros efectos mentales. 23
encarnar (rasgo) 101
energía (tipo de daño) Una categoría paraguas que incluye daño por ácido, frío, electricidad, fuego, fuerza, negativo, positivo, y sónico. RB 452
enfermedad (rasgo) Un efecto con este rasgo se aplica a una o más enfermedades. Una enfermedad es típicamente una aflicción. RB 457 a 458
enfocado (rasgo) RB 235
esbirro (rasgo) Los esbirros son criaturas que sirven directamente a otras criaturas. Una criatura con este rasgo tan sólo puede utilizar 2 acciones por turno, carece de reacciones y no puede actuar cuando no es tu turno. 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 un objeto mágico, como un esbirro convocado, Mantienes un conjuro o Mantienes una activación; si no se especifica lo contrario, das una orden verbal como 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 obvio. Si se les deja desatendidos durante algún tiempo, típicamente 1 minuto, los esbirros descerebrados no suelen actuar, los animales siguen sus instintos y los esbirros inteligentes actúan según su voluntad. Un esbirro no puede controlar a otras criaturas.
escudriñamiento (rasgo) Un efecto de escudriñamiento te permite ver, oír u obtener de alguna otra forma información sensorial a distancia utilizando un sensor o aparato, distinto a tus propios ojos y oídos.
escuelas de magia 20 a 27
esencias 16 a 19
estructura (rasgo) RB 571
etéreo (rasgo) Las criaturas etéreas son nativas del Plano Etéreo. Pueden sobrevivir a los efectos medioambientales básicos del Plano Etéreo.
evocación (rasgo) Los efectos y los objetos mágicos con este rasgo están asociados con la escuela de magia de evocación, lo que típicamente implica energía y fuerzas elementales. 24
exploración (rasgo) RB 234
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 de él.
familiar Una criatura Menuda vinculada místicamente a ti. RB 217 a 218, GJA 146 a 147
familiares sombríos 243
fantasmagoría (rasgo) Una fantasmagoría es un alma que se ha alejado del Río de las Almas en el Plano Etéreo antes de ser juzgada. Típicamente retiene memorias de su vida antes de la muerte, pero no es un muerto viviente.
fatal (rasgo de arma) RB 282
fijada (rasgo de arma) RB 282
Fijar un fulu ❖ (acción) Acción utilizada para fijar un fulu. 158
Fijar un talismán (actividad) Actividad utilizada para fijar un talismán a un objeto. RB 561
físico (tipo de daño) Una agrupación del daño contundente, perforante y cortante. RB 452
floritura (rasgo) RB 155
forjador de alma (arquetipo) 198 a 199
fórmula Una receta o unas instrucciones requeridas para elaborar un objeto. RB 293-294
fortuna (rasgo) RB 449
frío (rasgo) Los efectos con este rasgo infligen daño por frío. Las criaturas con este rasgo tienen una conexión con el frío mágico.
fuego (rasgo) Los efectos con el rasgo fuego infligen daño por fuego o bien conjuran o manipulan fuego. Los que manipulan fuego no tienen efecto alguno en un área carente de fuego. Las criaturas con este rasgo suelen consistir principalmente de fuego o tener una conexión con el fuego mágico.
fuerza (rasgo) Los efectos con este rasgo infligen daño por fuerza o crean objetos hechos de pura fuerza mágica.
fulu (rasgo) 158 a 161
fulus (objeto mágico) 158 a 161
general (rasgo) RB 255
geomancia 210 a 213
geomante (arquetipo) 212 a 213
grimorio (rasgo) 162 a 163
habilidad (rasgo) RB 255
hada (rasgo) A las criaturas del Primer Mundo las denominamos hadas.
hasta la próxima vez que hagas tus preparativos diarios RB 305
hierro frío (material) RB 573
humano (rasgo) Una criatura con este rasgo es miembro de la ascendencia humana. Los humanos conforman un amplio abanico de gente conocida por su adaptabilidad. Una aptitud con este rasgo sólo puede ser utilizada o seleccionada por humanos.
humanoide (rasgo) Las criaturas humanoides razonan y actúan en gran medida como los humanos. Suelen caminar erguidas y tienen dos brazos y dos piernas.
ilusión (rasgo) Los efectos y los objetos mágicos con este rasgo están asociados con la escuela de magia de ilusión, que típicamente tiene que ver con falsos estímulos sensoriales. 25, RB 298
impulsora (rasgo de arma) RB 282
incapacitación (rasgo) RB 301
incorporal (rasgo) Una criatura u objeto incorporal carece de forma física. Puede atravesar objetos sólidos, incluyendo paredes. Cuando está dentro de un objeto, una criatura incorporal no puede percibir, atacar ni interactuar con nada fuera del mismo y, si inicia su turno dentro de un objeto, queda lentificada 1. Las criaturas corporales pueden atravesar una criatura incorporal, pero no acabar su movimiento en el espacio de ésta.
Una criatura incorporal no puede hacer pruebas basadas en la Fuerza contra criaturas u objetos físicos (sólo contra los incorporales) a menos que estos dispongan de la runa de propiedad toque fantasmal. Igualmente, una criatura corporal no puede hacer pruebas basadas en la Fuerza contra criaturas u objetos incorporales.
Las criaturas incorporales suelen tener inmunidad a los efectos o estados que requieren un cuerpo físico, como las enfermedades, el veneno y el daño de precisión. Suelen tener resistencia a todo el daño (excepto al daño por fuerza y al daño procedente de Golpes con la runa de propiedad *toque fantasmal*), con el doble de dicha resistencia contra el daño no mágico.
infernal (rasgo) A las criaturas que derivan de los planos alineados con el mal o tienen una fuerte conexión con ellos, las denominamos infernales. Los infernales pueden sobrevivir a los efectos medioambientales básicos de los Planos de la Esfera Exterior.
inhalado (rasgo) Este veneno se aplica cuando alguien lo inhala. RB 609
investido (rasgo) RB 531
lanzador de conjuros flexible (arquetipo de clase) 248
Lanzar un conjuro (actividad) RB 302 a 303
legal (rasgo) Los efectos legales a menudo manipulan la energía procedente de los Planos Exteriores alineados con la ley y son la antítesis de los sirvientes divinos caóticos o de los sirvientes divinos de dioses caóticos. Una criatura con este rasgo es de alineamiento legal. Una aptitud con este rasgo sólo la pueden seleccionar las criaturas legales.
letal (rasgo de arma) RB 283
Líneas Ley (rasgo de arma) 214
lingüístico (rasgo) Un efecto con este rasgo depende de la comprensión lingüística. Un efecto lingüístico que designa como objetivo a una criatura sólo funciona si el objetivo entiende el idioma que utilizas.



lista de conjuros arcanos 80 a 82, RB 307 a 309, GJA 212
lista de conjuros divinos 82 a 83, RB 309 a 311, GJA 212
lista de conjuros ocultistas 84 a 85, RB 311 a 314, GJA 212 a 213
lista de conjuros primigenios 86 a 87, RB 314 a 315, GJA 213
luz (rasgo) RB 301
madera oscura (material) RB 573
magia catártica 218 a 221
magia de manantial 222 a 225
magia persistente (rasgo) 219
magia persistente 218 a 223
magia rúnica thassiloniana 232 a 237
magia sombría 238 a 243
mágico (rasgo) RB 535
mago catártico (arquetipo) 218
mágico de manantial (arquetipo de clase) 222
mago (rasgo) Esto indica aptitudes de la clase mago.
magus (clase) 34 a 39
magus (rasgo) Esto indica aptitudes de la clase magus.
arquetipo multiclase 75
conjuros de confluencia 40,143 a 144
lista de conjuros arcanos 80 a 82, RB 307 a 309, GJA 212
maldición (rasgo) Una maldición es un efecto que impone alguna aflicción a largo plazo a una criatura. Las maldiciones siempre son mágicas y típicamente son el resultado de un conjuro o de una trampa. Los efectos con este rasgo sólo se pueden eliminar mediante efectos que designan específicamente como objetivo a las maldiciones.
maligno (rasgo) Los efectos malignos a menudo manipulan energía de los Planos Exteriores alineados con el mal y son la antítesis de los sirvientes divinos buenos o los sirvientes divinos de los dioses buenos. Una criatura con este rasgo es de alineamiento maligno. Una aptitud con este rasgo sólo puede ser seleccionada por criaturas malignas.
mano libre (rasgo de arma) RB 283
Mantener un conjuro ❖ (acción) Prolongar un conjuro con una duración de mantenido. RB 304
Mantener una activación ❖ (acción) RB 534
mental (rasgo) Un efecto mental puede alterar la mente del objetivo. No tiene efecto alguno sobre un objeto o sobre una criatura descerebrada.
metamagia (rasgo) Las acciones con el rasgo metamagia, usualmente procedentes de dotes metamágicas, manipulan las propiedades de tus conjuros. Debes utilizar una acción metamágica directamente antes de Lanzar el conjuro que quieres alterar. Si utilizas cualquier acción (incluyendo acciones gratuitas y reacciones) distinta a Lanzar un conjuro directamente después, desperdiciar los beneficios de la acción metamágica. Cualquier efecto adicional añadido por una acción metamágica forma parte del efecto del conjuro, no de la acción metamágica en sí.
miedo (rasgo) Los efectos de miedo evocan la emoción del miedo. Los efectos con este rasgo siempre tienen además los rasgos mental y emoción.
monitor (rasgo) A las criaturas que derivan de los Planos alineados con la neutralidad o tienen una fuerte conexión con ellos, las denominamos monitores. Los monitores pueden sobrevivir a los efectos medioambientales básicos de los Planos de la Esfera Exterior.
morfismo (rasgo) RB 301
movimiento (rasgo) RB 473 a 476
muerte (rasgo) RB 460
muerto viviente (rasgo) Antaño vivas, estas criaturas se vieron infundidas después de la muerte con energía negativa y una magia maligna corruptora del alma. Cuando queda reducida a 0 Puntos de Golpe, una criatura muerta viviente resulta destruida. Las criaturas muertas vivientes son dañadas por la energía positiva y curadas por la energía negativa, y no se benefician de los efectos de curación.
multiclase (rasgo) 74 a 77, RB 219 a 231, GJA 151 a 154
munición (objeto mágico) RB 556 a 558
negativo (rasgo) Los efectos con este rasgo curan a las criaturas muertas vivientes con energía negativa, infligen daño negativo a las criaturas vivas o manipulan la energía negativa.
negativo (tipo de daño) RB 452
nigromancia (rasgo) Los efectos y los objetos mágicos con este rasgo están asociados con la escuela de magia nigromancia, que implica típicamente las fuerzas de la vida y de la muerte. 26
no letal (rasgo) Un efecto o arma con este rasgo no es letal. El daño procedente de un efecto o arma no letal, noquea a una criatura en lugar de matarla. Puedes utilizar un arma no letal para hacer un ataque letal con un penalizador -2 por circunstancia.
nombre verdadero (rasgo) 245
nombres verdaderos 244 a 247
objeto 154 a 191,RB 270 a 295, 530 a 617, GJA 246 a 265
bastones personales 166 a 167
catalizadores de conjuro 168 a 169
cómo utilizar objetos RB 531 a 534
consumibles 173 a 176, RB 555 a 567, GJA 252 a 259
corazones de conjuro 170 a 171
fulus 158 a 161
grimorios 162 a 163
objetos mágicos y runas permanentes 179 a 191, RB 572 a 576, 580 a 583, 586 a 588, 592 a 617, GJA 260 a 265
tablas de tesoro 156 a 157, RB 536 a 542, GJA 250 a 251
tatuajes mágicos 164 a 165
objeto mágico *Ver también* objeto. 154-191
ocultista (rasgo) Esta magia procede de la tradición ocultista, extrayendo su energía de misterios extraños y efímeros. Cualquier cosa con este rasgo es mágica. 12-13, RB 299
oscuridad (rasgo) RB 301
parada (rasgo de arma) RB 283
pergamino (rasgo) RB 558 a 559
planta (rasgo) Las criaturas vegetales tienen el rasgo planta. Son, empero, diferentes de las plantas normales. Los efectos mágicos con este rasgo manipulan o conjuran plantas o materia vegetal de alguna forma; las que manipulan plantas carecen de efecto en un area carente de plantas.
plata (material) RB 574
poción (rasgo) RB 559 a 561
poco común (rasgo) RB 13
polimorfismo (rasgo) RB 301
posesión (rasgo) RB 636
posición (rasgo) 41
posiciones elementales de monje 204
positivo (rasgo) Los efectos con este rasgo curan a las criaturas vivas con energía positiva, infligen daño por energía positiva a los muertos vivientes o manipulan la energía positiva.
predicción (rasgo) Los efectos con este rasgo determinan lo que es probable que suceda en un futuro próximo. La mayoría de predicciones son adivinaciones.
preparación flexible 248 a 249
presa (rasgo de arma) RB 283
primigenio (rasgo) Esta magia procede de la tradición primigenia, que conecta con el mundo natural y los instintos. Cualquier cosa con este rasgo es mágica. 14-15, RB 299
psicopompo (rasgo) Una familia de monitores aparecida en el Osario para dirigir las armas hacia los Planos Exteriores, la mayoría de psicopompos son neutrales verdaderos. Suelen tener visión en la oscuridad, sentido de la vida y toque espiritual, además de ser inmunes a los efectos de muerte.
raro (rasgo) RB 13
Reenfocar (actividad) Recuperar 1 Punto de Foco. RB 300
reglas de arquetipo de clase 193
revelación (rasgo) Los efectos con este rasgo ven las cosas como realmente son.
ruidosa (rasgo de armadura) RB 275
runa (objeto mágico) RB 594 a 600
runa thassiloniana 232 a 237
salpicadura (rasgo) RB 544
secreto (rasgo) El DJ hace en secreto la prueba para esta aptitud. RB 450
semillas de alma 250 a 251
señor de las runas (arquetipo de clase) 234 a 235
sin armas (rasgo de arma) RB 283
sombra (rasgo) La magia con este rasgo implica las sombras o la energía del Plano de la Sombra. Las criaturas con este rasgo son nativas del Plano de la Sombra. Pueden sobrevivir a los efectos medioambientales básicos del Plano de la Sombra.
sónico (rasgo) Un efecto con el rasgo sónico sólo funciona si emite un sonido, lo que significa que carece de efecto en un area de silencio o en un vacío. Esto es diferente a un conjuro auditivo, que sólo es efectivo si el objetivo puede oírlo. Un efecto sónico podría infligir daño sónico.
sutil (rasgo de arma) RB23
talismán (rasgo) RB 561
talismanes fulu 158 a 161
tatuaje (rasgo) 164 a 165
tatuajes (objeto mágico) 164 a 165
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.
tiempo libre (rasgo) RB 481
tierra (rasgo) Los efectos con el rasgo tierra o bien manipulan o bien conjuran la misma. Quienes manipulan tierra no pueden obtener efecto alguno en un área que carece de ella. Las criaturas con este rasgo suelen consistir principalmente en tierra o disponer de una conexión con la tierra mágica.
transmutación (rasgo) Los efectos y los objetos mágicos con este rasgo están asociados con la escuela de magia de transmutación, y típicamente cambian la forma de algo. 27
truco (rasgo) RB 299
único (rasgo) Un elemento de las reglas con este rasgo es único en su especie. RB 13
veneno (rasgo) RB 457 a 461
versátil (rasgo de arma) RB 283
vigorosa (rasgo de arma) RB 283
visual (rasgo) Un efecto visual tan sólo puede afectar a las criaturas que pueden verlo. Esto sólo se aplica a las partes visibles del efecto, a determinar por el DJ.
volea (rasgo de arma) RB 283

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 or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or 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 or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "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 or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or 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 or 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 or 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 or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or 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.

Angel, Monadic Deva from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Angel, Movanic Deva from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Daemon, Guardian from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Ian McDowall.

Daemon, Piscodaemon from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Demon, Nabasu from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Demon, Shadow from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Neville White.

Pathfinder Core Rulebook (Second Edition) © 2019, Paizo Inc.; Authors: Logan Bonner, Jason Bulmahn, Stephen Radney-MacFarland, and Mark Seifter.

Pathfinder Secrets of Magic © 2021, Paizo Inc.; Authors: Amirali Attar Olyaee, Kate Baker, Minty Belmont, Logan Bonner, James Case, Jessica Catalan, John Compton, Katina Davis, Jesse Decker, Chris Eng, Eleanor Ferron, Leo Glass, Joan Hong, Vanessa Hoskins, Jason Keeley, Joshua Kim, Luis Loza, Ron Lundeen, Liane Merciel, David N. Ross, Ianara Natividad, Chesley Oxendine, Stephen Radney-MacFarland, Shiv Ramdas, Mikhail Rekun, Simone D. Sallé, Michael Sayre, Mark Seifter, Sen H.H.S., Shay Snow, Kendra Leigh Speedling, Tan Shao Han, Calliope Lee Taylor, Mari Tokuda, Jason Tondro, Clark Valentine, Ruvaid Virk, Andrew White, Landon Winkler, Tonya Woldridge, and Isis Wozniakowska.

PAIZO INC.

Dirección creativa • James Jacobs y Robert G. McCreary
Dirección de diseño del juego • Jason Bulmahn
Dirección de diseño visual • Sarah E. Robinson
Dirección de diseño de juego • Adam Daigle
Gestión del desarrollo del Juego organizado • Linda Zayas-Palmer
Desarrollo • Eleanor Ferron, Jason Keeley, Luis Loza, Ron Lundeen, Patrick Renie y Jason Tondro
Jefatura de diseño de *Starfinder* • Joe Pasini
Desarrollo *sénior* de *Starfinder* • John Compton
Desarrollo de la Sociedad *Pathfinder* • Thurston Hillman
Desarrollo de la Sociedad *Starfinder* • Jenny Jarzabski
Desarrollo del Juego organizado • Mike Kimmel
Jefatura de diseño • Mark Seifter
Dirección de diseño de *Pathfinder* • Logan Bonner
Diseño • James Case y Michael Sayre
Redactor en jefe • Leo Glass
Redactores *sénior* • Avi Kool and Lu Pellazar
Redactores • Addley C. Fannin, Patrick Hurley, Ianara Natividad y Kieran Newton
Gestión de la Dirección artística • Sonja Morris
Dirección artística • Kent Hamilton, Kyle Hunter y Adam Vick
Diseño gráfico *sénior* • Emily Crowell
Diseño gráfico • Tony Barnett
Dirección de estrategia de marca • Mark Moreland

CEO de Paizo • Lisa Stevens
Presidente • Jeffrey Alvarez
Dirección creativa • Erik Mona
Dirección financiera • David Reuland
Dirección técnica • Vic Wertz

Dirección de gestión de proyectos • Glenn Elliott
Coordinación de proyectos • Lee Rucker
Jefatura de ventas • Pierce Watters
Dirección comercial • Cosmo Eisele
Vicepresidencia de márketing y licencias • Jim Butler
Dirección de licencias • John Feil
Coordinación de márketing • Leah Beckleman
Dirección de márketing y medios • Aaron Shanks
Dirección de Atención al cliente y *Community manager* • Sara Marie
Dirección del Juego organizado • Tonya Woldridge
Juego organizado • Alex Speidel
Contabilidad • William Jorenby
Contabilidad clientes y proveedores • Eric Powell
Operaciones financieras • B. Scott Keim

Dirección de tecnología • Raimi Kong
Dirección de contenido Web • Maryssa Lagervall
Desarrollo de software *sénior* • Gary Teter
Coordinación de la Tienda Web • Katina Davis

Equipo de Atención al cliente • Raychael Allor, Rian Davenport, Heather Fantasia, Keith Greer, Logan Harper, Samantha Phelan y Diego Valdez
Coordinación logística • Kevin Underwood
Jefatura de almacén • Jeff Strand
Equipo del Almacén • Alexander Crain, Mika Hawkins, James Mafi, Heather Payne y Loren Walton
Equipo de la página Web • Brian Bauman, Robert Brandenburg, Whitney Chatterjee, Erik Keith, Levi Steadman, Josh Thornton y Andrew White

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), 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).

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 Secrets of Magic © 2021, Paizo Inc. Quedan reservados todos los derechos Paizo, el logo del gólem de Paizo, Pathfinder, el logo Pathfinder, Sociedad Pathfinder, Starfinder y el logo Starfinder son marcas registradadas de Paizo Inc.; el logo de la 'P' de Pathfinder, Pathfinder Accesories, el Juego de cartas de aventuras Pathfinder, la Sociedad de cartas de aventuras Pathfinder, las Sendas de aventuras Pathfinder, Aventuras Pathfinder, Pathfinder Battles, Pathfinder Combat Pad, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Flip-Tiles, Pathfinder Legends, Pathfinder Lost Omens, Pathfinder Pawns, el Juego de rol Pathfinder, Pathfinder Tales, las Sendas de Aventuras Starfinder, Starfinder Combat Pad, Starfinder Flip-Mat, Starfinder Flip-Tiles, Starfinder Pawns, El Juego de rol Starfinder y la Sociedad Starfinder son marcas comerciales de Paizo Inc.

Impreso en Lituania



MANUAL

¡Hazte con los secretos!

¡Descubre el potencial incalculable de la magia! Crea un lanzador de conjuros único y poderoso utilizando las nuevas clases magus y convocador. Elige de entre doscientos nuevos conjuros con opciones para todos los lanzadores, descubre nuevos objetos mágicos y sumérgete en el saber que explora en detalle los misterios de la magia. Elementalismo, geomancia, magia sombría, magia rúnica y magia persistente que alteran el mundo de juego, ¡ todo está aquí, en *Secretos de la magia*!

DEVIR

paizo®

paizo.com/pathfinder

8 436589 629417

PF229
Impreso en Lituania
Printed in Lithuania